

## Indice

Inroduzione  
Contenuto  
Predisposizione  
Modalità  
Fusso di gioco  
Esempio  
Evoluzione

## INTRODUZIONE

“QUESTO GIOCO AVEVA L’OBETTIVO 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, VOLTE DIVENTARE DI TUTTI, PERCHÉ GIOCARE DA SOLO 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 volle chiarire 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 diverse modalità di gioco e volti mostrare possibili scenari e le regole per affrontare questi mostri come i **capitoli** ed alcuni esempi pratici dubbi o controverse.