

# 7 WONDERS DUEL

## SOLO MODE

### 1.5

SOLO MODE è una variante del recente 7 Wonders Duel . Questa variante utilizza tutte le meccaniche previste da 7 Wonders Duel (da ora in avanti 7WD) e offre al giocatore una nuova e avvincente sfida , strutturata esclusivamente per partite in solitario. Da ora in avanti , ogni volta che si parlerà dell'antagonista del giocatore (ovvero il gioco stesso) , lo si chiamerà "SOLO".

#### COME GESTIRE SOLO

In ogni partita SOLO sarà il primo giocatore. Nella fase di "selezione delle meraviglie" , il giocatore sceglierà casualmente 4 meraviglie tra quelle a disposizione . La prima meraviglia che collocherà a faccia in su , verrà collocata nello spazio di gioco di SOLO e ne determinerà l'indirizzo strategico. Nel particolare , gli indirizzi strategici sono sei : Militare/Scienza (MS) , Militare/Costruzione (MC) , Scienza/Militare (SM) , Scienza/Costruzione (SC) , Costruzione/Militare (CM) , Costruzione/Scienza (CS) . Di seguito si riporta lo schema che collega le meraviglie all'indirizzo strategico :

MS Colosso, Via Appia

MC Circo Massimo, Statua di Zeus

SM Grande Biblioteca, Sfinge

SC Mausoleo, Piramidi

CM Tempio di Artemide, Grande faro

CS Giardini Pensili, Pireo

Nel caso in cui un giocatore avesse anche le meraviglie promo "Messe" e/o "Statua della Libertà" e una di queste dovesse essere estratta come prima meraviglia , sarà il giocatore a scegliere l'indirizzo strategico di SOLO.

Le successive meraviglie di SOLO , verranno scelte sulla base delle seguenti scale prioritarie (definite "scale strategiche").

MS = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro , Messe, Statua della libertà.

MC = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Messe, Statua della libertà..

SM = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Messe, Statua della libertà.

SC = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Messe, Statua della libertà.

CM = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Messe, Statua della libertà.

CS = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Messe, Statua della libertà.

Durante il proprio turno , SOLO eseguirà la propria azione sulla base della seguente scala prioritaria (definita "scala tattica"):

- 1- Costruire una meraviglia
- 2- Costruire una struttura
- 3- Scartare per ottenere monete

Costruire una meraviglia : SOLO potrà costruire una meraviglia o pagandone tutto il costo in risorse , o pagandone parte del costo in risorse e parte fino a un massimo di 3 monete nella prima Epoca , 4 monete nella seconda Epoca e 5 monete nella terza Epoca . SOLO dovrà sempre costruire la meraviglia più economica. A parità di costo (sia in risorse che in monete) , la priorità sarà definita dalla "scala strategica". La carta per costruire la meraviglia verrà scelta in base all'ordine inverso di priorità della "scala operativa" e , in caso vi fossero due o più carte dello stesso tipo , seguendo l'ordine della scala degli scarti.

Costruire una struttura : se non potrà costruire una meraviglia , SOLO dovrà tentare di costruire una struttura. La scelta della struttura da costruire verrà effettuata secondo la seguente scala prioritaria (definita "scala operativa"):

1. Carta viola
2. Carta marrone/grigia
3. Carta gialla
4. Carta verde , rossa , blu a seconda della "scala strategica" .

Ad esempio , se SOLO ha un indirizzo strategico SM , la sua scala operativa sarà :

1. Carta viola
2. Carta marrone/grigia
3. Carta gialla
4. Carta verde
5. Carta rossa
6. Carta blu

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scelta"):

1. La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
2. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
3. La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
4. La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
5. La carta meno costosa per SOLO
6. La carta (solo per le carte gialle , verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.
7. La carta che vale più punti vittoria (per le carte blu , verdi e viola) , che fa guadagnare più monete (per le carte gialle) , che fornisce più icone potenza militare (per le carte rosse).
8. La carta che scopre meno carte
9. La prima carta , partendo dal lato di SOLO

Note :

1. a differenza delle meraviglie , SOLO può spendere tutte le monete a sua disposizione per poter costruire una struttura.
2. Ai fini della priorità , SOLO considera carte marroni e grigie come fossero dello stesso tipo (o colore) per cui , qualora SOLO avesse la possibilità di prendere l'una o l'altra , la scelta verrà gestita con la "scala di scelta".
3. In riferimento al pto 3 della "scala di scelta" , per determinare quale sia la carta ( e quindi la risorsa rappresentata in essa) di cui ha più bisogno SOLO, si considerano le sole meraviglie non costruite e , per ogni tipo di risorsa , si guarda quale sia il numero più alto di icone presenti in ogni singola meraviglia , sottraendo poi i risultati con il numero di risorse dello stesso tipo già possedute da SOLO. A titolo di esempio , supponiamo che SOLO abbia ancora da costruire le Piramidi e la Statua di Zeus , e che possieda la Vetreria , il Tagliapietre e

la Fossa d'argilla. Le risorse in gioco per costruire le due meraviglie sono : papiro , argilla, pietra e legno. Partiamo dal papiro : il numero massimo di papiri tra le due meraviglie è 2 (quello della Statua di Zeus) . Proseguendo con le altre risorse avremo : 1 argilla (nella Statua di Zeus) , 3 pietre (nelle Piramidi) e 1 legno (nella Statua di Zeus) . Fatto questo , si sommano le icone uguali tra loro e presenti nelle carte di SOLO : seguendo l'esempio , SOLO avrà 1 vetro , 2 pietre , 1 argilla. Andando a sottrarre le risorse di cui può usufruire SOLO a quelle di cui necessita , otterremo : 2 papiri , 0 argille , 1 pietra , 1 legno per cui la carta di cui avrà più bisogno SOLO in questo momento sarà quella che produce papiri , seguita da pietra e legno (a pari merito) e dalle argille. Una nota ulteriore : nella conta delle risorse disponibili entrano anche le risorse presenti come bonus nelle meraviglie (Pireo e Grande Faro, se presenti e costruite) o nelle carte gialle (Foro e CaravanSerraglio): anche se questi bonus ti garantiscono solo una risorsa ciascuno , nel conteggio dovranno essere sottratte tutte le risorse rappresentate .

4. In riferimento ai pti 2-3-4 della "scala di scelta" , nel caso in cui SOLO avesse costruito tutte le meraviglie permesse dal gioco , la risorsa di cui avrà più bisogno sarà quella di cui possiede meno quantità . La quantità verrà definita contando tutte le risorse presenti nelle sue carte marroni , grigie , gialle nonché quelle fornite da eventuali bonus di meraviglie. Laddove carte o meraviglie dovessero presentare la possibilità di scegliere una risorsa tra 2 o 3 (vedi Foro e CaravanSerraglio), si conteggeranno tutte le risorse in esse presenti. In caso di ulteriore parità , SOLO passerà alla successiva discriminante della "scala di scelta" .

**Scartare per ottenere monete :** nel caso in cui non potesse costruire una meraviglia o una struttura , SOLO potrà scartare una carta per ottenere monete. La carta da scartare seguirà l'ordine inverso di priorità della "scala operativa". Nel caso dell'esempio sopra riportato , la carta blu sarà la prima ad essere eliminata. A essa seguiranno la rossa , la verde e così via.

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scarto") .

1. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno il giocatore per costruire le meraviglie
2. La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
3. La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
4. La carta (solo per le carte gialle, verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione al giocatore
5. La carta meno costosa per il giocatore
6. La carta che scopre meno carte
7. La prima carta , partendo dal lato del giocatore

Note :

1. per stabilire il costo di una carta o meraviglia , basta sommare il valore richiesto in monete (se presente) a 2 monete per ogni risorsa necessaria. Ad esempio , il Caravanserraglio costa 2 monete , 1 vetro , 1 papiro per cui il suo costo (a prescindere da eventuali modificatori , che non vanno conteggiati) sarà pari a "6". Il Colosso , con 3 argille e 1 vetro , ha un costo pari a "8".
2. In riferimento al pto 1 della "scala di scarto", per determinare quale sia la carta (e quindi la risorsa rappresentata in essa) di cui ha più bisogno il giocatore , si faccia riferimento alla nota 3 relativa alla "scala di scelta".
3. In riferimento ai pti 2-3 della "scala di scarto" , nel caso in cui il giocatore avesse costruito tutte le meraviglie permesse dal gioco , la risorsa di cui avrà più bisogno sarà quella di cui possiede meno quantità . La quantità verrà definita contando tutte le risorse presenti nelle sue carte marroni , grigie , gialle nonché quelle fornite da eventuali bonus di meraviglie. Laddove carte o meraviglie dovessero presentare la possibilità di scegliere una risorsa tra 2 o 3 (vedi Foro e CaravanSerraglio), si conteggeranno tutte le risorse in esse presenti.

**FINE DI UN EPOCA**

Se alla fine di un Epoca SOLO ha l'esercito più debole , sceglierà se stesso. Negli altri due casi (Giocatore con esercito più debole o in caso di parità) , si seguirà il regolamento base.

## COMPORAMENTO ADATTABILE

Durante la partita, SOLO può modificare la propria "scala operativa" quando il giocatore è vicino a una delle due vittorie istantanee ("Supremazia Militare" o "Scienza e Progresso") secondo quanto sotto:

1) Quando il giocatore ha la pedina conflitto nell'ultima zona del tracciato (quella subito prima della capitale di SOLO), la "scala operativa" di SOLO porrà come prima scelta le carte rosse, davanti quindi alle viola. Se il segnalino esce da questa zona, la si ristabilisce la "scala operativa" tipica dell'indirizzo strategico di SOLO a inizio partita.

2) Se il giocatore ha 5 diversi simboli Scienza, la "scala operativa" di SOLO porrà come prima scelta le carte verdi, davanti quindi alle viola. Se due o più carte verdi sono scoperte, la sua priorità è sempre per quella con l'eventuale simbolo mancante al giocatore.

Se entrambe le condizioni si dovessero verificare assieme, carte verdi e rosse avranno la medesima priorità. Solo sceglierà sulla base di questa scala prioritaria (definita "scala della flessibilità"):

1. La carta che eventualmente porta alla vittoria il giocatore.
2. La carta che può dare origine a una concatenazione.
3. La carta che scopre meno carte
4. La carta che costa di meno
5. La carta verde

Sempre durante la partita, SOLO può modificare la propria "scala operativa" quando è vicino alla vittoria istantanea. Nel caso in cui SOLO avesse la possibilità di costruire la struttura che gli permette la vittoria istantanea, potrà farlo anche se la "scala operativa" non glielo permetterebbe.

Ad esempio, se SOLO ha indirizzo strategico SM e si trova a due sole caselle dalla vittoria per supremazia militare, nel caso in cui fossero in gioco una carta viola, una verde e una rossa che gli permetterebbe di vincere (come l'Arsenale), SOLO potrà by-passare la "scala operativa" per costruire la struttura militare e chiudere la partita.

## CASI PARTICOLARI

Durante una partita si possono presentare alcuni casi non previsti nelle regole sopra esposte. Andiamo a descriverli.

Scelta gettoni progresso: la costruzione della meraviglia Grande Biblioteca o di due strutture verdi con stesso simbolo scientifico danno la possibilità di poter scegliere un gettone progresso. Nel caso di SOLO, la scelta seguirà la seguente scala prioritaria (definita "scala del progresso").

1- Se SOLO ha costruito 0-1 meraviglie: architettura, teologia.

2- Se SOLO ha 0-3 monete: agricoltura, urbanistica, economia.

3- Se la somma dei Punti Civiltà delle meraviglie costruite da SOLO è inferiore o uguale a quella delle meraviglie costruite dal giocatore: filosofia.

4- Se non si presenta alcuna delle possibilità sopra esposte, si segue l'indirizzo strategico di SOLO secondo quanto di seguito:

MS = strategia, matematica, legge

MC = strategia, edilizia

SM = matematica, legge, strategia

SC = matematica, legge, edilizia

CM = edilizia, strategia

CS = edilizia, matematica, legge

5- SOLO sceglie il primo gettone progresso partendo dal lato di SOLO, nel caso in cui lo reclama a seguito dell'ottenimento di una coppia di simboli scientifici, oppure sceglie il primo dei tre segnalini progresso pescati tra quelli scartati, nel caso in cui lo reclama a seguito della Meraviglia Grande Biblioteca.

Scelta di una struttura gratis: la costruzione della meraviglia Mausoleo permette di scegliere una carta dagli scarti e di costruirla gratuitamente. Nel caso di SOLO la scelta seguirà la "scala operativa".

Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo, la scelta di SOLO si baserà sulla seguente scala prioritaria (definita "scala di scelta gratuita"):

1. La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
2. La carta che vale più Punti Civiltà.
3. La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
4. La carta (solo per le carte gialle , verdi , rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.

Stesso discorso viene fatto per chi avesse la Meraviglia promo "Messe" che ti fa costruire gratis una struttura dalla cima dello schema dell'Epoca anche se la carta risulta coperta.

Scelta di una carta da scartare : la costruzione delle meraviglie Circo Massimo e Statua di Zeus permette di scegliere e scartare una carta dell'avversario. Nel caso di SOLO, la scelta ricadrà sulla materia prima (carta marrone) o sul manufatto (carta grigia) di cui il giocatore possiede il minor numero. Per verificare quale sia il minor numero , occorre sommare tutti i simboli ,dello stesso tipo, presenti in meraviglie costruite , carte marroni (o grigie) e carte gialle. In caso di ulteriore parità , SOLO eliminerà l'ultima struttura (marrone o grigia) che il giocatore ha costruito.

Interazione SOLO-Statua della Libertà : la costruzione della meraviglia Statua della Libertà permette di scegliere una carta tra le tre scartate a inizio partita per l'epoca in corso e di costruirla gratuitamente. In aggiunta , la meraviglia obbliga a scegliere una seconda carta tra le due avanzate e consegnarla all'avversario , che la costruirà subito gratuitamente. Nel caso di SOLO la scelta della propria carta seguirà la "scala operativa": nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla "scala di scelta gratuita".

In merito alla carta da consegnare all'avversario , la scelta di SOLO seguirà l'ordine inverso di priorità della "scala operativa". Nel caso dell'esempio riportato nel paragrafo "costruire una struttura" , la carta blu sarà la prima ad essere eliminata. A essa seguiranno la rossa , la verde e così via. Nel caso in cui vi fossero due o più carte dello stesso tipo , la scelta di SOLO si baserà sulla "scala di scarto" .

## I LIVELLI DI SFIDA DI SOLO

Il giocatore potrà migliorare ulteriormente l'esperienza di gioco aumentando a inizio partita il "livello di sfida" di SOLO. Aumentare il livello di sfida significa dare a SOLO dei bonus che rendano più difficile il confronto. Di seguito si riportano alcuni livelli di sfida.

**Facile** : a inizio di ogni Epoca , se SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Normale** : a inizio della prima Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Medio** : a inizio della prima e della seconda Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Impegnativo** : a inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Difficile** : a inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta viola tra quelle scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Estremo** : SOLO inizia la partita con 10 monete. A inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta viola tra quelle scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

**Leggendario** : SOLO inizia la partita con 10 monete. Fin dalla prima Epoca , SOLO potrà costruire una meraviglia o pagandone tutto il costo in risorse , o pagandone parte del costo in risorse e parte fino a un massimo di 5 monete. A inizio di ogni Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta tra le tre (della relativa Epoca) scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. A inizio della terza Epoca , SOLO pesca casualmente e gioca gratuitamente una carta viola tra quelle scartate e poste nella scatola durante la preparazione della partita. Se a inizio di ogni Epoca SOLO è in svantaggio sulla scala del Conflitto , sposta immediatamente la pedina Conflitto di una casella verso la Capitale del giocatore.

Nota sui Diritti : la variante "7 WONDERS DUEL - SOLO MODE " non è una variante ufficiale bensì la variante di un appassionato del gioco 7 Wonders Duel . In ogni caso il presente documento è da intendersi come una regola casalinga. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## INDICE DELLE REVISIONI

1.2

Emissione regolamento

1.3

Nella voce "Costruire una Meraviglia" è stata aggiornato un errore di battitura e chiarito meglio l'ordine delle scale di priorità nella scelta della carta da scartare per costruire la Meraviglia.

E' stato aggiunto il paragrafo "FINE DI UN EPOCA".

E' stata aggiunto il caso relativo al by-pass della "scala operativa" per ottenere una vittoria istantanea , nel paragrafo "COMPORAMENTO ADATTABILE"

Modificata la "scala di scelta" , inserendo priorità tipiche di alcune carte (rif. pto 4 della scala)

Modificata la "scala del progresso" , inserendo la condizione 5

1.3b

Punto 4 della "scala di scelta": inserito anche la carta verde per i maggiori punti civiltà.

Inserita promo "Statua della Libertà".

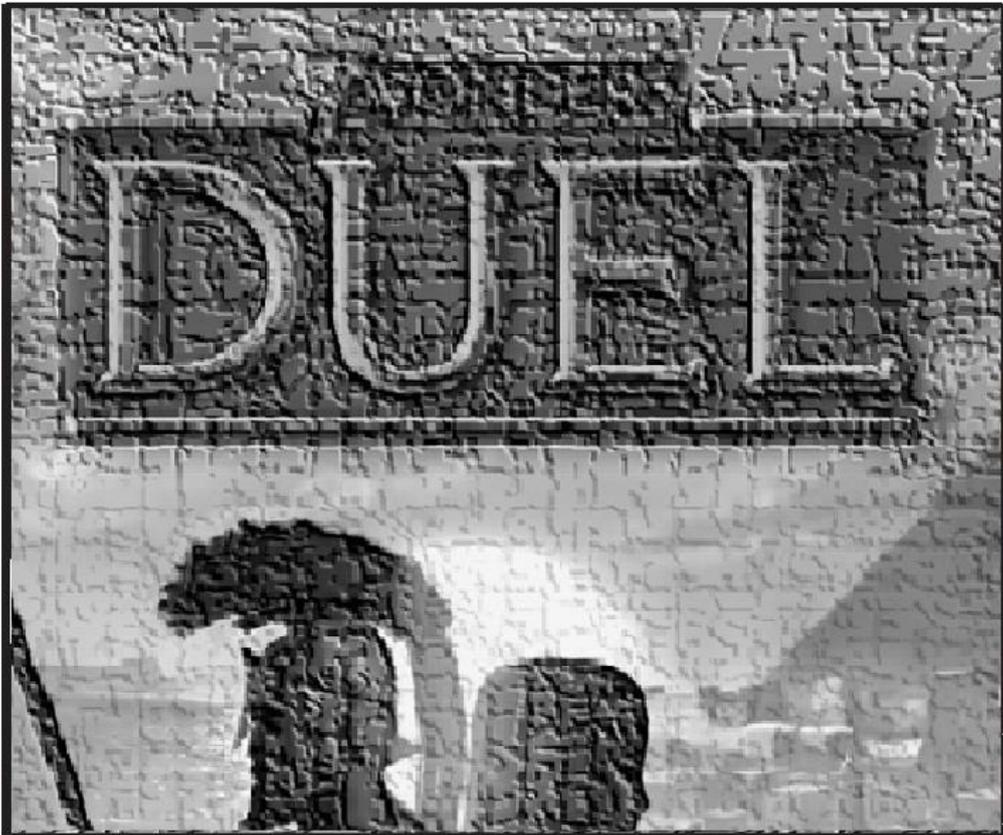
Modificata la "scala operativa"

1.5

Modificate la "scala di scelta" , la "scala di scarto" , la "scala di scelta gratuita".

APPENDICE : TABELLE RIASSUNTIVE

SCALA OPERATIVA						
INDIRIZZO STRATEGICO	MS	MC	SM	SC	CM	CS
1	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple
2	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown	Brown
3	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
4	Red	Red	Green	Green	Blue	Blue
5	Green	Blue	Red	Blue	Red	Green
6	Blue	Green	Blue	Red	Green	Red



## SCALE DI PRIORITA'

### SCALE STRATEGICHE

**MS** = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Messe, Statua della libertà.

**MC** = Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Messe, Statua della libertà.

**SM** = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Messe, Statua della libertà.

**SC** = Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Messe, Statua della libertà.

**CM** = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Messe, Statua della libertà.

**CS** = Tempio di Artemide, Giardini Pensili, Pireo, Grande Faro, Grande Biblioteca, Mausoleo, Sfinge, Piramidi, Colosso, Circo Massimo, Statua Zeus, Via Appia, Messe, Statua della libertà.

### SCALA DELLA FLESSIBILITA'

- 1-La carta che eventualmente porta alla vittoria il giocatore.
- 2-La carta che può dare origine a una concatenazione.
- 3-La carta che scopre meno carte.
- 4-La carta meno costosa per il giocatore
- 5-La carta verde.

### SCALA OPERATIVA

- 1- Carta viola
- 2- Carta marrone/grigia
- 3- Carta gialla
- 4- Carta verde , rossa , blu a seconda della "scala strategica" .

### SCALA DI SCELTA

- 1- La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
- 2- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
- 3- La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
- 4- La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui SOLO ha più bisogno per costruire una meraviglia.
- 5- La carta meno costosa per SOLO
- 6- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.
- 7- La carta che vale più punti vittoria (per le carte blu, verdi e viola), che fa guadagnare più monete (per le carte gialle), che fornisce più icone potenza militare (per le carte rosse).
- 8- La carta che scopre meno carte
- 9- La prima carta, partendo dal lato di SOLO

### SCALA DI SCARTO

- 1- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno il giocatore per costruire le meraviglie
- 2- La carta (solo per le carte gialle), che può fornire uno sconto nell'acquisto della risorsa di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
- 3- La carta (solo per le carte gialle) che fornisce gratuitamente una risorsa a scelta di cui il giocatore ha più bisogno per costruire una meraviglia.
- 4- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione al giocatore
- 5- La carta meno costosa per il giocatore
- 6- La carta che scopre meno carte
- 7- La prima carta, partendo dal lato del giocatore

### SCALA DI SCELTA GRATUITA

- 1- La carta (solo per le carte verdi) che gli permette di chiudere una coppia di simboli scientifici.
- 2- La carta che vale più Punti Civiltà.
- 3- La carta (solo per carte marroni e grigie) di cui ha più bisogno SOLO per costruire le meraviglie
- 4- La carta (solo per le carte gialle, verdi, rosse e blu) che può dare origine a una concatenazione.

### SCALA DEL PROGRESSO

- 1- Se SOLO ha costruito 0-1 meraviglie : architettura , teologia.
- 2- Se SOLO ha 0-3 monete : agricoltura , urbanistica, economia.
- 3- Se la somma dei Punti Civiltà delle meraviglie costruite da SOLO è inferiore o uguale a quella delle meraviglie costruite dal giocatore : filosofia.
- 4- Se non si presenta alcuna delle possibilità sopra esposte , si segue l'indirizzo strategico di SOLO secondo quanto di seguito :  
 MS = strategia, matematica, legge  
 MC = strategia, edilizia  
 SM = matematica, legge, strategia  
 SC = matematica, legge, edilizia  
 CM = edilizia, strategia  
 CS = edilizia, matematica, legge
- 5- SOLO sceglie il primo gettone progresso partendo dal lato di SOLO, nel caso in cui lo reclami a seguito dell'ottenimento di una coppia di simboli scientifici, oppure sceglie il primo dei tre segnalini progresso pescati tra quelli scartati, nel caso in cui lo reclami a seguito della Meraviglia Grande Biblioteca.

### SCALATATTICA

- 1-Costruire una meraviglia
- 2-Costruire una struttura
- 3-Scartare per ottenere monete

