

Hai già provato Origin Junior?
Sei un esperto giocatore?
Se è così gioca questa versione.

In Origin, vivi la più grande avventura di tutti i tempi: l'espansione dei Mankind. Iniziando in Africa, la culla del mondo, esplora l'intero pianeta, arricchisci la tua conoscenza e progredisci sulla scala evolutiva.



Created by Andrea Mainini

Illustrated by Nephyla



CONTENUTO

- 1 Plancia
- 1 plancia premio
- 36 Pedine Tribù
- 36 Villaggi
- 30 Tessere Innovazione
- 6 Gettoni Caccia
- 11 Gettoni Stretto
- 48 Carte:
 - 14 Azioni (gialle)
 - 14 Permanenti (arancio)
 - 20 Obiettivo (viola)

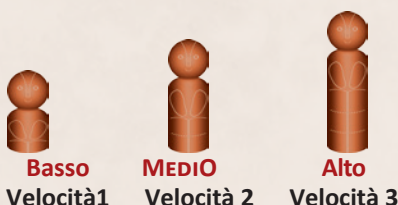
SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior punteggio completando obiettivi, cacciando, controllando stretti o sviluppando conoscenze

PEDINE TRIBU

Ogni pedina ha 3 caratteristiche: velocità(=altezza), forza(=larghezza) e colore. Ogni caratteristica è disponibile in 3 varianti.

ALTEZZA



Basso
Velocità 1

MEDIO
Velocità 2

Alto
Velocità 3

LARGHEZZA



Debole
Forza 1

Medio
Forza 2

Forte
Forza 3

COLORE



Bianco, Marrone e Nero.

SETUP



- Piazza il **Tabellone** 1 al centro del tavolo e posiziona vicino la piccola plancia dei **Premi** 2.
- Inclinare il fondo della scatola nel coperchio in modo che i 36 **Pedine tribù** siano facilmente visibili e accessibili 3.
- Poi piazza una delle pedine più bassa e più debole di un qualsiasi colore sul territorio contrassegnato dal simbolo Origin 4.
- Ogni giocatore sceglie un colore di gioco (non un colore Pedina) e prende i 9 corrispettivi **Villaggi** 5.
- Mischia le **carte Azione** (gialle) e posizionali a faccia in giù in uno spazio sulla **tabella premi** 6. Fai la stessa cosa con le **carte permanenti** (arancio) 7.
- Mischia le carte Obiettivo (viola) e distribuisce 3 casualmente a ogni giocatore. Ogni giocatore sceglie una di queste tre 8 e rimette le altre due nella pila. Mescolate nuovamente le carte Obiettivo e mettile a faccia in giù, in una pila sullo spazio corrispondente della **tabella Premi** 9.
- Casualmente posiziona le tessere **Innovazione** a faccia in su sui corrispondenti spazi della scheda **Premi** 10. Le tessere inutilizzate sono tenute a faccia in giù e costituiscono la riserva 11.*
- Casualmente posizionare le tessere **Stretti** faccia in su sugli 11 Stretti del tabellone 12.
- Casualmente posiziona le tessere **Caccia** a faccia in su ogni territorio verde del Tabellone 13. Posiziona le tessere inutilizzate nella scatola, non verranno utilizzate durante il gioco. Il giocatore più piccolo sarà il primo giocatore, e il gioco procede in senso orario.

SETUP PER 2/3 GIOCATORI

Con 4 giocatori, ci sono due di ogni pedina Media. Quando si gioca con 2 o 3 giocatori, rimuovere un set di 9 Pedine Medie 14, lasciando in tutto 27 pedine, non 36. Ciò significa che tutte le pedine sono diverse.

NB: E' possibile identificare correttamente l'altezza di un pedone guardando il numero di sezioni di gambe segnate da linee tratteggiate.



* Se non hai almeno 3 livelli 1 di tessere Innovazione, ripeti questo passaggio.

FASE AZIONE

1 - Durante il turno il giocatore DEVE fare una delle **3 seguenti Azioni**:

EVOLUZIONE

Posizionare un nuovo Pedone Tribù e il suo villaggio su un territorio vuoto.

MIGRAZIONE

Muovere una pedina Tribù e il suo villaggio verso un territorio vuoto.

SCAMBIO

Muovere una pedina Tribù e il suo villaggio verso quella di un altro giocatore.

2 - Il giocatore prende i Premi corrispondenti alla sua azione (guarda *Fase Premi*).

3 - Oltre alla sua azione obbligatoria, il giocatore può giocare fino a una carta di ogni colore (vedere le carte) in qualsiasi momento durante il suo turno.



EVOLUZIONE

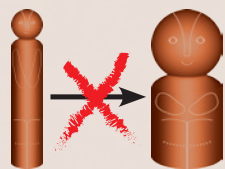
Posizionare un nuovo **Pedone Tribù** e il suo **villaggio** su un territorio vuoto sul **tabellone**.

Il giocatore prende un **Pedone Tribù** dalla riserva e lo mette su un territorio vuoto del **Tabellone**. Il nuovo Pedone deve essere collocato su un territorio adiacente a un territorio già occupato da un Pedone, non importa quale giocatore lo controlli. Territori collegati da uno Stretto sono considerati adiacenti. Per essere collocato, il pedone deve avere *almeno due caratteristiche identiche* al Pedone adiacente.

Le caratteristiche differenti possono essere: colore diverso, altezza +1, o Forza +1. Non è possibile posizionare un pedone con una forza o altezza inferiore al suo vicino.

Le seguenti configurazioni sono possibili:

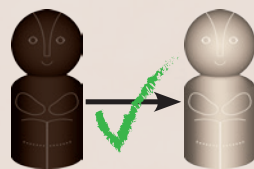
- **Completamente identico**: stessa altezza, stessa forza, stesso colore.
- **colore differente**: stessa altezza, stessa forza, di colore diverso.
- **Forza +1**: stessa altezza, stesso colore, Forza superiore di 1.
- **Altezza +1**: stessa forza, stesso colore, altezza superiore di 1.



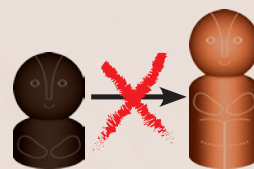
Sbagliato: La differenza di forza è maggiore di 1.



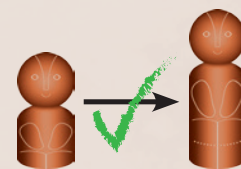
Sbagliato: Altezza inferiore



Corretto: Solo il colore è diverso.



Sbagliato: 2 differenze, Colore e altezza



Corretto: Solo l'altezza è diversa (differenza di 1).

Nota: Se l' Evoluzione comporta che un territorio è adiacente a diversi territori occupati, le condizioni di piazzamento si applicano solo ad una delle pedine vicine.

Il giocatore mette il Pedone Tribù sul territorio con un villaggio del suo colore. I pedoni forza 1 sono inseriti nel foro, mentre gli altri sono piazzati sul Villaggio. Da ora in poi, il pedone e il Villaggio non possono essere separati, anche se il pedone si muove. Una volta posizionati, Pedoni e Villaggi non possono essere rimossi dal tabellone in alcun modo.



MIGRAZIONE

Muovere una pedina Tribù e il suo villaggio verso un territorio vuoto.

Il giocatore può muovere una delle sue pedine (con il suo Village), già posizionati sul tabellone, fino a un numero di territori corrispondenti alla sua altezza (1, 2 o 3). Durante il suo movimento, un giocatore può muoversi attraverso i territori, anche se sono occupati dalle pedine degli altri giocatori. *È possibile anche utilizzare solo una parte del movimento disponibile.*



Il giocatore verde muove il Pedone alto 2. Passa attraverso il territorio verde occupato da un Pedone rosa e termina sul territorio arancio.



SCAMBIO

Muovere una pedina Tribù e il suo villaggio verso quella di un altro giocatore.

Il movimento segue le stesse regole della migrazione. Il territorio di destinazione deve essere occupato da un Pedone di Forza inferiore. Il pedone in arrivo innesca uno scambio: entrambi pedoni (e i loro villaggi) si scambiano di posto. Il pedone più forte prende il territorio del Pedone più debole, il pedone debole si sposta nel territorio del pedone più forte appena lasciato.

Non è possibile scambiare con il pedone neutrale del territorio di partenza.



Il giocatore rosa muove il Pedone di Altezza 2 e Forza 2. Si muove e si ferma sul territorio giallo occupato da un Pedone verde Forza 1. Il pedone rosa prende il posto di quello verde, quello verde si sposta dove era il Pedone rosa.

FASE PREMI

Il giocatore termina il suo turno prendendo il Premio che ha vinto attraverso la sua azione. Ci sono 4 tipi di ricompense ottenibili a seconda del territorio conquistato:

- Carte (azione, permanente, obiettivo)
- Tessere innovazione (Livello 1, 2, 3, 4, 5)
- Gettoni Caccia (Valore 4-8)
- Gettoni Stretto (valore da 3 a 5)

1) Ottenere carte e tessere innovazione

Quando un giocatore piazza o muove un pedone Tribù su un territorio, prende subito il premio corrispondente al colore del territorio. I territori gialli, arancioni, viola, marroni si riferiscono alla scheda Premio. Ogni colore offre una scelta fra due Premi diversi (vedi sotto).

GIALLO

Prendi una delle tre tessere innovazione disponibili dalla colonna gialla, poi pesca la prima carta azione.

OPPURE

Pesca le prime tre carte Azione e aggiungile alla tua mano. Poi metti due carte azione qualsiasi dalla tua mano in fondo alla pila.

ARANCIO

Prendi una delle tre tessere innovazione disponibili dalla colonna arancione, poi pesca la prima carta permanente.

OPPURE

Pesca le prime tre carte permanenti e aggiungile alla tua mano. Poi metti due carte qualsiasi Permanenti dalla tua mano in fondo alla pila.

VIOLA

Prendi una delle tre tessere innovazione disponibili dalla colonna viola, poi pesca la prima carta obiettivo.

OPPURE

Pesca le prime tre carte obiettivo e aggiungile alla tua mano. Poi metti due carte obiettivo qualsiasi dalla tua mano in fondo alla pila.

MARRONE

Scegli due delle sei tessere Innovazione disponibili nella colonna marrone.

OPPURE

Scegli una tessera Innovazione fuori da ogni colonna della Scheda Premio.

Nota: Un giocatore provocando uno scambio con un altro giocatore, guadagna il Premio corrispondente al territorio in cui approda, seguendo le stesse regole di migrazione e Evoluzione. L'altro giocatore non perde nessuno dei suoi beni, ma non vince il premio del territorio.

Nota: Se un giocatore dovrebbe pescare una carta o una tessera innovazione e non ci sono carte o tessere rimanenti, il giocatore non guadagna la Ricompensa.

Quando una tessera innovazione è presa dalla Scheda Premio, viene sostituita da una nuova pescata a caso dalla riserva. Se la riserva è vuota, la tessera non viene sostituita. La descrizione delle carte è a pagina 4.

RESTRIZIONE TESSERE INNOVAZIONE

Attenzione! Le tessere sono piazzate di fronte al giocatore, a faccia in su. Il giocatore deve posizionare la/e tessera/e che ha appena pescato su un'altra tessera del livello immediatamente inferiore. E 'sempre possibile pescare una tessera innovazione di livello 1, ma se il giocatore non ha una tessera di livello immediatamente inferiore, non è possibile pescare una tessera innovazione di livello 2-5. Il livello è indicato dal numero di lance disegnate sulla tessera.

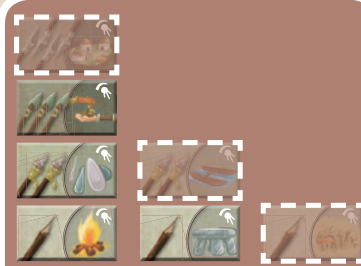
Le illustrazioni sulle tessere hanno solo uno scopo estetico.

2) BATTUTE DI CACCIA

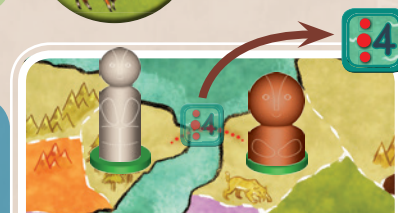
Un giocatore che mette o muove un pedone Tribù su un territorio verde guadagna immediatamente il gettone Caccia posizionato su di esso. Da ora in poi, questo territorio non darà nessun'altra ricompensa. Alla fine del gioco, darà punti corrispondenti al valore del gettone. Una volta guadagnato un gettone di caccia, non può mai perderlo.

3) STRETTI

Quando un giocatore ha dei villaggi su entrambi i lati di uno Stretto che controlla prende immediatamente il gettone corrispondente. Una volta che il gettone è stato rivendicato, ne mantiene il possesso anche se non controlla più lo stretto.



Un giocatore ha le tessere 1-2-3-1. Può prenderne una solo di livello 4 per metterla in cima alla sua tessera livello 3, o una di livello 2 da mettere in cima al livello 1, o una nuova tessera di livello 1.



Il giocatore verde ha villaggi su i due lati dello Stretto. Egli prende il gettone Stretto (valore 4).

LE CARTE

Nota: Un giocatore non può giocare una carta durante il turno di un altro giocatore. Ma si può giocare fino a tre carte in qualsiasi ordine durante il suo turno.

Esempio: Il giocatore può giocare una Carta azione all'inizio del suo turno, poi muovere una pedina, giocare una carta permanente ed infine giocare una carta Obiettivo.



Esempio: Questa carta ha un simbolo di livello 3 Innovazione. È necessario possedere una tessera di livello 3 Innovazione per giocarla.

Nota: Alcune carte Obiettivo del gioco si riferiscono a "continenti". Ogni massa di

terra separata da altri Stretti costituisce un continente, tranne per le due isole di seguito riportate, che sono l'Oceania.



At any time during his turn, in addition to his mandatory action, a player can play up to three cards, one of each color (Yellow, Orange, Purple).

• CARTE AZIONE (gialle)

Quando si utilizza una carta azione, l'effetto corrispondente viene completato immediatamente e la carta viene scartata.



• CARTE PERMANENTI (arancio)

Per posizionare una carta permanente, è necessario possedere almeno una tessera Innovazione del livello indicato sulla carta. La carta deve essere giocata e messa a faccia in su davanti al giocatore per attivarne l'effetto. L'effetto è permanente e dura per il resto della partita, anche se il giocatore perde la tessera innovazione che gli ha permesso di attivare la carta.



• CARTE OBIETTIVO (viola)

I giocatori guadagnano punti vittoria completando carte Obiettivo appena soddisfano le condizioni specificate sulla carta (che ha il numero di elementi dicati sulle carte, o più). Una volta soddisfatte tutte le condizioni, il giocatore può posizionare la carta a faccia in su davanti a lui. Una volta che l'obiettivo è stato messo a faccia in su, non può essere perso o rubato in alcun modo.



MOLTO IMPORTANTE! • Non appena un giocatore gioca la sua carta Obiettivo, pesca subito una nuova carta obiettivo. • Un giocatore non può avere più di 2 carte Obiettivo in mano. Se un giocatore ha già 2 carte Obiettivo quando deve pescarne un'altra, deve scegliere e mantenerne solo due e mettere l'altra in fondo al mazzo delle carte Obiettivo.

FINE DEL GIOCO

Esempio:

Un giocatore possiede::

- 5 carte Obiettivo valgono 6/5/5/4/4 = 24 punti
- 22 carte permanenti e 1 carta Azione ancora in mano = 3 punti
- 1 gettone caccia vale 4 = 4 punti
- 2 gettoni Stretto (valgono 4 e 5) = 9 punti
- 2 tessere Innovazione livello 1, 2 livello 2, 1 livello 3, 1 livello 4 e 1 livello 5 = 11 punti

Punteggio finale = 51 punti

Il gioco termina quando uno (o più) elementi sono esauriti:

- Uno dei mazzi delle tre carte è vuoto (Azione, permanente, o obiettivo).
- Tutte le tessere di innovazione sono state prese dalla scheda Premi
- La riserva pedine Tribù pedine è vuota.
- Tutti i giocatori hanno usato tutti i loro villaggi.

Il giocatore che ha preso l'ultimo elemento di una di queste categorie decreta la fine del gioco. Gli altri giocatori hanno un ultimo giro ciascuno, quindi la partita termina e i giocatori contano i punti.

Durante l'ultimo round, i giocatori possono giocare più di una carta Obiettivo, ma se lo fanno non pescare nuovi obiettivi per sostituire carte Obiettivo giocate dopo la prima.

- I giocatori guadagnano tanti punti come indicato sulle carte Obiettivo.
- Ogni Azione, permanente e carte Obiettivo ancora in mano dà 1 punto ciascuno.
- I gettoni Caccia e gettoni Stretto danno tanti punti come indicato sui gettoni.
- Ogni tessera Innovazione posta di fronte un giocatore gli dà 1 punto, tranne per il livello 5 che danno 5 punti.

Il giocatore con il più alto punteggio finale vince la partita.

In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di carte in mano vince la partita.

THANKS

Origin had a long time of development and improvement and it was tested in many alternative versions during the last 5 years. During this period the willingness of my friends and the patience of the Matagot team have been strongly challenged and so I desire to remember all of them: Stefania Angelelli, Alberto Branciarri, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, Matagot team (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). In particular my best acknowledgement goes to Bruno Cathala who, with his suggestions and his final tuning, has strongly contributed to the final result.