

# OMNIA

La vita, il viaggio,  
le opere di Leonardo.  
A carte.

Un gioco di carte da due a quattro giocatori  
ispirato alla vita di Leonardo Da Vinci.

## Componenti

- 16 carte città
- 16 carte personaggio
- 19 carte opere
- 19 carte invenzioni
- 28 carte azioni
- 18 monete



**Autore:**  
Cristian Confalonieri

**Grafica e Illustrazione:**  
Roberta Esposito

Per scoprire la storia dei personaggi e del viaggio di Leonardo, visita l'account instagram:

@omnia\_gioco

Per maggiori informazioni:  
[www.omnia-gioco.it](http://www.omnia-gioco.it)



## Regolamento

### SCOPO DEL GIOCO

Il vostro scopo è fare più punti dell'avversario. È possibile giocare da due a quattro giocatori. Le illustrazioni sulle carte sintetizzano la vita di Leonardo Da Vinci attraverso le opere e le invenzioni più famose, i personaggi più significativi incontrati e le città in cui ha vissuto.

### Preparazione

Al centro del tavolo si posizionano:  
1 carta città scoperta e il rimanente mazzo posizionato a fianco, rivolto verso il basso.  
3 carte opere scoperte e il rimanente mazzo posizionato a fianco, rivolto verso il basso.  
3 carte invenzioni scoperte e il rimanente mazzo posizionato a fianco, rivolto verso il basso.  
3 carte personaggio scoperte e il rimanente mazzo posizionato a fianco, rivolto verso il basso.  
Le monete ammucchiate vicino alle carte.



In base al numero di giocatori si crea il mazzo delle carte azioni.

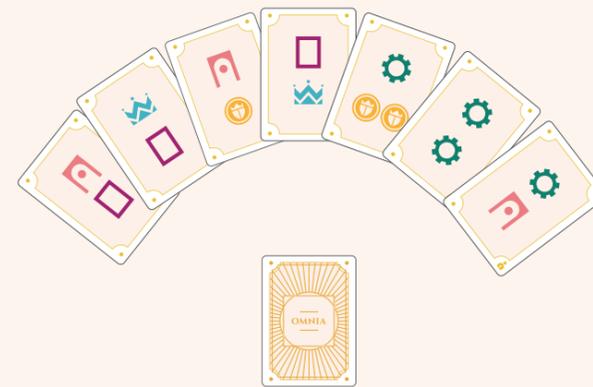
- In partite a due giocatori si usano le 14 carte con il simbolo 2 in basso a destra.
- In partite a tre giocatori si usano le carte con il simbolo 2 e con il simbolo 3.
- In partite a quattro giocatori si usano tutte le 28 carte azioni.

Ogni giocatore riceve una moneta e 7 carte azioni pescate casualmente.

## Il gioco

### FASE 1. Scelta delle azioni.

La fase 1 è composta da un draft delle carte: è il metodo per impostare la propria strategia scegliendo il mazzo di carte da giocare. Ogni giocatore riceve 7 carte azioni casualmente. Ogni giocatore sceglie 2 carte da tenere nel proprio mazzo e passa le altre 5 carte al giocatore avversario alla propria sinistra. In questo modo ogni giocatore riceve 5 carte diverse da quelle pescate inizialmente e decide ancora una volta quali 2 carte tenere nel proprio mazzo e consegnare all'avversario alla propria sinistra le rimanenti 3 carte. Riceverà tre carte dal proprio avversario di destra e sceglierà di nuovo quali due carte tenere e passerà l'ultima carta scartata al giocatore alla sua sinistra. Riceverà a sua volta una ultima carta e in questo momento è definito il proprio mazzo di 7 carte con cui giocare.



### FASE 2. Come si gioca.

Il gioco si sviluppa in 6 turni. Ogni turno corrisponde ad una carta azione giocata. Quindi non tutte le carte del proprio mazzo verranno giocate, l'ultima carta non giocata verrà scartata. Ad ogni turno un giocatore giocherà una carta azione dal proprio mazzo e risolverà, nell'ordine che preferisce, le due azioni indicate. Può anche decidere di non svolgere una o entrambe le azioni.

Le azioni possibili sono 5 corrispondenti a 5 icone:

- attivarne una carta città
- prendere una carta opere (svolgendo le azioni immediate contrassegnate sulla carta se presenti)
- prendere una carta invenzione (svolgendo le azioni immediate contrassegnate sulla carta se presenti)
- prendere monete
- prendere una carta personaggio (pagandone il valore in monete e svolgendo le azioni immediate contrassegnate sulla carta se presenti)

A fine turno, bisogna pescare dai mazzi personaggi, opere e invenzioni, il numero di carte utile a ripristinare la situazione di partenza. Ogni giocatore, all'inizio del proprio turno, deve sempre avere 3 carte opere, 3 carte invenzioni e 3 carte personaggio scoperte tra cui scegliere.

**IMPORTANTE:** Ogni giocatore deve tenere le proprie carte opere, invenzioni, personaggio scoperte davanti a sé, visibili dagli altri giocatori. Solo le carte azioni non devono essere svelate agli avversari.

### ESEMPIO

**Esempio azione 1:**

- Pesca 3 carte dal mazzo città. Scegline una e posizionala accanto a quelle già scoperte. L'obiettivo indicato sulla carta scelta sarà valido per tutti i giocatori.
- Prendi una moneta.

**Esempio azione 2:**

- Prendi una carta opere a scelta tra le tre disponibili.
- Prendi una carta personaggio a scelta tra le tre disponibili, pagandone il costo. Effettua immediatamente le azioni contrassegnate dal fulmine.

## Le tipologie di carte e i loro effetti

### CITTÀ

Il giocatore per attivare una carta deve possedere il simbolo corrispondente.  
 Pesca tre carte dal mazzo senza mostrarle agli avversari, ne sceglie una e la posiziona al fianco delle carte città già visibili. Le rimanenti vengono posizionate in fondo al mazzo delle carte città coperte.  
 Il giocatore può decidere di scartare tutte le carte e di non attivarne nessuna.  
 Le condizioni indicate sulle carte città per realizzare punti vittoria a fine partita sono valide per tutti i giocatori.  
 Le carte città posizionate sul tavolo rimarranno fino a fine partita, non c'è limite numerico delle città attivate a fine partita.



#### Spiegazione Obiettivo:

A fine partita, per ogni coppia di carte invenzione dello stesso colore posseduta, si conquistano 3 punti.



#### Spiegazione Obiettivo:

A fine partita, chi possiede il maggior numero di carte personaggio conquista 4 punti. In caso di parità i punti vengono divisi per il numero di giocatori, arrotondando per difetto.



#### Spiegazione Obiettivo:

A fine partita, ogni moneta in possesso dal giocatore equivale a 2 punti.



#### Spiegazione Obiettivo:

A fine partita, chi possiede il maggior numero di carte totalizzato sommando le carte personaggio, le carte invenzione e le carte opere conquista 3 punti. In caso di parità i punti vengono divisi per il numero di giocatori, arrotondando per difetto.



#### Spiegazione Obiettivo:

A fine partita, per ogni coppia composta da una carta invenzione e una carta opera, si conquistano 2 punti.

### OPERE

Alla corrispondente azione il giocatore prende una carta opera e la posiziona di fronte a sé. Le carte opere sono divise in 4 gruppi/colori. Quando si parla di opere uguali significa che avranno lo stesso colore della carta.  
 Il mazzo Opere è caratterizzato da colori caldi.  
 Nel mazzo Opere sono presenti 3 carte Leonardo.  
 Queste carte sono a pagamento e non sono valide per risolvere obiettivi, ma danno punti a fine partita e vantaggi immediati.



Questa carta ha un costo di 2 monete.

Non è utile per comporre set e risolvere obiettivi ma chi se ne impossessa, riceve immediatamente una carta invenzione a sua scelta tra quelle possibili e 2 punti a fine partita. (VANTAGGIO IMMEDIATO)

### INVENZIONI

Si comportano come le carte opere.  
 Le carte invenzioni sono divise in 4 gruppi/colori caratterizzato da colori freddi. Anche nel mazzo invenzioni sono presenti 3 carte Leonardo. Queste carte sono a pagamento e non sono valide per risolvere obiettivi, ma danno punti a fine partita e vantaggi immediati.

### PERSONAGGI

Le carte personaggio hanno un costo in monete indicato nella parte alta della carta. Alcune carte personaggio non costano nulla.  
 Alla corrispondente azione il giocatore prende una carta personaggio pagandone il valore in monete e la posiziona di fronte a sé. Questa carta diventa di sua proprietà.  
 I personaggi attivano azioni contrassegnate dal fulmine che vengono svolte immediatamente dal giocatore, per esempio prendere carte opere o invenzioni.  
 Inoltre alcune carte personaggio danno punti a fine partita.



Questa carta personaggio ha costo di 1 moneta, il giocatore che se ne impossessa, pagando 1 moneta, riceve immediatamente la possibilità di scegliere una carta città e a fine partita riceverà 1 punto.



Questa carta personaggio non ha costo, il giocatore che se ne impossessa, riceve immediatamente 2 monete.



Questa carta personaggio ha costo di 3 monete, il giocatore che se ne impossessa, pagando 3 monete, riceve a fine partita 4 punti.

### MONETE

Alla corrispondente azione il giocatore prende una o due monete come indicato dalla carta azione.

### AZIONI

Le carte azioni sono quelle che vengono distribuite a ciascun giocatore e rimangono visibili solo a lui. Le icone presenti sulla carta indicano, appunto, l'azione da svolgere.  
 Il giocatore può decidere in quale ordine svolgere le due azioni, può anche decidere di non svolgerne solo una o entrambe.

## Calcolo del punteggio

I punti vanno calcolati a fine partita e possono essere accumulati in due modi:

- A) raccogliendo carte che donano punti
- B) risolvendo gli obiettivi delle carte città

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando il valore dei punti presenti sulle carte possedute + gli obiettivi raggiunti.

Le carte città si dividono in due tipologie di obiettivi:

#### Le maggioranze:

Il giocatore che ha la maggioranza del simbolo indicato prende i punti. In caso di parità tra più giocatori i punti in palio vengono suddivisi equamente. Una carta obiettivo di 7 punti, se divisa tra due giocatori darà 3 punti a testa.

#### I set:

Qualsiasi giocatore completi il set sulla carta conquista i punti indicati. Se un giocatore completa più set della stessa carta obiettivo, moltiplica i punti ricevuti.

**IMPORTANTE:** Le carte utilizzate per avere le maggioranze possono essere riutilizzate anche per completare altri obiettivi (sia altre maggioranze che set). Invece le carte utilizzate per completare un set, non possono essere riutilizzate per completare un altro set.

### ESEMPIO

#### Obiettivi della partita



#### Carte di Roberta



A fine partita Roberta ha le seguenti carte dal valore di 6 punti.

Roberta non ha la maggioranza di carte opere tra i giocatori, per esempio, Matteo ne possiede 5. Quindi Roberta non prende punti.

Roberta ha un tris di invenzioni dello stesso colore, quindi accumula 8 punti

Roberta ha usato le invenzioni dello stesso colore per risolvere l'obiettivo Amboise, quindi non ha altre due carte invenzione con lo stesso colore. Ma ne ha due di colore diverso. Non risolve l'obiettivo VINCI.

Roberta ha due carte invenzioni non utilizzate per risolvere altri obiettivi e due carte Opere ancora inutilizzate per altri obiettivi, quindi può creare due coppie e accumulare 4 punti. Roberta chiude la partita con 18 punti.

**IMPORTANTE:** Consigliamo di iniziare il calcolo dei punti di fine partita calcolando i punti degli obiettivi di maggioranza.

Proseguendo con il calcolo degli obiettivi Set per ciascun giocatore.

Una singola carta in possesso di un giocatore può essere usata per più obiettivi maggioranze ma una volta sola per gli obiettivi set. Ogni carta utilizzata per un obiettivo set viene quindi scartata. Il giocatore che totalizza più punti è il vincitore. In caso di parità vince chi ha più monete. In caso di ulteriore parità vince chi ha più carte personaggio.

## Ringraziamenti

Un ringraziamento a Milena Vesper Bolognesi per il supporto in fase di concept e primissima play tester e a tutto il team di Studiolo; in particolare per i numerosi play test eseguiti da Federico, Andrea, Emanuele, Gianluca, Salvatore, Fabrizio e Roberta che è stata anche paziente e capace illustratrice.