



Innovation

Por Carl Chudyk



LIVRO DE REGRAS

Innovation

2-4 Jogadores ⚙️ **30-60 mins** ⚙️ **Idade 14+**

Innovation é um jogo de construção de civilização através de tecnologias, ideias, e engenhosidade. Começando pela Idade da Pedra, você irá escolher as inovações que definirão o destino de seu povo no decorrer da história... desde as mais primordiais como A Roda e Vestuário, passando por Pólvora, Democracia e Combustão, até chegar em Satélites e A Internet. Cada uma delas dará à sua civilização uma habilidade específica. Algumas permitirão que você avance pelas eras mais rapidamente, outras irão te ajudar a construir sua infraestrutura, e ainda há aquelas que darão a habilidade de atacar seus rivais.

Cada uma dessas inovações é representada no jogo por uma carta, e todas as 105 são únicas. Não existem mapas ou peças para mover, pois as cartas proporcionam todas as ações e pontuações do jogo. A utilização principal de uma carta é como inovação, jogadas com a face para cima em sua frente para que seus efeitos sejam utilizados, mas as cartas também podem acabar viradas para baixo na sua pilha de pontuação ou como conquistas, representando o poder, a influência, e o legado de sua civilização.

Aprendendo Innovation

Innovation exige algumas partidas para ser dominado. As mecânicas básicas não são difíceis de se explicar, mas as 105 cartas únicas e seus diversos efeitos podem ser muito complexos para novos jogadores. Normalmente é melhor simular alguns turnos sozinho antes de ensinar o jogo para os outros. Para sua primeira partida, recomenda-se jogar em 2-3 jogadores, e se focar mais no que estiver acontecendo em suas próprias cartas do que tentar ler todas as cartas que seus oponentes jogarem. Existe muito a se explorar, e o tempo que você dedicar ao jogo será recompensado em partidas futuras! Para algumas dicas de como ensinar Innovation para os outros, veja a pág.20.

Seu Objetivo

Existem dois caminhos principais para a vitória. O primeiro, menos frequente, é possuir mais pontos quando o tempo ultrapassar a era 10. Você irá adquirir pontos durante o jogo utilizando os efeitos das suas cartas. O segundo jeito de vencer é através de conquistas. Se você tiver pontos suficientes, você pode gastar uma ação para reivindicar uma conquista. E se você possuir conquistas suficientes, você vence imediatamente!

2 Jogadores/4 Jogadores em Equipes: 6 conquistas para vencer

3 Jogadores: 5 conquistas para vencer

4 Jogadores: 4 conquistas para vencer

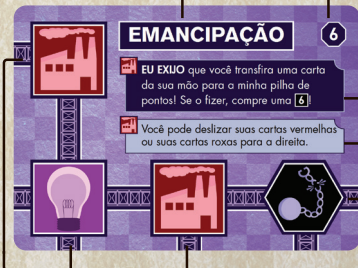
Anatomia de uma Carta

TÍTULO DA CARTA

Cada uma das 105 inovações é única.

VALOR

Corresponde à era da pilha de suprimento da qual ela veio.



EFEITOS DE DOGMA

Cada carta que você jogar possui habilidades chamadas **efeitos de dogma**. Alguns são demandas que atacam outros jogadores. Outros ajudam a avançar sua civilização.

ÍCONES

Cada carta possui quatro posições para ícones. Os ícones ajudam a se defender contra demandas, e a compartilhar dos efeitos de dogma dos outros jogadores

IMAGEM DA CARTA

Um dos quatro ícones em cada carta é uma imagem que retrata a inovação. Ele não garante nenhum benefício.

Sua Civilização

Durante o jogo, você acumulará cartas de cinco cores diferentes na área em sua frente chamada de sua **mesa**. Suas cartas mais importantes são as cartas do **topo** de cada cor, pois elas podem ser ativadas para utilizar seus efeitos através das ações de Dogma. Cartas que você cobrir no decorrer do jogo ainda serão úteis, pois alguns efeitos permitirão que você deslize uma cor em uma direção. Deslizar fará com que ícones adicionais das suas cartas cobertas sejam revelados.



Sua pilha de pontos contém cartas viradas para baixo. Cada carta vale em pontos o seu **valor** (o número de sua era).



Sua **mesa** consiste de todas as cartas que você colocou em jogo. Ícones visíveis irão ajudar você a compartilhar das ações dos outros jogadores, demandar dos oponentes, e também se defender contra demandas. Neste exemplo, azul está deslizado para a direita, e roxo está deslizado para a esquerda.

Conquistas são uma das maneiras de vencer em Innovation. Uma vez reivindicadas, elas não podem mais ser tiradas de você.

Preparação das Pilhas de Suprimento

Distribua por era as cartas formando as dez pilhas de suprimento, arranjadas na forma de um relógio como mostrado abaixo. Aleatoriamente e sem olhar, coloque uma carta de cada uma das eras 1-9 no centro para representar as Conquistas normais. As cinco Conquistas Especiais são posicionadas nas proximidades.



Conquistas Especiais

MONUMENTO
<p>Reinvoque esta conquista especial imediatamente se você sacar uma carta ou por causa de uma carta descartada em um único turno.</p> <p>Nota: Cada conquista de outra categoria é descartada para esta conquista. Não cartas trocadas de mão e não as cartas em jogo.</p>
<p>Requisitos: 10 cartas em jogo e 17 no total.</p>
IMPÉRIO
<p>Reinvoque esta conquista especial imediatamente se você tiver três ou mais tokens de cada um dos sete tipos.</p>
<p>Requisitos: 10 cartas em jogo e 17 no total.</p>
MUNDO
<p>Reinvoque esta conquista especial imediatamente se você tiver cinco ou mais cartas em jogo.</p>
<p>Requisitos: 10 cartas em jogo e 17 no total.</p>
MARAVILHA
<p>Reinvoque esta conquista especial imediatamente se você tiver cinco cartas em sua mão. Se cada uma estiver descartada para você ou para o oponente.</p>
<p>Requisitos: 10 cartas em jogo e 17 no total.</p>
UNIVERSO
<p>Reinvoque esta conquista especial imediatamente se você tiver cinco cartas do tipo, e cada uma com valor 8 ou mais.</p>
<p>Requisitos: 10 cartas em jogo e 17 no total.</p>

Iniciando o Jogo

Cada jogador compra duas cartas da era 1, e todos os jogadores simultaneamente escolhem uma para ser a carta inicial em sua mesa. A outra carta se torna sua mão inicial. O jogador cujo título da carta em jogo for o primeiro em ordem alfabética inicia o jogo. O jogador inicial (ou os dois primeiros em uma partida para quatro jogadores) irá realizar apenas uma ação ao invés de duas em seu primeiro turno. Os turnos subsequentes são normais.

Seu Turno

Em cada turno, você deve realizar duas ações. Existem quatro tipos de ação que você pode escolher.

- **Comprar:** Adicione uma carta das pilhas de suprimento para sua mão. Cartas na sua mão podem ser baixadas posteriormente, ou às vezes usadas para ativar efeitos de dogma.
- **Baixar:** Pegue uma carta da sua mão e coloque em sua mesa.
- **Dogma:** A ação central de Innovation. Ela permite que você ative uma das cartas do topo em sua mesa para usar seus efeitos de jogo. Esses efeitos possuem várias utilidades, incluindo colocar cartas em sua pilha de pontos.
- **Conquistar:** Permite que você reivindique uma conquista, se você tiver pontos suficientes para isso. Conquistas são a principal maneira de vencer!

Suas duas ações de cada turno podem ser qualquer combinação em qualquer ordem dessas quatro ações, incluindo a mesma realizada duas vezes.

Comprar

Para realizar a ação de Comprar, encontre a carta do topo de maior valor que você tiver em sua mesa (o valor de uma carta é o número de sua era). Pegue a carta do topo da pilha de suprimento da era correspondente e adicione-a à sua mão.

Pilhas de Suprimento Vazias: Se uma pilha de suprimento estiver vazia e você precisar comprar dela, ao invés disso, compre da próxima pilha não-vazia. Isso ocorre tanto para as ações de Comprar, quanto por quaisquer outros efeitos que façam você comprar cartas. Por exemplo, se você precisar comprar uma 4, e as pilhas 4, 5, e 6 estiverem vazias, você pode comprar uma 7. Se a qualquer momento você precisar comprar cartas de uma era superior a 10, o jogo termina imediatamente.

Baixar

Escolha uma carta da sua mão e coloque-a na sua mesa, no topo de quaisquer outras cartas da mesma cor presentes lá. Se as cartas dessa cor já estiverem deslizadas, as novas cartas continuam deslizadas na mesma direção. Você pode escolher qualquer carta da sua mão, mesmo se o valor for muito maior ou menor que sua atual carta do topo daquela cor.

Conquistar

Você precisa satisfazer **duas condições** para realizar uma ação de Conquistar e reivindicar uma conquista normal. Primeiro, sua pontuação (o valor total de todas as cartas da sua pilha de pontos) deve ser de pelo menos cinco vezes o número da era da conquista.

Segundo, você deve ter uma carta do topo de valor igual ou superior à conquista que você deseja reivindicar. Se você cumprir com ambos os requisitos, reivindique a conquista, colocando-a debaixo do lado direito da sua carta de referência. Reivindicar uma conquista não gasta nenhum ponto, eles são apenas um pré-requisito para obtê-las. Depois que você obter uma conquista, ela não pode mais ser tirada de você.

Dogma

Quando você realizar uma ação de Dogma, escolha uma de suas cartas do topo para ativar. Isso representa sua civilização focando-se em uma das inovações que foi descoberta. A ação de Dogma é a mecânica central do jogo.

Cada efeito de dogma é precedido por uma versão pequena de um dos seis possíveis ícones, indicando qual é o seu **ícone característico**. No início de uma ação de Dogma, cada jogador conta quanto ele possui do ícone característico em sua mesa. Os jogadores que tiverem pelo menos a mesma quantidade que você estarão **aptos a compartilhar** do uso de sua inovação. Eles também serão imunes aos efeitos de demanda, se houver algum.

Algumas cartas têm múltiplos efeitos. Você usará todos eles com uma única ação de Dogma. Não reconte ícones após cada um dos efeitos, importa apenas quantos ícones estavam presentes no início da ação. Sempre complete um efeito inteiramente antes de seguir para o próximo efeito.

Dogma (continuação)


Alguns efeitos são **efeitos de demanda**. Eles se encontram em caixas escuras e todos iniciam com “EU EXIJO”. Esses efeitos são ataques, e você os lê em voz alta para deixar claro o que seus oponentes devem fazer. Em sentido horário, cada oponente segue as instruções. Os oponentes que possuem no mínimo a mesma quantidade do ícone característico que você ignoram efeitos de demanda. Demandas não são compartilhadas.


Se você puder realizar apenas parte de um efeito, realize tanto quanto puder e ignore o resto. Uma demanda que exija suas três cartas de maior valor irá levar toda a sua mão no caso de você possuir apenas duas cartas, por exemplo. Um efeito que troque sua mão e sua pilha de pontos ainda tem efeito mesmo se uma das duas estiver vazia. É permitido que você use a ação de Dogma em uma carta mesmo que ela faça com que nada aconteça.

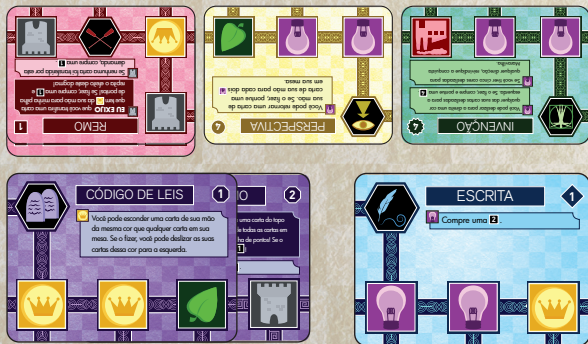
Antes de você executar um efeito não-demanda, cada um dos outros jogadores aptos a compartilhar **deve** usá-lo também. Começando pela sua esquerda e seguindo em sentido horário, cada um deles segue as instruções do efeito. Apenas após isso você o realiza. Se a carta tiver efeitos adicionais, repita este processo, incluindo compartilhar, para cada efeito.

Após finalizar sua ação de Dogma, se algum jogador tiver compartilhado de qualquer um dos efeitos, você ganha uma ação de Comprar gratuita. Isto ocorre apenas se o uso dos efeitos compartilhados por algum oponente provocar alguma alteração no jogo. Uma alteração significa uma ou mais cartas sendo compradas, reveladas, baixadas, escondidas, deslizadas, trocadas, ou movidas.

Exemplo de Dogma

Neste exemplo, eu possuo Escrita e Código de Leis (a qual eu usei anteriormente para deslizar minhas cartas roxas para a esquerda!) Eu desejo realizar uma ação de Dogma para utilizar Escrita ( Compre uma 2).

Como meu oponente possui pelo menos a mesma quantidade do ícone característico  que eu, ele está apto a compartilhar. Ele compra uma 2, e então eu compro uma 2. Após a ação de Dogma estar completa, como pelo menos um oponente compartilhou de meus efeitos, eu recebo uma ação de Comprar gratuita. Minha carta do topo de maior valor é uma 1, então eu compro uma 1.



Palavras-chave

Comprar e X: Alguns efeitos de dogma dizem para você comprar e esconder, comprar e baixar, ou comprar e pontuar uma carta de valor específico. Para qualquer um desses, compre a carta e então faça imediatamente a segunda parte com a mesma carta. Lembre-se que se uma pilha de suprimento estiver vazia, compre da próxima pilha disponível de valor superior.

Deslizar: veja a pág.15.

Diversão: Obrigatória! Você deve se divertir.

Efeitos não-demanda: Quaisquer efeitos de dogma que não comecem com “EU EXIJO”.

Esconder: Para esconder uma carta, coloque-a no fundo da pilha da cor correspondente, mantendo o deslizamento se necessário. Se não houver cartas dessa cor em sua mesa, ela inicia uma nova pilha.

Execute apenas para si mesmo: Não compartilhe os efeitos, independentemente da quantidade de ícones. Os efeitos ainda podem impactar outros jogadores (ex: Foguetes), apenas não podem ser compartilhados.

Fundo: A carta do fundo de uma de suas pilhas. Se na pilha houver apenas uma, ela será tanto a carta do topo quanto a do fundo daquela cor.

Imagem da Carta: A imagem em um hexágono na carta, representando a inovação. Esses ícones não têm nenhum efeito no jogo além de provocar uma variação de qual direção será mais eficiente para deslizar a carta.

Palavras-chave (continuação)

Maior valor / Menor valor: Se refere ao valor (número da era) das cartas em questão. Em caso de empate, você pode escolher qual das suas cartas será afetada.

Pontuar: Para pontuar uma carta, coloque-a na sua pilha de pontos, virada para baixo. Sua pontuação é o valor total de todas as cartas em sua pilha de pontos.

Remover: A carta Fissão Nuclear, se bem sucedida, obriga os jogadores a remover do jogo todas as cartas de suas pilhas de pontos, mãos e mesas (coloque-as de volta na caixa do jogo). As civilizações iniciam do zero com as poucas cartas que restaram no suprimento.

Retornar: Uma carta retornada deve ser colocada no fundo da pilha de suprimento correspondente, virada para baixo. Se múltiplas cartas forem retornadas ao mesmo tempo, escolha a ordem. Se a pilha estava vazia, agora ela voltou a existir.


Topo: A carta do topo de cada cor é aquela completamente visível.

Trocar: Troque cartas entre as duas localizações dadas, mesmo que um dos lados da troca esteja vazio. Trocar cartas não conta como pontuá-las para a conquista Monumento.

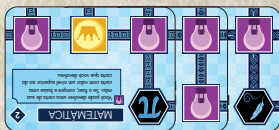
Valor: O valor de uma carta é o número de sua era. Se uma carta se referir ao valor de algo que você não possui, por exemplo, a sua carta roxa do topo e você não possui nenhuma, trate como valor 0.

Vencer e Efeitos de Final de Jogo: Algumas cartas podem fazer com que o jogo termine mais cedo. Algumas permitem que você vença através de uma certa condição, que se atingido termina o jogo imediatamente. Outras permitem que “o jogador com mais X” vença. Estas também terminam com o jogo imediatamente, mas apenas se não houver empate por X. Se houver empate, o efeito é ignorado completamente.

Exemplo de Demanda

Neste exemplo, eu possuo Remo e desejo usar seu efeito de Demanda. Como eu tenho três de seu ícone característico  e meu oponente só possui um, eu leio em voz alta o efeito. Infelizmente, ele não possui cartas compatíveis em sua mão, portanto nada acontece.

Porém, o segundo efeito do Remo (um efeito de dogma não-demanda) diz “Se nenhuma carta foi transferida por esta demanda, compre uma 1”, portanto eu posso comprar uma carta devido a essa situação. Este efeito de dogma não-demanda pode ser compartilhado por quaisquer jogadores aptos.



Deslizando

Muitos efeitos de dogma dirão para você deslizar uma cor em uma direção. A qualquer momento, uma cor pode não estar deslizada, deslizada para a esquerda, deslizada para a direita, ou deslizada para cima.

Para deslizar uma cor, pegue a carta do topo e deslize-a na direção indicada até revelar um ícone se deslizada para a esquerda, dois ícones se deslizada para a direita, e três ícones se deslizada para cima. Se houver mais de duas cartas, repita o procedimento de maneira que todas as cartas da cor estejam deslizadas. Se a cor já estiver deslizada, desfaça o deslizamento dela antes de deslizar-na na nova direção. Se uma cor tiver zero ou uma carta, ela sempre será considerada não deslizada - então se uma cor deslizada for reduzida a zero ou uma carta, ela perderá seu deslizamento.

Abaixo temos alguns exemplos de cartas roxas deslizadas para a esquerda (duas cartas), azuis deslizadas para a direita (três cartas), e vermelhas deslizadas para cima (três cartas).

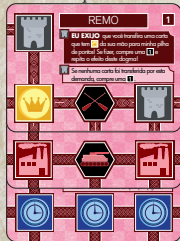
Deslizadas para a esquerda



Deslizadas para a direita



Deslizadas para cima



Pontuação, Conquistas, e Conquistas Especiais

Durante o desenrolar da partida, você irá acumular cartas em sua pilha de pontos através de efeitos de dogma. Cada carta em sua pilha de pontos vale uma quantidade de pontos igual ao seu valor (o número da era). Quando você as coloca debaixo de sua carta de referência, o número no topo esquerdo deve permanecer visível. Sua **pontuação** é o valor total de todas essas cartas.

Nove conquistas normais estão disponíveis no início do jogo, uma para cada era de 1 até 9. Você pode reivindicar uma conquista com a ação de Conquistar, se você possuir pontos suficientes e uma carta do topo com o mesmo valor da conquista ou maior. Uma vez reivindicadas, elas não são reabastecidas. Você não precisa reivindicá-las em ordem, e em certas ocasiões é estrategicamente melhor pegar uma conquista maior primeiro.

As cinco conquistas especiais estão sempre disponíveis para serem reivindicadas. Se você cumprir com as condições de uma delas, pegue-a imediatamente. Da mesma forma que as conquistas normais, uma vez reivindicadas elas nunca poderão ser tomadas. No raro caso em que dois jogadores simultaneamente se tornarem aptos a reivindicar uma conquista no mesmo instante, o empate é desfeito pela ordem de turno em sentido horário, com o jogador ativo vencendo empates.

Vencendo e Fim de Jogo

Para vencer, você precisa reivindicar uma certa quantidade de conquistas dependendo de quantos jogadores estão no jogo. Para uma partida de dois jogadores ou equipes, 6 conquistas. Para três jogadores, 5 conquistas, e para quatro jogadores, 4 conquistas. Podendo ser uma mistura de conquistas normais e especiais.




Se ninguém tiver vencido e uma carta maior do que a era 10 precisar ser comprada (se a pilha 10 estiver esgotada, ou através de algum efeito de dogma), o jogo termina imediatamente. Neste caso, a pontuação atual de cada jogador se torna mais relevante do que conquistas, devido ao tempo de relevância delas ter passado. O jogador com a maior pontuação atual vence. Em caso de empate, quem possuir mais conquistas vence. Se permanecer o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Regras de Equipes para Quatro Jogadores

Com quatro jogadores, você pode jogar em equipes. Isso deixa o jogo para quatro jogadores mais estável, se for isso o que você está procurando! Em uma partida de equipes, efeitos de demanda não são executados por seu parceiro de equipe, e se você compartilhar um efeito não-demanda apenas com seu parceiro, você não recebe uma ação de Comprar gratuita. Quaisquer efeitos de dogma que se refiram ao 'opponente' não afetam seu parceiro. Para vencer, sua equipe combinada precisa reivindicar 6 conquistas (você reivindica conquistas sem utilizar a pontuação de seu parceiro), ou ter a maior pontuação combinada se um jogador precisar comprar uma 11 ou maior.

Estratégia

Innovation é jogado de maneira levemente diferente cada vez que sai da caixa. Apesar de planejamentos de longo prazo serem possíveis, em geral é muito mais importante aproveitar as melhores opções táticas de cada momento. Deslizar e assim acumular ícones é importante, tanto quanto dedicar um tempo para acumular alguns pontos. As primeiras poucas vezes que você jogar, provavelmente será mais fácil focar apenas nas cartas que você possui ao invés de tentar entender todas as possíveis ações que cada jogador pode realizar.

Dicas: Ícones  (que aparecem nas eras 1-3) são poderosos no início, mas podem se tornar defasados posteriormente se você não os cobrir, devido a cartas como Pólvora e Engenharia. Ícones  começam a aparecer na era 4. Você provavelmente irá desejá-los. Ficar completamente desprovido de novas tecnologias pode ser muito penoso, e as cartas que utilizam  podem garantir muitos pontos durante a metade do jogo.

Conquistar é quase sempre a ação correta, se você puder realizá-la. Você pode não possuir mais os pontos até seu próximo turno, ou outro jogador pode pegá-la antes de você!

Cartas da era 9 e 10 são muito poderosas, e podem terminar com o jogo imediatamente. Se você estiver tentando vencer por conquistas, você irá querer que a partida termine antes que o jogo chegue nesse estágio. Qualquer coisa é possível na parte tardia do jogo, e sua vantagem pode rapidamente evaporar! Se você estiver em desvantagem, chegar nas eras 9 e 10 pode ser sua última e melhor esperança de vitória. Lembre-se de que se você estiver perdendo em conquistas, finalizar o jogo comprando uma 11 é uma alternativa.

Perguntas Frequentes

(2) **Construção de Estradas:** Você pode escolher baixar apenas uma carta, mesmo que você tenha duas ou mais em sua mão.

(3) **Máquinas:** Múltiplas trocas acontecem através dessa carta, mesmo que você não queira trocar com um jogador específico.

(4) **Anatomia:** A vítima não precisa escolher uma carta que resultará em retornar uma carta do topo, a menos que isso seja tudo o que ele tenha em sua pilha de pontos.

(5) **Medição:** Se nenhuma pilha puder ser deslizada devido a serem pilhas com uma única carta, você ainda pode escolher uma delas e comprar uma 1.

(5) **O Código Pirata:** Arrrrrrrr! Agora me dê seus pontos.

(6) **Democracia:** Potencialmente, cada jogador pode comprar uma 8, assumindo que cada jogador retorne mais cartas do que o anterior.

(7) **Editoração:** A direção deslizada das cartas rearranjadas deve ser mantida.

(9) **Fissão Nuclear:** Como explicado anteriormente na definição de Remover, Fissão Nuclear pode remover do jogo todas as cartas atualmente em jogo (mãos, pilhas de pontos, mesas). Apenas conquistas permanecem, e civilizações devem ser reconstruídas potencialmente da Pré-história.

Faça tanto quanto você puder: Se você não realizar tudo que um efeito de dogma instruir você a fazer, então faça tudo o que for possível e ignore o resto.

Ensinando Innovation

Ensinar o jogo para novos jogadores pode ser desencorajador! O que você precisa explicar? Quando deve explicar? Aqui está um roteiro que seguimos quando demonstramos e explicamos Innovation:

SIMULE

Prepare as pilhas, conquistas, e crie mesas para dois jogadores com algumas das cartas da era 1. Boas cartas para utilizar incluem Escrita, A Roda, e Arqueria. Tenha certeza de que todas as cinco cores de cartas estão nas mesas.

VISÃO GERAL

Explique que todas as cartas são inovações do decorrer de dez eras da história, desde A Roda por todo o caminho até A Internet. Conquistas das eras são uma maneira de vencer, e você pode reivindicá-las através da pontuação, recebida através do efeito de algumas cartas.

DESENROLAR DO JOGO

Passe pelas quatro ações. Comprar, Baixar, Dogma e Conquistar é uma boa ordem. Enquanto explica Comprar, mencione como pilhas vazias funcionam. Em Baixar, demonstre que as cartas são baixadas por cima das cartas de mesma cor, e que elas formam pilhas. Explique que Dogma é como você utiliza os poderes das cartas, e então mostre como compartilhar funciona, e como um efeito de demanda funciona. Finalmente, quando chegar na ação de Conquistar, esteja certo de mencionar que pontos não são gastos, são apenas um pré-requisito.

PALAVRAS-CHAVE

Deslizar é o conceito mais importante de se passar. Mostre como cartas cobertas são úteis através de ícones deslizados.

Esconder, Retornar, e Pontuar são outras palavras-chave para especificar brevemente, mas em geral, explique os efeitos de dogma individualmente durante o jogo, não antes dele.

DURANTE O JOGO

Dê duas cartas para cada jogador, faça com que eles baixem uma, e comece a jogar! Innovation é amplamente um jogo “aprenda jogando”. Se você apresentá-lo como tal, as pessoas geralmente se divertem mais. Não diga aos jogadores o que fazer, deixe-os cometer alguns erros!

JOGOS MENORES

Uma partida de Innovation para 4 jogadores não é o ideal para ensinar o jogo. Jogos para 2 ou 3 jogadores são melhores, pois os jogadores terão menos tempo de espera entre seus turnos e terão menos coisas para observar.

Informações

Existem vários pequenos pedaços de informações dispersos em Innovation, e teoricamente você pode testar e verificar cada um deles. Nós não fazemos isso frequentemente pois nós não achamos muito divertido! Aqui estão algumas regras sobre informações:

- Você nunca pode olhar a frente das cartas de conquistas normais, mesmo que você as tenha reivindicado.
- Você sempre pode olhar as cartas na sua mão, pilha de pontos, e mesa (mesmo as cobertas).
- Você sempre pode contar e ver o valor das cartas em cada pilha de suprimento, cada mão, e em cada pilha de pontos

Com seu grupo, você pode decidir se as seguintes informações podem ser públicas:

- A identidade das cartas parcialmente cobertas na mesa de um oponente.
- A quantidade de cartas de uma cor não-deslizada na mesa de um oponente.

Aqui, nenhuma das duas é tratada como informação pública. Mas não existe uma resposta errada -- se vocês desejarem que seja permitido verificar a condição de cada carta em jogo, essa é sua chance!

Créditos

Design do Jogo: Carl Chudyk

Desenvolvimento: Chris Cieslik

Design Gráfico: Alanna Cervenak

Arte do Verso das Cartas: Cara Judd

Edição: Alys Dutton

Tradução: Pedro Vinicius

Testes: Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eric Reuss, The MIT SGS, e os participantes da KurisCon.

Obrigado também a todos do BGG que ajudaram na revisão das regras, cartas de referência, e a todos os compradores do pré-lançamento, que nos deram muitos feedbacks úteis sobre a primeira impressão do jogo.

