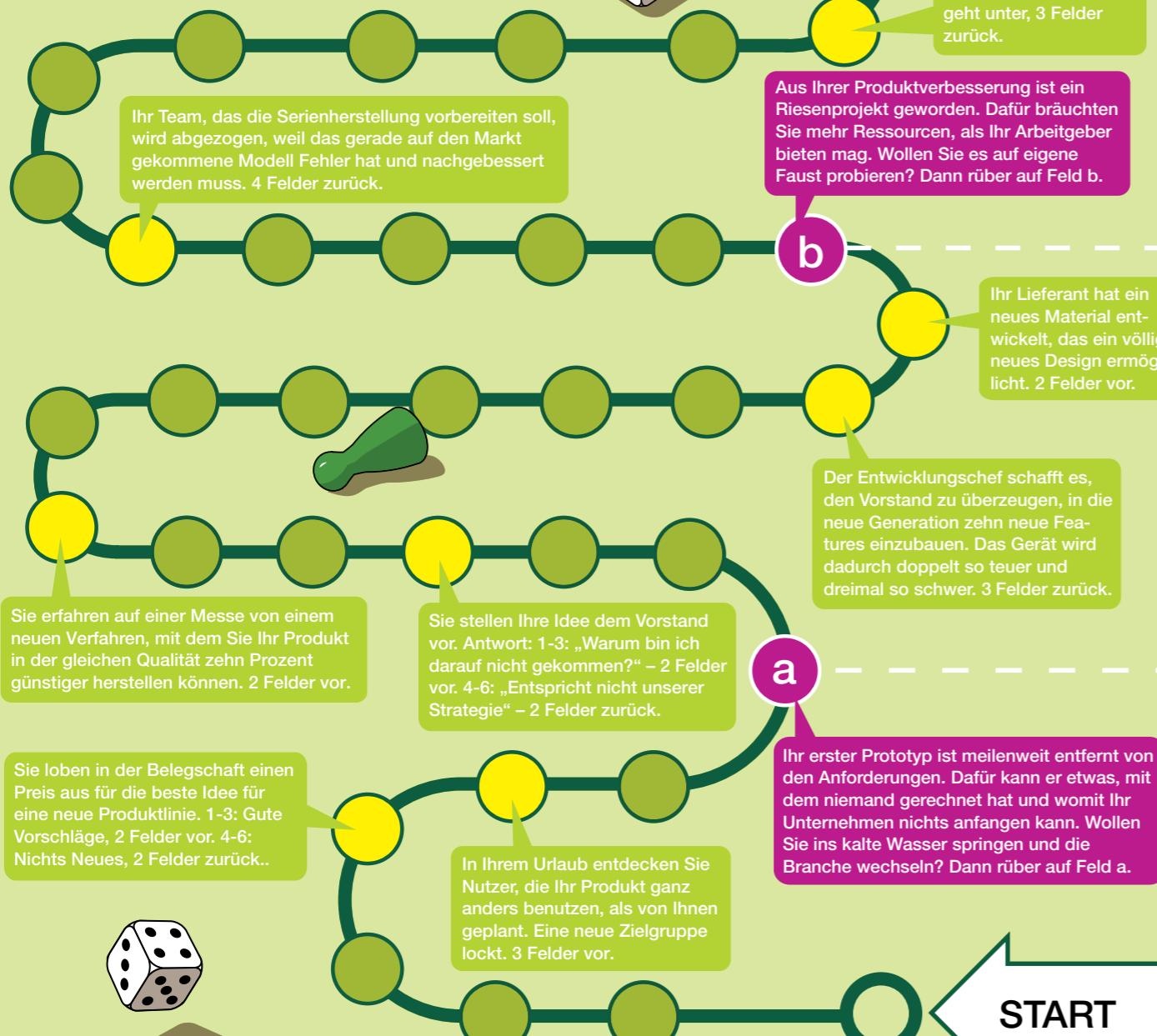


SPIEL DER INNOVATIONEN

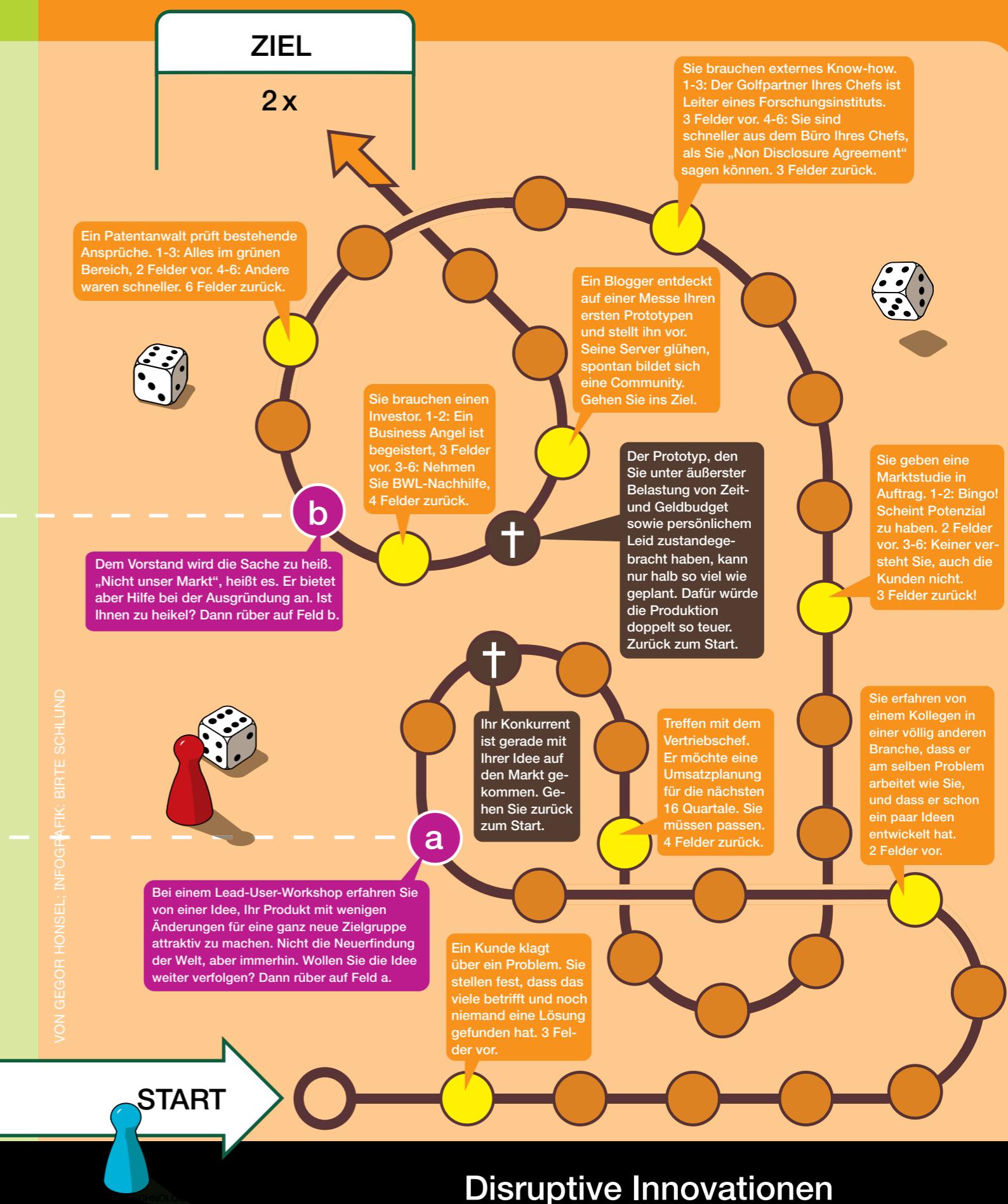
Spielregeln

Teilnehmer: 2 – 4. **Material:** 1 Würfel, 4 gleichfarbige Spielfiguren pro Spieler. **Ziel:** Innovationspunkte sammeln. Damit sich Mut lohnt, gibt es bei den risikanten disruptiven Innovationen (rechts) zwei Punkte für jede Figur im Ziel, links nur einen. **Start:** Entscheiden Sie vor dem ersten Wurf, welchen Pfad Sie gehen möchten. Da Sie mit Ihren Ressourcen haushalten müssen, dürfen von jeder Farbe maximal zwei Figuren gleichzeitig auf dem Feld sein. **Werfen:** Wenn ein Spieler auf ein besetztes Feld zieht, wird gewürfelt – der Spieler mit der niedrigeren Augenzahl muss zurück zum Start. Bei Punkt bleiben beide stehen. **Ereignisse:** Bei manchen gelben Feldern gibt es mehrere Ereignisse – Würfeln entscheidet, welches eintritt. **Wechseln:** Bei den violetten Feldern können Sie frei entscheiden, ob Sie den Pfad wechseln möchten. **Spielerde:** ist erreicht, wenn der erste Spieler alle vier Figuren im Ziel hat.

Das Spiel steht als PDF zum Download bereit unter
www.technologyreview.de/innospiel



Inkrementelle Innovationen



Disruptive Innovationen