

INTRODUZIONE

"QUESTO GIOCO AVEVA L'OBIETTIVO DI SVILUPPARE UNO STRATEGICO SENZA FORTUNA CON UN TEMPO DI GIOCO INDIPENDENTE DAL NUMERO DI GIOCATORI. È DIVENTATO UN "HOBBY" PADRE-FIGLIO, UN PICCOLO ESEMPIO DI COME REALIZZARE QUALCOSA DA ZERO. ORA, VUOLE DIVENTARE DI TUTTI, PERCHÉ GIOCARE DA SOLI NON È LA STESSA COSA."

STRUTTURA DEL MANUALE

La prima parte del manuale introduce i **componenti** del gioco per fornire un semantica comune utile alla comprensione del gioco. Successivamente entra nel dettaglio delle **carte campione** e delle **carte abilità**. Una volte chiarite le strutture informative per poter leggere le carte viene presentata la meccanica di gioco e **il ciclo delle fasi** che la compongono. In chiusura verranno mostrate le differenti modalità di gioco presentate come i **tre capitoli** ed alcuni esempi pratici volti mostrare possibili scenari e le regole per affrontare dubbi o controversie.

Indice

Introduzione

Contenuto

Predisposizione

Modalità

Flusso di gioco

Esempi

Evoluzione