



2-4



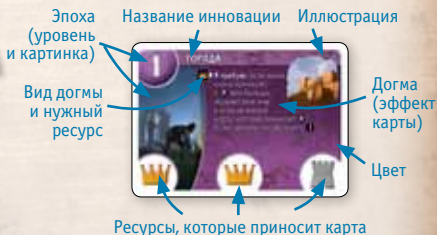
14+



1 час

ИННОВАЦИЯ

ИГРА КАРЛА ЧУДЫКА



■ СОСТАВ ИГРЫ

- 4 планшета / памятки
- 105 карт инноваций
- 5 карт сфер развития
- правила игры

■ ОБ ИГРЕ

В «Инновации» игроки возглавляют несколько соперничающих цивилизаций. Ваша задача — развивать свою цивилизацию с помощью **ИННОВАЦИЙ** — фундаментальных открытий и изобретений десяти исторических эпох.

Карты инноваций делятся на пять цветовых групп (по 21 карте каждого цвета). Они дают вам разнообразные игровые возможности, а также приносят **ресурсы**, необходимые для соперничества с другими игроками.

У вас в игре может быть до пяти стопок с картами инноваций — по одной каждого цвета. Разыгрывая карту инновации, кладите её поверх соответствующей стопки.

У каждой карты инновации есть один или несколько игровых эффектов — **догм**. Догмы отражают идеологию вашей цивилизации в определённый момент времени. Каждая догма привязана к одному из шести ресурсов и может быть либо кооперативной, либо агрессивной. **Кооперативные догмы** действуют на благо всех игроков,

у которых нужного ресурса не меньше, чем у вас. **Агрессивные** заставляют тех соперников, у кого нужного ресурса меньше, чем у вас, выполнять ваши требования. Пользуйтесь догмами, чтобы привести вашу цивилизацию к победе раньше, чем это сделают соперники!

Только верхние карты ваших стопок считаются **активными** и дают вам ресурсы. Некоторые догмы позволяют **сдвигать** стопки — в таком случае могут открыться символы ресурсов на лежащих ниже картах, и они также будут приносить вам ресурсы. Чем больше ресурсов приносят ваши карты, тем проще вам нападать на соперников и отбиваться от их агрессии, а также пользоваться чужими кооперативными догмами. Наконец, часть догм позволяет вам наращивать влияние для того, чтобы **лидировать** в различных исторических эпохах.

Победить в игре можно тремя путями. Первый — добиться лидерства в определённом числе эпох и/или сфер развития цивилизации. Второй — обладать наибольшим влиянием к концу игры. Третий — выполнить условие особой победной догмы.

Подготовка к игре

Разделите карты инноваций на 10 колод по эпохам, перетасуйте каждую и выложите в виде круга на стол. Вытяните по одной карте из первых девяти колод и положите в центр, не глядя на их лицевую сторону. Эти карты достанутся лидером соответствующих эпох. 5 карт сфер развития положите рядом с кругом. Каждый игрок получает планшет, тянет 2 карты из колоды 1, одну из них кладёт перед собой в открытую, а вторую оставляет на руке, не показывая соперникам.

Первым ходит тот, чья выложенная карта инновации идёт раньше других по алфавиту. В свой первый ход первый игрок (либо первый и второй, если играют четверо) совершает только одно действие вместо двух положенных.



ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить **два действия** из нижеперечисленных в любой последовательности. Можно выбрать два разных действия или выполнить одно и то же дважды:

- | | |
|---------------|--------------------|
| Взять карту | Активировать карту |
| Сыграть карту | Добиться лидерства |

После этого ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Вы не имеете права скрывать от соперников, сколько карт у вас на руке и к каким эпохам они относятся.

АКТИВНЫЕ КАРТЫ

Все верхние карты в стопках перед игроками считаются **активными**. Они должны быть видны всем игрокам.

ДЕЙСТВИЯ

• ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите на руку верхнюю карту из колоды эпохи, номер которой равен уровню вашей старшей активной карты.

У игрока может быть сколько угодно карт на руке.

Если у вас нет карт в игре, берите карту из колоды 1.

Если в нужной колоде нет карт, возьмите карту из следующей по старшинству колоды.

Пример: у вашей старшей активной карты уровень 4, однако колоды 4, 5 и 6 исчерпаны. Возьмите карту из колоды 7.

Этим действием вы не можете взять карту из колоды, номер которой ниже уровня вашей старшей активной карты.

• СЫГРАТЬ КАРТУ

Выберите карту у себя на руке и выложите её перед собой поверх стопки того же цвета.

Если у вас в игре ещё нет карт этого цвета, начните новую стопку.

Если нужная стопка уже *сдвинута* (см. стр. 7), выкладывайте сыгранную карту со сдвигом.

Вы можете сыграть карту любого уровня.

Пример: вы выкладываете «Гончарное дело» (1) поверх «Генетики» (9).

• АКТИВИРОВАТЬ КАРТУ

Выполните догму (догмы) одной из ваших активных карт. Это ключевое действие в игре: именно догмы определяют, каким образом ваша цивилизация движется к победе.

- Выберите одну из своих активных карт.
- Определите, на кого влияет догма:

Каждая догма отмечена значком, который показывает её тип (■, ■, ■), а также нужный ресурс (■, ■, ■, ■, ■, ■).



Каждый игрок подсчитывает, какое количество данного ресурса принесёт его карты в игре. От этого зависит, повлияет ли на него эффект догмы.

• Примените эффект догмы.

Если у карты несколько догм, они действуют одна за другой в указанном порядке. Полностью выполните одну догму, прежде чем переходить к следующей.

Одну и ту же карту можно активировать дважды за ход — сначала первым действием, а затем вторым.

• ДОБИТЬСЯ ЛИДЕРСТВА

Вы можете добиться лидерства в одной из эпох (если её карта лидерства всё ещё лежит посреди стола). Для этого вам надо:

- обладать *влиянием*, как минимум в пять раз превосходящим номер этой эпохи, а также
- иметь в игре хотя бы одну активную карту с уровнем не меньше, чем номер этой эпохи.

Пример: для лидерства в эпохе 3 вам надо набрать $3 \times 5 = 15$ очков влияния и держать активной хотя бы одну карту уровня 3 или выше.

Если ваша цивилизация отвечает обоим условиям, заберите со стола карту лидерства в нужной эпохе и подложите под свой планшет с правой стороны.

Получая карту лидерства, вы не теряете очки влияния. Никто и ничто не может лишить вас полученных карт лидерства.

Игроки не имеют права смотреть на лицевую сторону карт лидерства ни когда их получают, ни после этого.

Вы не тратите действие, чтобы добиться лидерства в **сфере развития** (см. стр. 5).

ВИДЫ ДОГМ

Перед описанием эффекта догмы стоит значок, который показывает вид этой догмы, а также ресурс, с помощью которого она влияет на игру.



▶ АГРЕССИВНЫЕ ДОГМЫ

Такие догмы отмечены значком ■▶ и начинаются со слов «Я требую:», за которыми следует приказ от имени владельца карты.

Догма затрагивает: всех ваших соперников, у кого нужного ресурса меньше, чем у вас.

Эффект: все затронутые догмой игроки выполняют её требования по часовой стрелке, начиная с игрока слева от вас.



▶▶ КООПЕРАТИВНЫЕ ДОГМЫ

Такие догмы отмечены значком ■▶▶ и могут принести пользу не только своему владельцу, но и его соперникам.

Догма затрагивает: вас и всех ваших соперников, у которых нужно ресурса не меньше, чем у вас.

Эффект: все затронутые догмой игроки выполняют её требования по часовой стрелке, начиная с игрока слева от вас и заканчивая вами.

Кооперативный бонус: если ваша кооперативная догма принесла пользу хотя бы одному сопернику, то после выполнения всех догм активированной карты вы берёте карту (аналогично действию «Взять карту»). Даже если соперники несколько раз получали пользу от вашей догмы (догм), вы берёте только одну карту.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Все затронутые игроки должны полностью выполнить все догмы активированной карты, даже если в ходе выполнения она сброшена или накрыта другой картой.

Затронутый игрок не может отказаться от выполнения догмы (в том числе и кооперативной), если в её тексте не сказано «вы можете».

Кооперативная догма приносит сопернику пользу (и следовательно, вы получаете кооперативный бонус) только в том случае, если из-за действия догмы у соперника изменилась игровая ситуация.

Пример: если кооперативная догма требует сыграть карту с руки, но у соперника на руке нет карт, он не получает пользы от догмы, а вы не получаете бонуса.

■ СФЕРЫ РАЗВИТИЯ

Вы можете добиться лидерства не только в исторических эпохах, но и в сферах развития цивилизации.

Для такого лидерства вам не нужно ни накапливать влияние, ни тратить отдельное действие.

Вы становитесь лидером в одной из сфер автоматически, сразу после того как выполните условие, указанное на карте этой сферы.

Получив карту сферы развития, подложите её под свой планшет с правой стороны. Такая карта во всём аналогична картам лидерства в эпохе: её нельзя лишиться и она идёт в счёт при определении победы по лидерству.

Кроме того, добиться лидерства в сфере развития можно с помощью особой догмы. Названия карт инноваций с такими догмами указаны на соответствующих картах сфер.

Догмы, позволяющие добиться лидерства в сферах, — кооперативные. Когда будете пользоваться ими, следите за тем, чтобы никто не перехватил лидерство раньше вас.

Если два игрока одновременно выполнят условие лидерства в сфере (например, обменявшись картами), лидером становится тот из них, чей сейчас ход, либо ближайший к нему игрок слева.



Вы добиваетесь лидерства в «Военном деле», как только ваши карты приносят по 3 единицы каждого ресурса, либо активировали карту «Укрепления».

■ КОНЕЦ ИГРЫ

■ ПОБЕДА ПО ЛИДЕРСТВУ

Игрок, набравший определённое число карт лидерства (учитываются как эпохи, так и сферы), немедленно побеждает. Выигрышное количество карт лидерства зависит от числа игроков:

2 игрока — 6 карт лидерства
3 игрока — 5 карт лидерства
4 игрока — 4 карты лидерства

■ ПОБЕДА ПО ДОГМЕ

В эпохах 8, 9 и 10 встречаются карты инноваций с догмами, которые могут сделать одного из игроков победителем. Если такая карта активирована и игрок выполняет условия победной догмы, он немедленно выигрывает.

■ ПОБЕДА ПО ВЛИЯНИЮ

Если никто не победил ни по лидерству, ни по догме, партия завершается в одном из следующих случаев:

- игрок должен взять карту из колоды с номером больше 10 (например, ему нужно взять карту из колоды 10, но там не осталось карт), либо
- игрок воспользовался догмой, которая предписывает партии завершиться.

Побеждает тот из игроков, у кого больше влияния. Если на победу по влиянию претендует несколько игроков, выигрывает тот из них, у кого больше карт лидерства. Если и это не разрешает спор, претенденты делят победу.



■ ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

• **Сыграйте, введите в игру** — выложите карту на верх своей стопки того же цвета. Если такой стопки у вас в игре ещё нет, начните выложенной картой новую стопку.

• **Активная карта** — верхняя карта любой стопки в игре. Даже если стопка сдвинута, активной картой считается только верхняя.

• **Нижняя карта** — самая нижняя карта любой стопки в игре. Если в стопке только одна карта, она считается и нижней, и активной одновременно.

• **Старше, младше** — старшинство определяется по уровню карты. «Все старшие (младшие) карты» — это все карты с максимальным (минимальным) уровнем.

*У вас на руке две **7** и три **5**, и вы должны переместить все старшие карты с руки. Вы перемещаете две **7**. А требование переместить три старшие карты с руки заставит вас переместить две **7** и одну из **5**.*

• **Уровень карты** — равен номеру эпохи, к которой она относится (от 1 до 10). Он указан с обеих сторон карты. Если эффект отсылает к уровню карты, которой у вас нет (например, старшей карты на руке, когда у вас на руке нет карт; или активной карты того цвета, которого у вас нет в игре), считайте, что этот уровень равен нулю. Старшинство карты определяется по уровню.

• **Влияние** — в ходе игры вы будете подкладывать карты под свой планшет с левой стороны (в зону влияния). Ваше влияние равно сумме уровней всех таких карт.

■ ЭФФЕКТЫ ДОГМ

Когда догма (не важно, своя или чужая) требует от вас что-нибудь сделать с картами (стопками, зоной влияния), всегда имеются в виду ваши карты (стопки, зона влияния), если не сказано иного.

• **Архивируйте** — подложите карту под низ своей стопки того же цвета, сохраняя сдвиг (если стопка была сдвинута). Если такой стопки ещё нет, начните этой картой новую стопку.

• **Возьмите и...** — обычно вы забираете вытянутую из колоды карту на руку, однако догма может заставить вас поступить со взятой картой иначе. Когда от вас требуется взять и сыграть (архивировать, зачестить) карту, вы должны сыграть (архивировать, зачестить) карту сразу после того, как взяли её из колоды. Вы не можете заменить её другой картой с руки. Если вам надо взять карту из опустевшей колоды эпохи, берите её из следующей по старшинству.

• **Единолично** — если вы выполняете догму единолично, ваши соперники не получают от неё пользы. Однако они могут стать целью такой догмы.

• **Зачтите** — подложите карту лицом вниз под свой планшет с левой стороны (в зону влияния).

• **Обменяйтесь** — дайте карты сопернику и получите от него другие взамен. Игрок может обмениваться, даже если у него нет подходящих для обмена карт — в таком случае он просто получает карту от соперника.

• **Переместите** — если вы должны переместить больше карт, чем у вас есть, переместите столько, сколько можете. Но если вы должны переместить карту конкретного уровня, а у вас нет такой карты, не перемещайте ничего.

*Пример: догма требует переместить **5** из вашей зоны влияния. Если там нет такой карты, вам не надо перемещать **6**.*

Карты, перемещённые вам в игру, кладите поверх своих стопок того же цвета, если догма не требует иного.

• **Переработайте** — подложите карту под низ соответствующей колоды эпохи лицом вниз. Перерабатывая несколько карт разом, вы сами решаете, в каком порядке их подложить.

СИМВОЛЫ

■ Кооперативная догма

■ Агрессивная догма

: Ресурсы

X: Карта уровня (эпохи) X, например, 10 — карта эпохи 10

• **Победная догма** — догма с эффектом «игрок выигрывает» или «вы выиграли». Если догма предписывает выиграть «единственному игроку», но необходимое условие выполняют несколько соперников, победа не достаётся никому, и партия продолжается.

• **Сдвиньте стопку** — сместите все карты в стопке «лесенкой» в указанном направлении, так, чтобы на противоположном краю неактивных карт были видны символы ресурсов.

В примере внизу жёлтая стопка сдвинута вверх, фиолетовая — вправо, а красная — влево.

Стопка может быть сдвинута только в одном направлении. Чтобы изменить направление сдвига, сначала верните стопку в первоначальное положение, а потом сдвиньте в новом направлении. В сдвиге участвуют все карты стопки. Когда в сдвинутую стопку добавляется

новая карта, кладите её так, чтобы сохранить сдвиг.

Нельзя сдвинуть стопку, в которой одна карта (или нет карт). Если в сдвинутой стопке становится меньше двух карт, она больше не считается сдвинутой.

• **Сбросьте** — выведите из игры.

Если условие первой догмы с карты «Ядерная реакция» будет выполнено, каждый игрок сбросит все карты с руки, из игры и из зоны влияния. Все эти карты покидают игру: уберите их в коробку. На столе остаются только карты лидерства (как у игроков, так и ещё не полученные) и колоды эпох.

ПРИМЕР ИГРОВОГО РАСКЛАДА

В своих стопках вы можете смотреть любые карты, а в чужих — только активные.



Синяя и зелёная стопка не сдвинуты

АКТИВНЫЕ КАРТЫ

Перспектива (жёлтая)
Феодализм (фиолетовая)
Порох (красная)
Навигация (зелёная)
Письменность (синяя)



Жёлтая стопка сдвинута вверх



Фиолетовая стопка сдвинута вправо



Красная стопка сдвинута влево

КАРТЫ В ИГРЕ

ВЛИЯНИЕ

Подкладываете зачтённые карты так, чтобы был виден их уровень. Вы **можете** смотреть на лицевую сторону этих карт.

ПЛАНШЕТ








ЛИДЕРСТВО



Карты лидерства в эпохах и сферах. Никто **не может** смотреть на лицевую сторону этих карт.

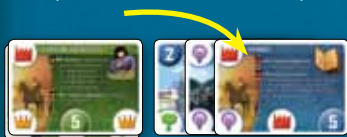
ПРИМЕР ХОДА

Играют четверо, сейчас ход Андрея. У него в игре две стопки:




Его карты приносят 3 , 2 , 1  и 1 . Своим **первым действием** Андрей активирует карту «Банковское дело». Её ресурс — .





Первая догма этой карты — **агрессивная**. Она затрагивает Бориса (только у него меньше , чем у Андрея), и тот должен отдать Андрею одну из своих активных не зелёных карт, которая приносит . Борис перемещает «Химию». Андрей кладёт эту карту поверх «Эволюции», продолжая **сдвиг** стопки вправо:



Затем, поскольку Борис переместил карту, он берёт **5** и **зачитывает** её.

Вторая догма карты — **кооперативная**. У Виктора столько же , как у Андрея, а у Галины — даже больше. Они оба могут получить пользу от этой догмы. Виктор решает сдвинуть свою зелёную стопку вправо. У Галины нет зелёных карт в игре, поэтому она ничего не делает. Наконец, Андрей сдвигает свою зелёную стопку вправо:



Теперь его карты приносят 3 , 3 , 3  и 1 .

Поскольку Виктор получил пользу от его догмы, Андрей берёт карту из колоды того же уровня, что и его старшая активная карта, — **5**.

Вторым действием Андрей берёт карту. Он должен взять **5**, однако эта колода пуста, поэтому он тянет **6**.

■ АВТОР ИГРЫ

- Карл Чудык

■ ХУДОЖНИКИ

- Сирил ван дер Хаген
- Робин Олауссон
- Кристоф Сваль

■ **ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ** Крис Числик, Джессика Мариотт, Брайан Тобиа, Мэтт Мёрфи, Джон Бродин, Кевин Ландберг, Дуг Орлинс, Тед Вессенес, Ребекка Вессенес, Эрик Реус, а также The MIT SGS и участники KurisuCon.

© 2011 Iello. All rights reserved.

IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info



ИГРОЛОГИЯ

■ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

- «Мир Хобби»
- «Игрология»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Тимофей Бокарев,
Иван Попов

Перевод: Наталья Бокарева

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает

директор по развитию бизнеса
Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2011 000 «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

www.hobbyworld.ru
www.igrologiya.ru



Играть интересно