

 ERIC LABOUZE

 FABRICE WEISS - ALEXEI IAKOVLEV

GENESIA

REGOLAMENTO

INTERPRETATE UNO DEI **DISCENDENTI** DEL NOSTRO PRIMO ANTENATO E PRENDETE PARTE ALLA CONQUISTA DEL MONDO E DELLA MERAVIGLIOSA ISOLA DI **GENESIA**. ATTRAVERSO LE **EPOCHE**, AIUTATE I VOSTRI DISCENDENTI E I LORO NUMEROSI **CLAN** A PROSPERARE, ESPLORANDO VASTE REGIONI, COSTRUENDO **CITTÀ**, METTENDO IN MOSTRA LE VOSTRE **INVENZIONI** E AFFERMANDO LA VOSTRA **SUPREMAZIA** CON LA FORZA O LA NON VIOLENZA.


GATEONGAMES


14+


20 min/
Giocatore


1-5


SUPER
MEEPLE

COMPONENTI

- 3 tabelloni Genesis (per 3, 4 e 5 giocatori; il tabellone per 1 e 2 giocatori si trova sul retro del tabellone per 4 giocatori)
- 5 tabelloni Continente (1 per colore)
- 150 pedine Clan (5 colori x 30 Clan)
- 100 pedine Città (5 colori x 20 Città)
- 12 carte Obiettivo Segreto
- 90 carte Epoca (30 Epoca I; 30 Epoca II; 30 Epoca III)
- 9 carte Epoca promo
- 5 tessere Guerra/Pace fronte retro
- 75 monete (50 da uno, 25 da due)
- 1 plancia Ordine di Turno
- 5 segnalini Ordine di Turno
- 5 schede di riferimento
- 1 blocchetto segnapunti
- Questo regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

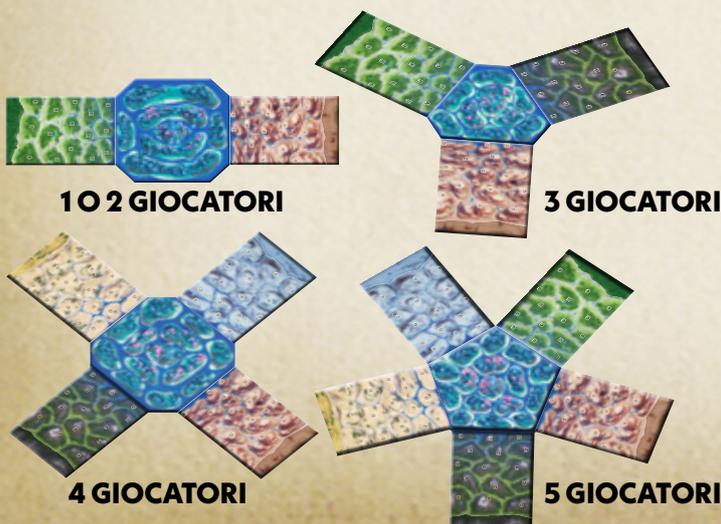
Possedere il maggior numero di punti a fine partita, provando di conseguenza la supremazia del vostro popolo. Per fare ciò, **scegliete con il draft** la migliore **mano** di carte all'inizio di ognuna delle **3 epoche**. Poi, attraverso queste carte e la scelta delle vostre azioni, prendete possesso delle **regioni** che vi daranno il maggior numero di punti, ricordando sempre di sviluppare nuove **tecnologie** lungo la strada. Nel mentre, dovrete adattare la vostra strategia di conquista al vostro Obiettivo Segreto.

Per la modalità in solitario: vedere pagina 10 per le modifiche alle regole.

PREPARAZIONE

A TABELLONI

- Ogni giocatore sceglie un Continente.
- Assemblate i Continenti attorno al tabellone Genesis in base al numero dei giocatori:



B PLANCIA ORDINE DI TURNO

Collocate i segnalini Ordine di Turno di ogni giocatore in ordine casuale nell'Epoca I sulla plancia Ordine di Turno.



C CLAN

Ogni giocatore prende tutti i 30 Clan (♁) e le 20 Città (⚡) che corrispondono al colore del proprio tabellone Continente e li colloca di fronte a sé.



D CARTE EPOCA

- Preparate i 3 mazzi Epoca. Ogni mazzo contiene 5 gruppi di 6 carte dello stesso colore.



- Per la vostra prima partita, usate i gruppi seguenti in base al numero dei giocatori:

Giocatori	●	●	●	●	●
1-2 giocatori	x	x			
3 giocatori	x	x	x		
4 giocatori	x	x	x	x	
5 giocatori	x	x	x	x	x

- Mescolate le carte di ogni epoca per comporre i mazzi dell'Epoca I, Epoca II ed Epoca III, poi collocateli a faccia in giù accanto al tabellone.

Nota: rimettete gli altri gruppi nella scatola. Una volta che avrete familiarizzato con il gioco, sentitevi liberi di usare gruppi di altri colori. Non dovrete nemmeno tenere gli stessi gruppi di colori di epoca in epoca. Assicuratevi soltanto di usare sempre il numero corretto di gruppi in base al numero di giocatori.

Esempio: per una partita a 3 giocatori, potete usare i gruppi giallo, verde e rosso per l'Epoca I. Poi i gruppi blu, viola e rosso per l'Epoca II; e infine i gruppi verde, viola e rosso per l'Epoca III.

E CARTE OBIETTIVO SEGRETO

Per la vostra prima partita, usate soltanto le carte Obiettivo Segreto dello stesso colore dei gruppi delle carte Epoca che state usando. Le carte obiettivo con il colore gruppo nero sono delle carte extra e sono utilizzabili con gli altri colori come più desiderate. Mescolatele e distribuitene 2 a faccia in giù a ogni giocatore. Scegliete 1 delle vostre 2 carte Obiettivo Segreto da tenere a faccia in giù di fronte a voi fino al calcolo del punteggio finale. Rimettete l'altra carta e le altre rimaste dalla distribuzione nella scatola, senza farle vedere a nessuno.



F TESSERE GUERRA/PACE

Ogni giocatore prende 1 tessera Guerra/Pace.



FRONTE



RETRO

G MONETE

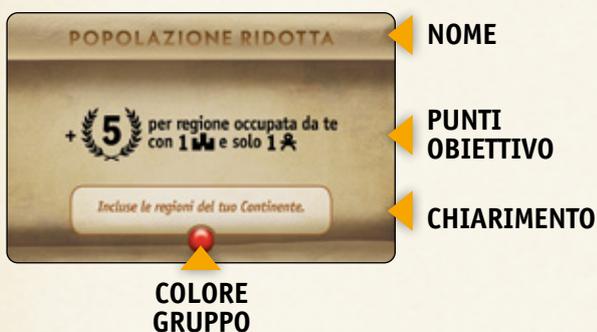
Impilate la riserva di monete accanto alle carte Epoca.

H BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Preparate il blocchetto segnapunti e affidatelo al giocatore che sa contare meglio e dategli una penna!



ANATOMIA DI UNA CARTA OBIETTIVO SEGRETO



D



G



PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI



QUANDO SI GIOCANO LE CARTE EPOCA?

Potete giocare le vostre carte solo nell'epoca durante la quale sono state distribuite. Giocate le vostre carte nel vostro turno, nella fase indicata dall'icona. Giocate la carta a faccia in su di fronte a voi, poi applicate il suo effetto sugli altri giocatori.

- Le carte con sia l'icona  che l'icona , ma **solo queste due**, devono essere giocate nella fase Crescita, ma sono attive solo durante la fase Attacco.
- Le carte con sia l'icona  che l'icona , ma **solo queste due**, possono essere giocate nella fase Crescita o nella fase Espansione. Se le giocate durante la fase Crescita, rimangono attive durante la fase Espansione.
- Potete giocare le carte con tutte e 4 le icone (, , , ) in qualsiasi fase desiderate.
- Tuttavia, alcune carte devono essere giocate al di fuori del vostro turno:
 - Alcune carte copiano l'effetto di una carta giocata da un avversario.

Dovete giocare queste carte quando l'avversario gioca la carta che desiderate copiare.

- Dovete giocare le carte  con effetto difensivo nel momento nel quale venite attaccati.

DURATA DELL'EFFETTO

La maggior parte delle carte possiede un effetto immediato e non può più essere usato dopo che sono state giocate.

CARTE INVENZIONE

Le carte con l'icona  non solo forniscono un effetto ma fanno guadagnare anche Punti Progresso .

Una volta che le giocate, tenete queste carte a faccia in su di fronte a voi fino alla Fine della Partita: calcolerete i  sulle carte Invenzione giocate alla fine di **ogni epoca**.

Quindi, i  delle carte Invenzione dell'Epoca I verranno calcolati 3 volte (una volta per ogni epoca); questo rappresenta come il vostro popolo capitalizza sui benefici del progresso tecnologico.

Tuttavia, gli effetti della carta si applicano una volta sola, quando giocate la carta e solo durante l'epoca nella quale l'avete giocata.

COSTO

Alcune carte hanno un costo in monete. Dovete pagare questo costo nel momento in cui giocate la carta. Rimettete le monete che spendete nella riserva. Non è permesso avere alcun debito.

SCARTARE UNA CARTA

Non siete mai obbligati a giocare una carta: potete scartarla in qualsiasi momento durante il vostro turno per ricevere 4 monete dalla riserva. Potreste farlo, per esempio, con una carta il cui costo è più alto di quello che potete permettervi. Non c'è limite al numero di carte che potete scartare. Non rivelate le carte scartate agli altri giocatori.

ECCEZIONI

Tutte le regole soprastanti si applicano a tutte le carte, tranne quando la carta specifica altrimenti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- La partita dura tre epoche (I, II e III). A ogni epoca, ogni giocatore selezionerà con il draft 5 carte, possibilmente comprerà Clan aggiuntivi schierandoli sul tabellone e costruirà delle Città.
- Ogni epoca si divide come segue:

A - INIZIO DELL'EPOCA

B - SVILUPPO

C - FINE DELL'EPOCA

DRAFT: la selezione tramite draft è un metodo di distribuzione delle carte che riduce la fortuna e vi dà del controllo nel formare la vostra mano. Contemporaneamente, ogni giocatore riceve 6 carte, ne sceglie 1 e la colloca davanti a sé a faccia in giù, poi passa le 5 carte rimaste al giocatore alla propria destra o sinistra (a seconda dell'epoca in cui ci si trova). Ora sta a lui scegliere 1 delle carte che gli sono state passate, poi passa le carte rimaste e così via finché ogni giocatore non ha

5 carte di fronte a sé. Tutti scartano la propria 6ª carta. Prendete le vostre 5 carte selezionate nella vostra mano.

1 RICEVETE 6 CARTE



2 SCEGLIETENE 1



3 PASSATE LE ALTRE 5 CARTE AL VOSTRO VICINO



in senso orario



in senso antiorario

4 RIPETETE I PASSI 2 E 3 FINO A CHE NON AVRETE 5 CARTE A FACCIA IN GIÙ DI FRONTE A VOI

5 SCARTATE LA 6ª CARTA SENZA MOSTRARLA AGLI ALTRI GIOCATORI

6 PRENDETE LE 5 CARTE CHE AVETE SELEZIONATO IN MANO

ANATOMIA DI UNA CARTA EPOCA



Importante: alcune carte hanno un effetto secondario che si applica anche agli **ospiti**. Gli ospiti sono gli altri giocatori nel cui Continente vengono spostati i propri  .

A - INIZIO DELL'EPOCA

All'inizio di ogni epoca, ognuno di voi riceve:

- **15 MONETE**, che aggiungete alle monete eventualmente rimaste dall'epoca precedente.
- **6 CARTE** dell'epoca in corso, distribuite casualmente a faccia in giù.

Ognuno seleziona con il draft la sua mano di 5 carte dalle 6 che ha ricevuto, come scritto nel dettaglio a pagina 4.

Nota: in qualsiasi momento durante il draft, potete sbirciare le carte a faccia in giù che avete già selezionato.

B - SVILUPPO

Lo Sviluppo comprende tre fasi, nel seguente ordine:

CRESITA > ESPANSIONE > ATTACCO

- Per ogni fase, tutti i giocatori giocano in ordine di turno (in base alla plancia Ordine di Turno). Una volta che tutti i giocatori hanno completato la

fase, si continua con la fase successiva.

- Ogni fase ha una varietà di azioni disponibili. Non siete obbligati a effettuare ogni azione disponibile e potete effettuare alcune azioni più volte.
- Non è obbligatorio giocare tutte le vostre carte; tuttavia, non potete giocare una carta al di fuori della sua fase. Ricordate, potete sempre scartare delle carte per ricevere 4 monete dalla riserva.

1 - CRESITA

Ogni giocatore ha 1 turno durante questa fase. Nel vostro turno, dovete effettuare ogni azione che desiderate (in qualsiasi ordine e quante volte volete), oppure passare:

- **Giocate delle carte** con l'icona  dalla vostra mano, in qualsiasi ordine desiderate.
- **Reclutate** quanti Clan  desiderate pagandoli 2 monete ognuno. Potete farlo in qualsiasi momento del vostro turno (prima o dopo aver giocato una carta, o addirittura senza giocare alcuna) e non è obbligatorio comprare tutti i Clan nello stesso momento.



Collocate sempre i Clan che reclutate impilandoli uno sopra l'altro sulla vostra patria  oppure (nelle Epoche II-III) in una delle vostre Città.



Avete solo 30 Clan disponibili. Se a causa di una carta ottenete dei Clan quando non ce ne sono abbastanza disponibili, ottenete solo i Clan rimasti.

Non è obbligatorio reclutare tutti i Clan che volete durante questa fase. Potete reclutarli anche durante la fase Espansione .

Una volta che avete terminato tutte le vostre azioni, tocca al prossimo giocatore in ordine di turno. Una volta che tutti i giocatori hanno svolto 1 turno di Crescita (oppure hanno passato), continuate con la fase Espansione .

Nella fase Crescita dell'Epoca III: dovete giocare ora tutte le carte dalla vostra mano (ovvero quelle che desiderate giocare) che hanno entrambe le icone  e , e dovete giocarle tutte insieme. Queste carte saranno attive durante la fase Attacco, ma dovete giocarle nella fase Crescita in modo che i vostri avversari sappiano se le vostre intenzioni sono bellicose o pacifiste.

2 - ESPANSIONE

Ogni giocatore ha 1 turno nel quale deve effettuare ogni azione che desidera (in qualsiasi ordine e quante volte vuole), oppure passare:

- **Giocate delle carte** dalla vostra mano che hanno l'icona , in qualsiasi ordine desiderate. Potete dividere i movimenti () delle vostre carte come volete tra i vostri Clan.
- **Reclutate** quanti Clan () desiderate allo stesso costo e in base alle regole di collocamento della fase Crescita .
- **Pagate per muovere** () i vostri Clan quanto desiderate pagando 1 moneta per movimento (vedere "Movimento" nel box sottostante). Ricordate, potete farlo in qualsiasi momento durante il vostro turno (prima o dopo aver reclutato o giocato una carta, oppure senza aver fatto nulla di tutto ciò).

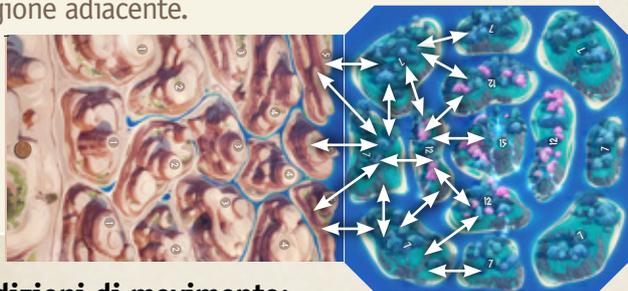


MOVIMENTO

Epoca I e II: 1 movimento consente di muovere 1 Clan da una regione a una regione adiacente.

Epoca III: 1 movimento consente di muovere una pila di Clan (da 1 a 30 Clan) da una regione a una regione adiacente.

Ogni freccia indica una coppia di regioni adiacenti.



Condizioni di movimento:

- Potete muovere il vostro Clan (nell'Epoca III, una pila di Clan) in una regione vuota adiacente, oppure in una regione adiacente che è già occupata dai vostri Clan e/o Città.
- Potete attraversare una regione occupata da Clan avversari e/o Città pagando direttamente all'avversario un totale di 1 moneta per regione che ogni Clan (nell'Epoca III, una pila di Clan) attraversa. Questo pedaggio si **aggiunge** al costo di movimento che pagate normalmente alla riserva.
- Il vostro Clan (nell'Epoca III, una pila di Clan) non può fermarsi in una regione occupata da un avversario. L'unico modo di occupare quella regione è di conquistarla durante la fase Attacco.

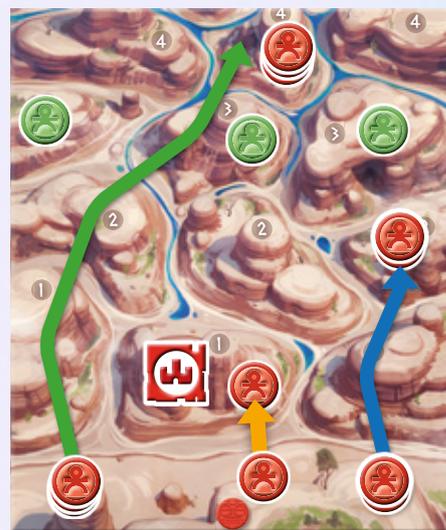
CITTÀ: le Città **non si muovono mai** e non vengono mai distrutte; tuttavia, possono cambiare proprietario venendo assediate durante la fase Attacco! **Non è obbligatorio** lasciare dei Clan nelle vostre Città.

Una volta che avete terminato tutte le vostre azioni, tocca al prossimo giocatore in ordine di turno.

IMPILARE E SCOMPORRE I CLAN

- **Impilare** dei  permette a una singola regione di contenere più di 1 Clan. Questo rende inoltre facile vedere la superiorità numerica rispetto alle regioni adiacenti durante la fase Attacco.
- Non appena 1  termina il suo movimento in una regione con altri , dovete impilarli l'uno sull'altro.
- In una regione con 1  tutti i  devono trovarsi dentro la .
- Nelle Epoche I e II, potete rimuovere dalla pila singoli  per muoverli; nell'Epoca III potete muovere una qualsiasi porzione della pila oppure l'intera pila.

Ogni regione ha un valore stampato che indica quanti punti varrà se occupata a fine partita, quindi muovete attentamente i vostri Clan!



 **Muovere**  questo Clan dalla sua patria alla regione adiacente di valore 1 costa 1 moneta.

 **Nell'Epoca I o II, muovere**  questa pila di 2 Clan dalla sua patria alla regione di valore 2 indicata costa 4 monete (2 regioni x 2 Clan); nell'Epoca III costa 2 monete (2 regioni x 1 pila di Clan).

 **Nell'Epoca I o II, muovere**  questa pila di 3 Clan dalla sua patria alla regione di valore 4 indicata costa 12 monete (4 regioni x 3 Clan); nell'Epoca III costa 4 monete (4 regioni x 1 pila di Clan).

In più, il movimento del giocatore Rosso attraversa una regione occupata dal giocatore Verde, quindi il giocatore Rosso deve pagare un pedaggio al giocatore Verde: nell'Epoca I o II, paga 3 monete (1 per Clan) al giocatore Verde; nell'Epoca III paga 1 moneta (1 per pila di Clan) al giocatore Verde.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto 1 turno di Espansione (oppure hanno passato), continuate con la fase Attacco.

LA PATRIA

Alcune carte dell'Epoca II e III permettono di collocare i vostri  o le vostre  direttamente nella patria di un vostro avversario. Si tratta di un'eccezione alla regola del Movimento. La patria è l'unica regione di ogni giocatore nel quale più giocatori possono coesistere pacificamente. Né i  né le  possono essere attaccati nella patria.



3 - ATTACCO

La fase Attacco può comprendere un qualsiasi numero di round in successione.

Consiglio: solitamente, non ci sono attacchi nell'Epoca I.

In Genesis è raro che il giocatore che ha lanciato il maggior numero di assalti vinca... a volte bisogna essere degli strateghi, valutando con cura quando lanciare pochi attacchi ma decisivi!



All'inizio di ogni round, ogni giocatore gira segretamente la propria tessera Guerra/Pace sul lato Guerra se desidera attaccare, oppure Pace se non vuole attaccare. Collocate la tessera di fronte a voi. Rivelate tutti **contemporaneamente** le vostre scelte:



- **Se tutti scelgono Pace**, la fase Attacco è terminata; proseguite con la Fine dell'Epoca .



- **Se qualcuno sceglie Guerra**, in ordine di turno ogni giocatore che ha scelto Guerra deve lanciare precisamente 1 attacco. Quelli che hanno scelto Pace non possono lanciare attacchi in questo round, anche se qualcuno li dovesse attaccare.

Se avete giocato la carta **Premio Nobel per la Pace** nella fase Crescita, dovete scegliere Pace e non potete lanciare alcun attacco. Lo stesso vale per tutti quelli che hanno copiato la vostra carta.



Promemoria: nell'Epoca III, avete dovuto giocare delle carte con entrambe le icone  e  nella fase Crescita, ma sono ancora attive durante la fase Attacco. I loro effetti sono cumulativi, che vuol dire che ogni carta può aumentare o annullare gli effetti sul numero di Clan perduti.

Condizioni per attaccare:

Il giocatore che sta lanciando l'attacco sceglie 1 regione attaccante e 1 regione attaccata, giocando facoltativamente una carta  con effetto offensivo. La regione attaccata:

- Deve essere **occupata** dai Clan e/o dalle Città dell'avversario.
- Deve essere **adiacente** alla regione attaccante.
- Deve avere **meno** Clan della regione attaccante.

Caso speciale: se non rispettate più queste condizioni, passate semplicemente; tuttavia, se scegliete Guerra e potete lanciare un attacco da qualche parte, anche se non è la regione che intendevate, **dovete attaccare**.

La regione attaccata non può essere una patria, ma la regione attaccante sì!

Risolvere un Attacco (da eseguire in successione):

- Se ci sono dei Clan nemici, scegliete un numero di Clan che sia voi che il difensore perderete: dovete perdere lo stesso numero, da 1 all'intera pila del difensore.
- Se non ci sono dei Clan nemici (o se non c'erano prima del vostro Attacco) e c'è una Città, potete assediarla perdendo 1 Clan (dalla regione attaccante) per sostituire quella Città con una delle vostre.
- Se non ci sono né Clan nemici né Città nemiche, potete muovere in questa regione quanti Clan attaccanti desiderate dalla regione attaccante, gratuitamente.

Entrambi dovete rimettere i Clan eliminati nelle rispettive riserve per futuri reclutamenti. Se una Città è stata assediata, anch'essa ritorna nella riserva del proprietario.

Consiglio: di norma, si eliminano tutti i Clan da una regione così da poterla conquistare; tuttavia, alcune volte è utile infliggere abbastanza perdite da ridurre una regione a 1 Clan, così il difensore non avrà i 2 Clan necessari alla Fine dell'Epoca per poter costruire una Città.

Nota: alcune carte  hanno un **effetto difensivo** e possono essere giocate al di fuori del proprio turno, non appena una vostra regione viene bersagliata da un attacco. Il resto delle **carte  con effetto offensivo** deve invece essere giocato durante un vostro attacco, prima o dopo che il difensore ha giocato carte  con effetto difensivo.

- Una volta che avete terminato il vostro attacco, il prossimo giocatore in ordine di turno che ha scelto Guerra deve lanciare precisamente 1 attacco.
- Dopo che tutti i giocatori che hanno scelto Guerra hanno lanciato il loro attacco, iniziate un nuovo round riprendendo in mano le vostre tessere Guerra/Pace e scegliendo di nuovo.

Potreste essere gli unici attaccanti per l'intera epoca e potete lanciare quanti attacchi desiderate. Tutti gli altri giocatori possono scegliere Pace, ma basta anche che uno solo scelga Guerra per far sì che gli attacchi continuino. Tenete a mente che potreste scegliere Pace ancora e ancora, prendendo tempo e scegliere solo alla fine Guerra... L'unico modo nel quale può terminare la fase Attacco è se tutti i giocatori scelgono Pace nello stesso round. Poi si continua con la Fine dell'Epoca.

C - FINE DELL'EPOCA

Alla fine di ogni epoca, effettuate le seguenti azioni in ordine.

Tutti possono effettuare le azioni 1-3 **contemporaneamente** senza curarsi di quale azione stiano eseguendo gli altri; tuttavia, nell'azione 4, andrete in un ordine specifico:

1- COSTRUIRE LE CITTÀ

Gratuitamente, aggiungete

1 Città (🏰) in ogni regione che non possiede già una Città nella quale avete almeno 2 Clan (anche durante l'Epoca III, perché alcuni obiettivi segreti lo richiedono). Muovete immediatamente la pila di Clan presenti nella Città. Avete solo 20 Città da poter costruire. Se una carta o una situazione di gioco vi permetterebbero di costruire la 21ª Città, non potete farlo.

2- GIOCARE O SCARTARE LE VOSTRE CARTE

- Giocate qualsiasi carta rimasta nella vostra mano con l'icona Fine dell'Epoca (🏰).
- Se avete delle carte rimaste che non potete giocare (o scegliete di non giocare), scartatele per 4 monete ognuna.

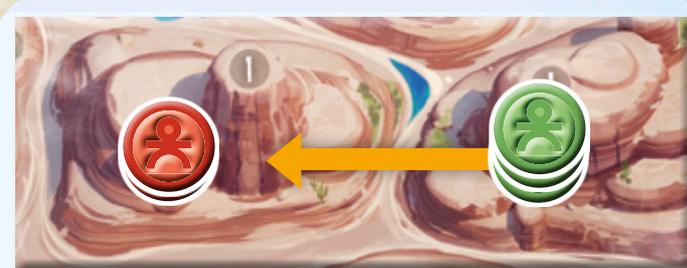


3- CALCOLARE I PUNTI PROGRESSO

Usando il blocchetto segnapunti:

- Calcolate i Punti Progresso totali (🏰) per le vostre **carte Fine dell'Epoca** (🏰).
- Calcolate il totale di (🏰) per tutte le vostre **carte**

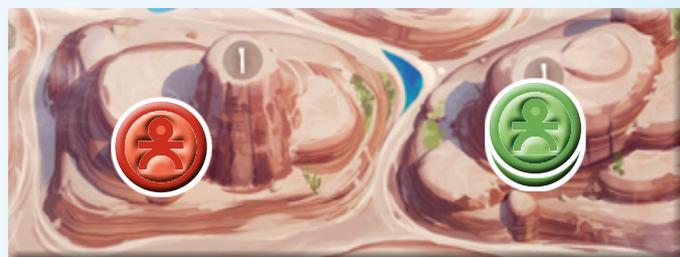
Invenzione 💡, che le abbiate giocate in questa epoca o in una precedente. Ricordate di controllare le carte avversarie che avete copiato (le carte che avete copiato avranno uno dei vostri Clan su di esse).



Esempio 1: avete 3 🧑 in una regione e attaccate una regione adiacente dove un avversario ne ha 2. Potreste scegliere di infliggergli 2 perdite durante questo attacco: entrambi perdereste 2 🧑 lasciando voi con 1 🧑. Dovrete scegliere se lasciare il vostro ultimo 🧑 dove si trova, oppure se abbandonare la regione per poter occupare quella che avete attaccato.



Ma potreste anche scegliere di infliggere solo 1 perdita: entrambi perdereste 1 🧑 lasciando voi con 2 🧑 e l'avversario con 1 🧑.



Esempio 2: avete 2 🧑 in una regione e attaccate una regione adiacente dove un avversario ha 1 🧑 e 1 🏰. Scegliete di infliggergli 1 perdita e di assediare la Città: tutti i 🧑 se ne vanno e sostituite la 🏰 con una delle vostre:



Promemoria: tenete le vostre carte Invenzione  davanti a voi per l'intera partita. Anche se il loro effetto si applica una volta sola, i loro Punti Progresso si calcolano a ogni epoca. Diversamente dalle carte Fine dell'Epoca , che si calcolano solo una volta.

Ricordate di annotare i vostri  sul blocchetto segnapunti!

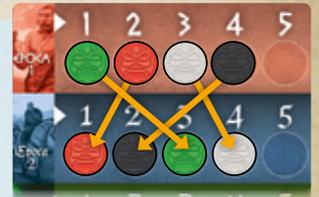
4 - DETERMINARE L'ORDINE DI TURNO PER L'EPOCA SUCCESSIVA

Nota: saltate questa azione nell'Epoca III.

Il giocatore che ha ottenuto meno  durante quest'epoca sceglie la propria posizione nell'ordine di turno per l'epoca successiva. Può scegliere di essere il primo, l'ultimo o qualsiasi altra posizione. Poi il giocatore con il secondo numero di  più basso sceglie e così via. Se più persone ottengono lo stesso numero di  in quest'epoca, i giocatori in parità scelgono in base all'ordine di turno di

quest'epoca. Conservate le vostre monete non spese e tenete i  sulle vostre carte Invenzione  sempre visibili. Ora iniziate l'epoca successiva (II o III) oppure procedete con il calcolo finale del punteggio della Fine della Partita.

Esempio: l'ordine di turno in corso vede primo il giocatore Verde , poi il giocatore Rosso , come terzo il giocatore Grigio  e come ultimo il giocatore Nero . Rosso ottiene il minor numero di Punti Progresso durante quest'epoca, quindi sceglie prima degli altri, e sceglie di essere 1° nella prossima epoca. Grigio e Nero hanno ottenuto lo stesso numero di Punti Progresso in quest'epoca, quindi Grigio, che viene prima secondo l'ordine di turno in corso, è il primo a scegliere tra i due. Grigio sceglie di essere 4° nella prossima epoca, mentre Nero sceglie di essere 2°. Verde prende la posizione rimasta: 3°; questo è il prezzo del progresso!



FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo aver calcolato i vostri Punti Progresso per l'Epoca III. Effettuate i seguenti passaggi per il calcolo finale del punteggio:

- 1. PUNTI PROGRESSO 
- 2. PUNTI PROPAGAZIONE 
- 3. PUNTI CONQUISTA 
- 4. PUNTI OBIETTIVO 

Il vostro punteggio finale è la somma di queste 4 categorie.

1. PUNTI PROGRESSO

Sommate i vostri Punti Progresso per le tre epoche.

2. PUNTI PROPAGAZIONE

Ottenete 2 Punti Propagazione per ogni regione su un Continente straniero che occupate (con dei Clan e/o una Città).

- La patria degli avversari conta.
- Le regioni di Genesis non contano.

3. PUNTI CONQUISTA

Ottenete i punti stampati su ogni regione che occupate (con dei Clan e/o una Città), incluso il vostro Continente e Genesis.

Il totale ottenuto indica i vostri Punti Conquista.

Consiglio: per facilitare il conteggio dei vostri Punti Conquista, contate le regioni in cerchi concentrici: tutte le regioni alla stessa distanza dal centro di Genesis hanno lo stesso valore. Per ogni stesso cerchio, contate il numero di regioni che occupate, e annotare quel numero nella colonna sinistra (#) del vostro blocchetto segnapunti. Moltiplicate quel numero per il valore dei Punti Conquista delle regioni per ottenere il vostro punteggio, che annoterete nella colonna destra (Punti).

4. PUNTI OBIETTIVO

Infine, rivelate la vostra carta Obiettivo Segreto, poi contate tutti i Punti Obiettivo ottenuti da essa. Se non avete realizzato il vostro obiettivo, non ottenete alcun Punto Obiettivo.

Una volta che avete annotato i vostri punti per ogni categoria sul blocchetto segnapunti, sommateli per ottenere il vostro punteggio finale.

Il giocatore con il punteggio più alto viene dichiarato il vincitore.

Se c'è una parità per il punteggio più alto, vince il giocatore in parità con il maggior numero di Punti Obiettivo. Se la parità persiste, vince il giocatore in parità con il maggior numero di Punti Progresso. Se la parità continua a persistere, i giocatori in parità condividono la vittoria.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Tanto tempo fa, in una terra lontana, i discendenti del nostro primo antenato cercano di realizzare il suo desiderio: capire qual è il cammino migliore da intraprendere per sviluppare due tribù compatte, e guidare queste tribù per ottenere il controllo dei migliori territori della meravigliosa isola di Genesia e delle aree circostanti.

Nella modalità in solitario, giocate nel ruolo dello spirito del loro antenato comune, guidando questi leader e le loro due tribù.

Il vostro obiettivo è quello di conquistare quante più regioni possibili, preferibilmente le migliori. Per fare ciò, fate prosperare i discendenti e i numerosi Clan di queste due tribù, esplorando vaste regioni, costruendo Città, mettendo in mostra le loro invenzioni e affermando la loro suprema intelligenza collettiva attraverso le epoche...

OBBIETTIVO E SPECIFICHE DELLA MODALITÀ IN SOLITARIO

- Guidate 2 tribù pacifiche, ottimizzando il loro sviluppo collaborativo attraverso le epoche. Il vostro unico obiettivo è quello di massimizzare il vostro punteggio finale, che conteggia solo il **punteggio più basso** tra quelli delle due tribù.
- Non usate carte Obiettivo Segreto e saltate sempre la fase Attacco.

Tuttavia, affronterete delle altre sfide, per nulla banali:

- Le tribù non ricevono monete all'Inizio dell'Epoca.
- Non potete scegliere la vostra mano di carte Epoca.

PREPARAZIONE

- Assemblate il tabellone per una partita a 2 giocatori: **scegliete 2 Continenti** da collegare al tabellone Genesia, dal lato per 2 giocatori. Collocate i Clan e le Città di ogni tribù accanto al loro Continente. L'ordine di turno non è importante (non usate la plancia Ordine di Turno). Scegliete casualmente una tribù da giocare per prima nell'Epoca I e III; nell'Epoca II giocherete l'altra per prima.
- **Preparate i mazzi di carte Epoca:** usate i gruppi blu ● e giallo ● ma rimettete nella scatola le carte indicate a pagina 11.

Così rimarranno 10 carte nel mazzo Epoca I, 10 nel mazzo Epoca II e 8 nel mazzo Epoca III. Mescolate le carte di ogni epoca per formare i 3 mazzi.

• Iniziate in modalità Principiante.

Quando otterrete 100 punti, potrete passare alla modalità Esperto. Quando otterrete 130 punti, potrete passare alla modalità Eroe.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Come nella modalità a più giocatori, la partita si svolge durante tre epoche, ognuna delle quali comprende un Inizio, uno Sviluppo e una Fine; tuttavia, lo Sviluppo comprende solo la fase Crescita e la fase Espansione. Calcolerete il vostro punteggio finale alla Fine dell'Epoca III.

MONETE: la vostra tribù non riceverà alcuna moneta durante l'Inizio dell'Epoca, ma potete sempre scartare delle carte per ricevere le solite 4 monete per ognuna...

Nelle Epoche I e II, distribuirete 5 carte a ogni tribù; nell'Epoca III distribuirete 4 carte a ogni tribù. Giocherete con due mani distinte, una per ogni tribù. Lo svolgimento del gioco in sé è identico a quello di una partita a più giocatori (per esempio, ogni qual volta un Clan della tribù X attraversa una regione occupata dalla tribù Y, la tribù X deve pagare un pedaggio alla tribù Y).

Nota: le carte che si riferiscono ad avversari o ad altri giocatori devono essere lette come riferite all'altra tribù.

PUNTEGGIO FINALE

Questa parte è identica a quella di una partita a più giocatori, con l'eccezione che non esistono Punti Obiettivo.

Per i Punti Propagazione, la tribù X calcola i punti per le regioni che occupa nel Continente della tribù Y e viceversa.

Promemoria: nella modalità in solitario, il vostro punteggio finale è il **più basso** tra i punteggi delle due tribù.



PRINCIPIANTE - CARTE DA RIMUOVERE



ESPERTO - CARTE DA RIMUOVERE



EROE - CARTE DA RIMUOVERE



REGOLE AVANZATE (2-5 GIOCATORI)

- Se volete diminuire l'alea nella partita, giocate senza carte Obiettivo Segreto.
- Potete giocare in squadre (potete anche giocare 1 vs 2 o 2 vs 3) senza modificare le regole di base: il punteggio finale di ogni squadra è il punteggio individuale più basso nella squadra.
- Potete anche creare dei mazzi Epoca personalizzati per le configurazioni o scenari che volete provare selezionandole dai diversi gruppi. Assicuratevi però di usare 6 carte per epoca per giocatore.

Esempi:

- Se volete una partita più bellicosa, usate tutte le carte con effetto offensivo. Potete persino permettere ai Clan di essere reclutati durante la fase Attacco.
- Se volete provare una modalità che metta in mostra le vostre abilità di gestione, usate tutte le carte Fine dell'Epoca .

Carte Epoca promo: in questa edizione sono presenti 9 carte Epoca promo, che potete utilizzare una volta che avrete padroneggiato il gioco.

R I E P I G L O G O N D E L S E I R A G O L E

A - INIZIO DELL'EPOCA

Ogni giocatore riceve:

- 
- **6 CARTE** dell'epoca. Selezionate con il draft 5 carte.

B - SVILUPPO

Potete sempre scartare le vostre carte per  ognuna.

1 - CRESCITA (1 turno per giocatore)

- Giocate le vostre carte 
- Reclutate  pagando / .

2 - ESPANSIONE (1 turno per giocatore)

- Giocate le vostre carte 
 - Reclutate  pagando / .
 - Muovete i vostri  pagando  :
- Epoca I - II:** 1  da 1 regione a 1 regione adiacente.
Epoca III: 1 pila di  da 1 regione a 1 regione adiacente.

PEDAGGI

Se attraversate una regione occupata da un avversario (con Clan e/o Città), pagate a questo giocatore un pedaggio:

Epoca I - II:  per  che attraversa la regione.

Epoca III:  pila di  che attraversa la regione.

3 - ATTACCO

Tutti i giocatori scelgono segretamente Guerra o Pace con la loro tessera; rivelatele tutte contemporaneamente:

- **Se tutti scelgono Pace**, la fase Attacco è terminata; **proseguite con la Fine dell'Epoca** .
- **Se qualcuno sceglie Guerra**, in ordine di turno, ogni giocatore che ha scelto Guerra deve lanciare precisamente 1 attacco.

Scegliete 1 regione da attaccare che abbia le seguenti caratteristiche (potete giocare facoltativamente delle carte ):

- Deve essere adiacente alla regione che la sta attaccando.
- Deve essere occupata da  e/o  avversari.
- Deve avere meno  della regione che la sta attaccando.

Poi risolvete l'attacco, giocando facoltativamente delle carte , eseguendo in successione i seguenti punti:

- Decidete quanti  voi e il difensore perderete (lo stesso numero).
- Se nella regione attaccata rimane solo 1 , potete perdere 1  attaccante per sostituire la  con 1 delle vostre.
- Se nella regione attaccata non rimangono né  né  avversari, muovete in essa quanti  attaccanti desiderate, gratuitamente.

Iniziate un nuovo round di Attacco fino a che tutti non scelgono Pace.

C - FINE DELL'EPOCA

Effettuate le seguenti azioni in ordine:

1 - COSTRUIRE LE CITTÀ

Aggiungete 1  in ogni regione con almeno 2 .

2 - GIOCARE O SCARTARE LE VOSTRE CARTE

3 - CALCOLARE I VOSTRI PUNTI PROGRESSO

- Punti Progresso sulle vostre carte .
- Punti Progresso sulle vostre carte **Invenzione** .

4 - DETERMINARE L'ORDINE DI TURNO PER L'EPOCA SUCCESSIVA (da saltare nell'Epoca III)

Chiunque ha ottenuto il minor numero di  in questa epoca sceglie la sua nuova posizione nell'ordine di turno, poi il secondo ecc. In caso di parità si sceglie in ordine di turno.

FINE DELLA PARTITA

Alla Fine dell'Epoca III, sommate i seguenti punti:

1. **PUNTI PROGRESSO DELLE 3 EPOCHE.**
2. **PUNTI PROPAGAZIONE:** +2 per regione che occupate su Continenti avversari.
3. **PUNTI CONQUISTA:** il valore stampato sulle regioni che occupate con  e/o .
4. **PUNTI OBIETTIVO.**

Spareggi: il maggior numero di Punti Obiettivo, poi il maggior numero di Punti Progresso, altrimenti la vittoria viene condivisa.

RICONOSCIMENTI • Autore: Éric Labouze • Team Super Meeple: Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon

• **Illustratori:** Fabrice Weiss, Alexei Yakovlev e Igor Polouchine • **Stesura e revisione delle regole francesi:** Guillaume Gille-Naves, Bernard Philippon e il Team Citizen Game • **Direzione artistica:** Igor Polouchine • **Packaging:** ORIGAMES • Fabbriato in Cina da Whatz Games. Genesis è un gioco co-pubblicato con **SUPER MEEPLE** 193, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Parigi ©2019 SUPER MEEPLE e **CITIZEN GAME** 8, rue des Ursulines - 75005 Parigi ©2019 CITIZEN GAME. SUPER MEEPLE e il suo logo sono marchi registrati di Super Meeple. CITIZEN GAME e il suo logo sono marchi registrati di Citizen Game.

Ringraziamenti Speciali: Xavier Labouze, Mathieu Hestin, Pierre Sonigo

- Team delle Ursulines: Anne Payen, Anna e Keimis, Nils, Pierre-Louis, Blanche, Jules
- Amandine Metton, Gérard Pham Van Cang, Nathan Morse
- Tester del prototipo alle fiere Brussels Game Festival, Festival Alchimie du jeu di Tolosa, Paris Est Ludique, 24h di Châteauroux, Festival Troadé.



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Traduzione: Denise Venanzetti

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Denise Venanzetti, Giacomo Maltagliati, Giulia Licciardello e Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it:
www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

**VUOI RIMANERE AGGIORNATO
SUL REGOLAMENTO?**

GOO
GATEONGAMES

