

2-4

14+

60min

# INNOVATION

CARL CHUDYK



## ■ CONTENUTO

- 4 Pance di gioco / Regole in sintesi
- 105 Carte Innovazione (21 per colore)
- 5 Carte Campo di Influenza
- 1 Regolamento

## ■ PANDRAMICA DEL GIOCO

*Innovation* è un gioco di gestione tattica in cui ogni giocatore ha il controllo di una civiltà. Il ruolo di ogni giocatore è quello di sviluppare la propria civiltà acquisendo le Innovazioni, vale a dire le scoperte fondamentali correlate a dieci grandi periodi storici diversi.

Le carte Innovazione sono suddivise in cinque colori e consentono a ogni giocatore di incrementare le proprie opzioni di gioco producendo **risorse** con cui incrementare la propria forza e resistenza.

Durante il gioco, ogni giocatore accumula queste carte nella sua Zona formando vari mazzi, uno per colore, fino a formare un massimo di **cinque mazzi** (cioè un mazzo per ogni colore diverso, vedi pagina 7).

Ogni carta contiene uno o più Dogmi. Tali dogmi rappresentano l'ideologia della propria civiltà in un determinato periodo. Esistono due tipi di Dogmi: i Dogmi Cooperativi, da cui traggono beneficio tutti quei giocatori che producono almeno lo stesso ammontare di risorse del giocatore che possiede il Dogma, e i Dogmi di



Supremazia, che consentono a un giocatore di imporre le sue richieste alle civiltà più deboli (quelle che producono meno risorse). **Ogni giocatore dovrà attivare questi Dogmi per far progredire la propria civiltà** più in fretta di quelle degli avversari.

Sebbene non sia possibile avere più di cinque carte attive contemporaneamente, le carte sottostanti possono essere scalate tramite i Dogmi, in modo da incrementare le risorse prodotte dal giocatore. **Le risorse rafforzano la potenza e la resistenza di una determinata civiltà.** Consentono inoltre a un giocatore di trarre beneficio dalle Innovazioni dei suoi avversari, di potenziare i propri attacchi e di proteggersi dagli attacchi nemici.

Infine, alcuni Dogmi consentiranno a un giocatore di **vincere i punti Influenza necessari per Dominare un Periodo.** Questo è un fattore importante, in quanto esistono tre modi diversi per vincere una partita: 1) diventando il primo giocatore a dominare un determinato numero di Periodi e/o Campi; 2) accumulando il maggior numero di punti Influenza alla fine della partita; 3) soddisfacendo le condizioni dei Dogmi riportate su alcune carte.

# Preparazione

Mescolare le carte suddivise per Periodo e comporre 10 mazzi di gioco, disponendoli come da illustrazione. Quindi pescare la prima carta dei periodi da 1 a 9 senza guardarla e collocare ogni carta pescata al centro, per rappresentare i Periodi da dominare. I Campi vanno collocati a fianco. Dopodiché ogni giocatore prende una plancia di gioco, pesca 2 carte dal Periodo 1, ne sceglie una che mette in gioco a faccia in su, e tiene in mano l'altra senza mostrarla.

Il giocatore la cui Innovazione in gioco viene per prima in ordine alfabetico è nominato primo giocatore. Il primo giocatore (o i primi due in una partita a quattro giocatori) hanno diritto a una sola azione nel primo turno.



## ■ SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La fase di preparazione è spiegata sopra. Quando giunge il proprio turno, un giocatore deve eseguire **due Azioni**, che possono essere uguali o diverse, da scegliere tra le seguenti:

|          |          |
|----------|----------|
| Pescare  | Giocare  |
| Attivare | Dominare |

Dopodiché il turno passa al giocatore successivo, in senso orario.

**Nota:** Un giocatore è tenuto a far sapere agli altri giocatori quante carte ha nella sua Mano e qual è il loro valore.

## CARTA ATTIVA

Una Carta Attiva è la carta visibile in gioco che si trova in cima a un qualsiasi mazzo di un colore del giocatore.

# AZIONI



## ■ PESCARE (Ricerca un'Innovazione)

Il giocatore **pesca una carta** dal Periodo dello stesso valore della sua Carta Attiva più alta.

*Nota: Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può tenere nella Mano.*

Se il giocatore non ha alcuna carta in gioco, pesca le sue carte dal Periodo 1.

Se il Periodo da cui il giocatore deve pescare la carta è vuoto, la carta va pescata dal Periodo più alto successivo che non sia vuoto.

*Esempio: L'Innovazione più alta di un giocatore è 4, ma i periodi 4, 5 e 6 sono vuoti. Il giocatore dovrà pescare la sua carta dal Periodo 7.*

Quando il giocatore utilizza l'azione di Pescare, non può pescare carte da un Periodo inferiore alla sua Carta Attiva più alta.

## ■ GIOCARE (Scoprire un'Innovazione)

Il giocatore **sceglie una carta tra quelle della sua Mano e la mette in gioco nella sua Zona**, in cima al mazzo dello stesso colore.

Se quel colore non è in gioco, il giocatore dà inizio a un nuovo mazzo.

Se il mazzo è già scalato, il giocatore colloca la carta in modo che il mazzo continui ad essere scalato (vedi pagina 8).

Il giocatore può mettere in gioco una carta di qualsiasi valore.

*Esempio: Il giocatore può rinunciare a Genetica (9) coprendola con Ceramica (1).*

■ **ATTIVARE:** Il giocatore **attiva i Dogmi riportati su una delle sue Carte Attive**. Questi sono i meccanismi su cui è incentrato il gioco: i Dogmi rappresentano l'orientamento che la propria civiltà ha deciso di seguire.

- Il giocatore **sceglie una delle sue Carte Attive**.

- **Identifica i giocatori influenzati:**

Ogni Dogma è contrassegnato da un'icona che ne stabilisce il tipo (■, ■) e dalla

risorsa richiesta (■, ■, ■, ■, ■, ■).

I giocatori sommano le loro risorse identiche a quelle richieste per determinare se trarranno benefici dal Dogma o se saranno soggetti ai suoi effetti, in base al tipo di Dogma.

- **Si risolvono i Dogmi**, uno dopo l'altro. Se una carta contiene più di un Dogma, ogni giocatore **influenzato dal primo Dogma subisce i suoi effetti prima di passare a quello successivo**.

*Nota: Il giocatore può utilizzare le sue due Azioni per attivare la stessa carta due volte.*

■ **DOMINARE:** Questo è uno dei possibili modi per vincere! **Al fine di dominare un Periodo**, il giocatore deve soddisfare due condizioni:

- **Il totale dei punti Influenza del giocatore deve essere pari almeno al quintuplo del valore del Periodo** che egli intende dominare.

- Inoltre, **il valore di una delle sue Carte Attive deve essere pari o superiore al Periodo** che egli intende dominare.

*Esempio: Al fine di dominare il Periodo 3, il giocatore deve avere un ammontare di punti Influenza pari a  $3 \times 5 = 15$  e una Carta Attiva di valore pari o superiore a 3.*

Se il giocatore soddisfa queste due condizioni, usa l'azione di Dominare per prendere il Periodo corrispondente da dominare e lo archivia sotto le Dominazioni, a destra della sua plancia di gioco, senza guardarlo.

Il giocatore non spende alcun punto Influenza. Non può mai perdere un Periodo dominato, e tali Periodi non possono essere rubati.

*Nota: Il giocatore non deve mai guardare le Innovazioni dei periodi da dominare, nemmeno dopo che li ha dominati.*

Per dominare un **Campo** non c'è bisogno di utilizzare un'Azione (vedi pagina 5).

## TIPI DI DOGMA

Esistono due tipi diversi di Dogma, identificati dall'icona sulla sinistra che ne presenta l'effetto e indica la risorsa necessaria per esserne influenzati.



### DOGMI DI SUPREMAZIA

Questi Dogmi sono preceduti dal seguente simbolo (C) e iniziano con **Esigo...**

Si tratta di Dogmi aggressivi da cui trae beneficio solo il giocatore che li possiede.

**Giocatori influenzati:** I giocatori che producono meno risorse necessarie rispetto al giocatore che possiede il Dogma.

**Effetto:** Il giocatore deve leggere il Dogma a voce alta e i giocatori influenzati dovranno obbedire a quanto richiesto, procedendo in senso orario a partire dal giocatore a sinistra di chi possiede il Dogma.



### DOGMI COOPERATIVI

Questi Dogmi sono preceduti dal seguente simbolo (C) e possono essere condivisi con gli altri giocatori.

**Giocatori influenzati:** I giocatori che producono un ammontare di risorse richieste pari almeno a quello del giocatore che possiede il Dogma.

**Effetto:** I giocatori influenzati eseguono quanto richiesto dal Dogma prima del giocatore che lo possiede, uno dopo l'altro, procedendo in senso orario a partire dal giocatore a sinistra di chi possiede il Dogma, il quale sarà l'ultimo a eseguire il Dogma.

**Bonus di Cooperazione:** Se almeno uno degli altri giocatori trae beneficio da un Dogma Cooperativo oltre al giocatore che lo possiede, quest'ultimo ottiene un'azione gratuita di Pescare alla fine della risoluzione della carta (soltanto un'azione, a prescindere dal numero di giocatori che traggono benefici).

### ULTERIORI INFORMAZIONI SUI DOGMI

- Tutti gli effetti dei Dogmi devono essere applicati fino in fondo, su ogni giocatore influenzato, anche se la carta viene coperta o va perduta nel corso dell'esecuzione.

- Anche se si tratta di un Dogma Cooperativo, un giocatore influenzato non può decidere di non obbedire a un Dogma, a meno che all'inizio del testo non sia specificato "Puoi".

- Al fine di ottenere il Bonus di Cooperazione, un giocatore è considerato beneficiario di un Dogma Cooperativo se l'effetto ha causato una qualche modifica nella partita.

*Esempio: Se un Dogma Cooperativo richiede che una carta venga messa in gioco e il giocatore non ne ha nessuna, allora non succede nulla e quel giocatore non è considerato un beneficiario dell'effetto del Dogma, quindi il proprietario del Dogma non ottiene il bonus.*



## ■ CAMPI

In aggiunta ai Periodi da dominare, visibili al centro del cerchio, è possibile dominare anche cinque Campi.

La civiltà di un giocatore può dominare questi Campi separatamente dai suoi punti Influenza e senza usare azioni.

Queste dominazioni **avvengono automaticamente e immediatamente** non appena il giocatore soddisfa i requisiti riportati sulla carta.

I Campi dominati vengono archiviati tra le Dominazioni a destra della plancia di gioco e vengono conteggiati come Dominazioni ai fini della vittoria. Analogamente ai Periodi, i Campi non possono mai essere rubati o perduti.

Ognuno di questi Campi può anche essere dominato nelle fasi precedenti del gioco, attivando il Dogma della sua specifica carta Innovazione. Questa carta è indicata su ogni Campo.

**Attenzione:** Questo Dogma è un Dogma Cooperativo, e il giocatore sarà l'ultimo ad agire, quindi dovrà assicurarsi che nessun altro giocatore reclaims il Campo traendo beneficio dal Dogma prima di lui.

Se due giocatori soddisfano i requisiti simultaneamente (per esempio essendosi scambiati carte), il giocatore di turno ottiene il Campo (se si tratta di uno dei giocatori in questione), oppure lo otterrà il primo giocatore alla sua sinistra che ne soddisfa i requisiti.



*Un giocatore può dominare il Campo Militare non appena produce 3 risorse di ogni tipo, oppure attivando l'Innovazione Costruzione.*



## ■ FINE DELLA PARTITA

■ **VITTORIA TRAMITE DOMINAZIONE:** La partita termina immediatamente nel momento in cui un giocatore domina un numero specifico di Periodi o Campi, in base al numero di giocatori partecipanti:

Partita a 2 giocatori: 6 Dominazioni  
Partita a 3 giocatori: 5 Dominazioni  
Partita a 4 giocatori: 4 Dominazioni

Esistono altri due modi attraverso i quali una partita può concludersi:

■ **VITTORIA TRAMITE INFLUENZA:** La partita termina immediatamente quando un gioca-

tore deve pescare una carta da un Periodo superiore a 10 (cosa che può verificarsi ad esempio quando un giocatore deve pescare un 10 e non ve ne sono di disponibili).

Il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di punti Influenza. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Dominazioni. Se il pareggio persiste, la vittoria è condivisa.

■ **VITTORIA TRAMITE DOGMA:** La partita termina immediatamente quando un giocatore attiva l'effetto di un Dogma che dichiara un vincitore qualora certe condizioni siano soddisfatte.

Le Innovazioni di questo tipo si trovano nei Campi 8, 9 e 10.



5

## ■ GLOSSARIO

• **Mettere in gioco/giocare:** Mettere una carta in cima al mazzo dello stesso colore, o creare un nuovo mazzo se il colore non è ancora presente nella propria Zona.

• **Attiva:** La Carta Attiva è la carta a faccia in su situata in cima a un mazzo di un colore; una carta scalata sotto la prima carta non è considerata Attiva.

• **Fondo:** La carta di fondo è la carta situata in fondo al mazzo, a prescindere che tale mazzo sia scalato o meno. Se il mazzo è composto da una singola carta, tale carta è considerata essere anche la Carta Attiva.

• **Più alto/Più basso:** Si riferisce al valore di un Periodo. Per "Tutte le carte del valore più alto/più basso" si intendono tutte le carte il cui valore corrisponde al più alto o al più basso posseduto.

*Se un personaggio ha due **7** e tre **5** nella sua Mano e deve trasferire tutte le carte di valore più alto in quella Mano, significa che deve trasferire i due **7**. Se invece le istruzioni lo obbligano a trasferire le tre carte di valore più alto, dovrà trasferire i due **7** e un **5**.*

• **Valore:** Il valore di una carta equivale al suo Periodo. È stampato su entrambi i lati della carta. Se la carta fa riferimento a un valore che il giocatore non possiede (ad esempio: la carta di valore più alto della Mano quando il giocatore non ha carte in mano, o la Carta Attiva di un colore che non possiede), il valore deve essere considerato 0. "Più alto/più basso" non si applica a questo valore.

• **Influenza:** L'Influenza è il valore totale di tutte le carte nella propria Influenza, sulla sinistra della plancia di gioco.

## ■ EFFETTI DEI DOGMI

• **Archiviare:** Archiviare una carta significa collocarla in fondo al mazzo dello stesso colore, scalandola se il mazzo è già scalato.

Se il mazzo del colore della carta non esiste, se ne inizia uno nuovo.

• **Capitalizzare:** Infilare una carta sotto la propria plancia, sul lato sinistro della propria Influenza.

• **Dogmi di Vittoria:** Alcune carte riportano la dicitura "il giocatore con... ha vinto". Se nessun giocatore soddisfa i requisiti (*ad esempio, il requisito di Intelligenza Artificiale, se vari giocatori hanno 0 punti*), il Dogma viene ignorato e la partita prosegue.

• **Pescare e...:** Solitamente, si pesca una carta e la si aggiunge alla propria Mano, a meno che il Dogma non richieda di fare qualcosa di diverso con la carta in questione.

Quando un Dogma chiede al giocatore di "pescare e giocare", di "pescare e archiviare" o di "pescare e capitalizzare", la carta da pescare, da archiviare o da capitalizzare è quella che il giocatore ha appena pescato. Egli non può sostituirla con un'altra carta della sua Mano.

Occorre ricordare che quando un giocatore è tenuto a pescare da un Periodo vuoto, dovrà invece pescare dal Periodo più alto successivo che non sia vuoto.

• **Riciclare:** Una carta riciclata viene collocata sotto il mazzo del Periodo corrispondente, a faccia in giù. Se un giocatore deve riciclare più carte contemporaneamente, può scegliere l'ordine in cui farlo.

• **Scalare:** Per scalare un mazzo, un giocatore fa scorrere le proprie carte nella direzione specificata al fine di mostrare le prime risorse di tutte le carte sotto la Carta Attiva.

*Nell'esempio di gioco che segue, il mazzo giallo è scalato in alto, il viola a destra e il rosso a sinistra. Il blu e il verde non sono scalati.*

Un mazzo può essere scalato soltanto in una direzione. Quando il giocatore cambia la direzione, riallinea il mazzo e poi scala le carte nella nuova direzione.

Quando un mazzo viene scalato, tutte le carte che lo compongono devono essere scalate. Quando il giocatore archivia una carta in fondo a quel mazzo o mette in gioco una nuova carta in cima al mazzo, anche quella carta deve essere scalata.

## LEGENDA

Dogma Cooperativo

Dogma di Supremazia

Risorse

**X**: Carta del Periodo X; ad esempio, un **10** è una carta del Periodo 10.

Qualora un mazzo si riduca a una sola carta o meno, lo scalamento viene automaticamente cancellato.

• **Scambiare:** Il giocatore cede una carta e ne riceve una. Lo scambio può avere luogo anche se uno dei giocatori non ha nulla da scambiare.

• **Scartare:** Rimuovere dal gioco.

*Se il primo effetto di Dogma dell'Innovazione ha successo, costringe tutti a scartare ogni carta nelle Mani, nelle Zone e nelle Influenze, il che significa che tali carte vengono scartate dal gioco e riposte nella scatola. Le Dominazioni permangono e i giocatori dovranno proseguire con quelle poche carte che rimangono da pescare.*

• **Soltanto per te stesso:** Quando compare questa frase, gli altri giocatori non possono trarre beneficio dal Dogma. Tuttavia, possono comunque esserne fatti bersaglio.

• **Trasferire:** Quando un giocatore deve trasferire più carte e non ne possiede abbastanza,

dovrà trasferirne il maggior numero possibile. Quando un trasferimento indica il valore specifico della carta da trasferire e il giocatore non ne possiede alcuna di quel valore, non effettua nessun trasferimento.

*Se un Dogma richiede che il giocatore trasferisca un **5** dalla sua Influenza e il giocatore non ne possiede nessuno, non trasferirà un **6** al suo posto.*

Una carta trasferita nella Zona di un giocatore viene collocata in cima al mazzo dello stesso colore, a meno che il Dogma non specifichi diversamente.

## ESEMPIO DELL'AREA DI GIOCO DI UN GIOCATORE

*Un giocatore può sempre guardare le proprie carte coperte, ma non quelle dei suoi avversari.*



*I mazzi blu e verde non sono scalati*



*Il mazzo giallo è scalato in alto*



*Il mazzo viola è scalato a destra*



*Il mazzo rosso è scalato a sinistra*

### CARTE ATTIVE

*Prospettiva (giallo)  
Feudalesimo (viola)  
Polvere da sparo (rosso)  
Navigazione (verde)  
Scrittura (blu)*

ZONA

### INFLUENZA

*Le carte capitalizzate devono essere messe qui per incrementare la propria Influenza, lasciando visibile il loro valore.*

*Un giocatore può sempre guardare le Innovazioni delle proprie carte Influenza.*

### PLANCIA DI GIOCO



### DOMINAZIONI

*I Periodi e i Campi dominati devono essere messi qui.*

*Un giocatore non può mai guardare l'Innovazione di un Periodo dominato.*

7

## ESEMPIO DI TURNO DI UN GIOCATORE

Questa è una partita a 4 giocatori e ora è il turno di Andrea. Andrea ha due mazzi nella sua Zona.



Le sue carte gli forniscono 3 , 2 , 1 , 1 .

Come prima Azione, Andrea decide di **Attivare Banche**.

La risorsa richiesta è .

- Il primo Dogma è un Dogma di Supremazia.

Dal momento che Luca ha meno  di Andrea, è l'unico giocatore influenzato e deve trasferire una delle sue Carte Attive che non siano verdi e che producano  nella Zona di Andrea. Decide di trasferire Chimica, che finisce per coprire **Evoluzione, scalata:**



Poi, dal momento che Luca ha trasferito una carta, egli pesca e capitalizza un .

- Il secondo Dogma è un Dogma Cooperativo.

Carlo ha lo stesso numero di  di Andrea, mentre Massimo ne ha di più. Possono entrambi trarre beneficio dal Dogma. Carlo, il primo giocatore alla sinistra di Andrea, decide di scalare le sue carte verdi verso destra. Quindi giunge il turno di Massimo, che però non ha carte verdi, e quindi non può trarre beneficio dal Dogma. Infine, Andrea decide di scalare le sue carte verdi verso destra.



Alla fine della risoluzione di questa carta, almeno un giocatore (in questo caso Carlo) ha tratto beneficio dal Dogma Cooperativo di Andrea. Quindi Andrea pesca una carta gratuita dello stesso valore della sua Carta Attiva più alta, un .

Andrea ha 3 , 3 , 3 , 1 .

Come seconda Azione, decide di **Pescare** un'Innovazione e deve quindi pescare un .

Tuttavia, il mazzo di gioco del  è vuoto, quindi Andrea dovrà pescare una carta dal successivo Periodo più alto che non sia vuoto, vale a dire il .

## ■ RICONOSCIMENTI

■ **AUTORE:** Carl Chudyk

■ **ILLUSTRAZIONI:**

- Cyril van der Haegen - Copertina
- Robin Olausson - Periodi & Campi
- Christophe Swal - Innovazioni

■ **PLAYTESTER USA:** Chris Cieslik (grazie di cuore!), Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eric Reus, i SGS del MIT e i visitatori della KurisCon.

■ **EDITORE:** Iello

**Direttori di linea:**

Cédric Barbé e Patrice Boulet

**Direttore progettuale:** Thibaud Gruel

**Vicedirettore:** Gabriel Durnerin

■ **GRAFICA:** Origames

(Design, layout e sviluppo)



**Direttore di sviluppo:** Guillaume Gille-Naves

**Direttore artistico:** Igor Polouchine

**Collaudo e risoluzione problemi FR:** Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki, Igor Polouchine. Sentiti ringraziamenti a Philippe Longa, Frédéric Vasseur e Yann Wenz.

**Traduzione e revisione:** Fiorenzo Delle Rupi e Massimo Bianchini

**Impaginazione edizione italiana:** Chiara Soave

© 2011 Iello. Tutti i diritti riservati.

**IELLO**

309 BD DES TECHNOLOGIES

54710 LUDRES - FRANCE

[www.iello.info](http://www.iello.info)

Edizione italiana a cura di

© 2012 Asterion Press s.r.l.

Via Manzotti, 7

42015 Correggio (RE) - ITALY

[www.asterionpress.com](http://www.asterionpress.com)