



# Innowacje

Cena	<b>89,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>12 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 4</b>
Czas gry	<b>30 - 60 minut</b>
Projektant	<b>Carl Chudyk</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

## Opis produktu

### Nowość 2012 r.

Gra karciana o rozwoju cywilizacji.

**Innowacje** to gra taktyczna, w której stajesz się przywódcą cywilizacji.

Twoim zadaniem jest rozwijanie swojej cywilizacji poprzez pozyskiwanie innowacji reprezentujących podstawowe odkrycia związane z dziesięcioma epokami naszej historii.

Karty innowacji podzielone są na pięć grup kolorystycznych, co przekłada się na zwiększenie liczby opcji w grze oraz możliwość produkcji zasobów zwiększających siłę twojego ataku i obrony.

Podczas gry będziesz zbierać te karty w swojej strefie w postaci stosów (każdy kolor osobno). Maksymalnie możesz więc posiadać pięć stosów. Na każdej karcie zapisany jest co najmniej jeden dogmat, który wskazuje ideologię twojej cywilizacji w danym momencie.

W grze rozróżniane są dwa rodzaje dogmatów. Dogmat współpracy promuje wszystkich graczy produkujących co najmniej tyle samo zasobów co ty. Dogmat przymusu umożliwia podporządkowanie słabszych (produkujących mniej zasobów) cywilizacji twojej woli.

Aktywuj te dogmaty, aby rozwijać swoją cywilizację szybciej niż robią to przeciwnicy. Pomimo tego, że możesz mieć tylko pięć kart aktywnych w jednej chwili, możesz korzystać z zasobów znajdujących się na kartach w głębi stosów (jeśli stosy te są rozsunięte). Zasoby zwiększają potęgę twojej cywilizacji. Dzięki nim możesz korzystać z kart innowacji swoich przeciwników, przeprowadzać ataki oraz bronić się przed atakami innych graczy.

Przechytz rywali i zgromadź wraz ze swoją cywilizacją najbardziej imponujące osiągnięcia na przestrzeni kolejnych wieków rozwoju. Trochę sprytu, dużo rozważnych decyzji i odrobina szczęścia - to niezbędne czynniki na drodze do zwycięstwa w **Innowacje**.