

 Карл Чудык

ИННОВАЦИЯ

Максимум



ПРАВИЛА ИГРЫ

4-е издание

Введение

Добро пожаловать в мир игры «Инновация. Максимум»! С момента выхода первого издания в 2010 году «Инновация» завоевала сердца игроков по всему миру. Это **полное издание** включает множество улучшений и дополнений, над которыми мы работали в течение долгого времени.

«Инновация» — это игра о развитии цивилизации через технологии, идеи и изобретения. Вам предстоит выбирать инновации, определяющие судьбу вашего народа на протяжении истории: от первых открытий вроде колеса и одежды до изобретения пороха, демократии и двигателя внутреннего сгорания. Позже вы постройте спутники, изобретёте интернет и, может, даже будете причастны к таким футуристическим идеям, как гиперзвук и солнечный парус. Каждая из инноваций даст вашей цивилизации уникальную способность. Одни возможности помогут вам быстрее продвигаться по эпохам, другие — развивать инфраструктуру, а третьи — атаковать соперников.

Каждая инновация представлена в игре уникальной картой. В игре нет полей и фишек — все действия, даже подсчёт очков, производятся с помощью карт. В основном карты выкладываются перед вами лицевой стороной вверх для использования их эффектов. Однако карты могут также попадать в ваши области влияния или достижений лицевой стороной вниз, символизируя мощь, влияние и наследие вашей цивилизации.

Это издание содержит полный перечень правил «Инновации». Но если у вас возникнут вопросы по конкретным картам, загляните на наш сайт asmadigames.com/innovation — там вы найдёте ответы на часто задаваемые вопросы, последнюю версию этих правил в PDF и другую полезную информацию. Также можно задать вопрос на форумах BoardGameGeek. А если ничего из этого не поможет — напишите нам напрямую на innovation@asmadigames.com.

Что нового?

«Инновация. Максимум» дополняет оригинальную игру новой эпохой 11, которая входит как в базовую игру, так и в каждое дополнение. Эта эпоха отражает недавнее прошлое и предположительное ближайшее будущее. Эпоха Благоразумия — это время в истории человечества, когда после стремительного технологического роста миру нужно задуматься, как дальше двигаться вперёд. Иначе эпоха 12 может оказаться очень похожей на эпоху 0!

Кроме того, каждое дополнение «Инновации» было доработано, чтобы его было проще объяснять и включать в игру. Сотни карт получили изменения или правки баланса. Мы рады представить вам все новшества полного издания и надеемся, что они вам понравятся так же, как и нам.

Для этого издания мы обновили иллюстрации на рубашках карт — здесь изображены архитектурные и инженерные решения из разных эпох и цивилизаций мира. Также мы улучшили читаемость и компоновку лицевых сторон карт — теперь они лучше воспринимаются во время игры.

Организатор игры «Инновация. Максимум» рассчитан на все карты — как с протекторами, так и без них. Его 12 ячеек можно использовать для вертикальной выкладки 11 колод эпох и 1 колоды карт достижений, если на столе мало места.



ОБНОВЛЕНИЯ И НОВЫЕ ПРАВИЛА



Это список новых правил, на которые стоит обратить внимание, если вы играли в 3-е издание или более ранние версии:

- слово «утилизируйте» вместо «удалите» (см. с. 12);
- появление эпохи 11;
- седьмая стандартная иконка, которая встречается в эпохах 10–11 и на картах дополнения «Фигуры на песке»;
- четвёртый вариант сдвига стопки — по диагонали (открывает 4 иконки);
- правила переговоров для партий с 4+ участниками (см. с. 18);
- ключевые слова «единоличное применение» и «сверхприменение» (см. с. 13), а также правило достижения «Цепочка» (см. с. 16);
- многочисленные изменения в правилах дополнений.



На первый взгляд, «Инновация» может показаться сложной, но основная трудность — в комбинации карт и стратегии, а не в самих правилах. Так как за прошедшие годы мы научили играть множество людей, готовы поделиться советами, как обучать игре и её изучать.

Первое и главное правило обучения и изучения: не используйте дополнения, если играете с новичками!

ЕСЛИ УЧИТЕСЬ С НУЛЯ

Примечание: далее описан способ самостоятельного изучения игры. Вы также можете учиться группой игроков, в которой один из участников показывает действия. Имейте в виду, что освоение игры с нуля в группе часто занимает значительно больше времени, чем стандартная партия, особенно если участников больше трёх.

Впервые играете в «Инновацию»? Наш первый совет — прочитайте введение слева. Серьёзно! Оно поможет вам понять основы. Затем переходите к подготовке игры (с. 5).

Ознакомьтесь с действием «взять» (с. 8), а потом выполните его. Далее прочитайте про действие «выложить» (с. 9) — и выложите одну из своих карт.

После этих двух простых шагов выберите одну из своих карт (лучше взять карту без требования, если осваиваете игру самостоятельно, ведь у вас нет соперников), чтобы воспользоваться действием «догма». Прочитайте о действии «догма» (с. 10) и посмотрите, как работают совместное использование и требования. Не пытайтесь запомнить все ключевые слова сразу — проще заглядывать в справочник по мере необходимости.

Сделайте ещё несколько ходов и постепенно пройдите эпоху 1. В случае необходимости можете даже создать себе воображаемого соперника. Если ещё не сталкивались со сдвигом стопок, прочитайте про «сдвиг» (с. 14) и попробуйте его применить. Это одна из важнейших механик игры.

Эти несколько ходов дадут вам достаточно игрового опыта для освоения оставшихся правил. Изучение дополнений лучше оставить на потом — они добавляют множество интересных моментов, как только вы освоите базовую игру.

«Инновация» — это игра, которую лучше всего познавать в процессе. Здесь огромное количество возможностей, которые открываются по мере продвижения, и разбираться с ними — особое удовольствие.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Елена Шкутова

Помощники редактора: Эрес Манчын, Вадим Смирнов

Переводчик: Александра Цейтлина

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

Выражаем особую благодарность Александру Мионову

Содержание

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

2	Введение
3-4	Изучение и обучение игре
5	Подготовка к партии
6-7	Ваша цивилизация / Структура карты

ХОД ИГРЫ

8-9	Ваш ход / Действия «взять» и «выложить»
10-11	Действие «догма»
12-13	Ключевые слова догм
14-15	Пояснения к догмам
16-17	Действие «добиться» / Конец игры
18	Партия на 4+ игроков / Командные правила
19	Советы по стратегии

ДОПОЛНЕНИЯ

20-21	Общие правила дополнений
22-23	Города судьбы
24-25	Эхо прошлого
26-27	Артефакты истории
28-30	Фигуры на песке
31	Незримое

Над игрой работали

АВТОР ИГРЫ: Карл Чудык

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Крис Цесьлик

ХУДОЖНИКИ И ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:

Роберт Симмонс, Аланна Червенак, Сара Фаруки, Кайро Бинда, Кара Джадд

ТЕСТИРОВАНИЕ В ASMAI: Джо Ким, Крис Цесьлик

ЦИФРОВЫЕ ВЕРСИИ И ПОМОЩЬ

В ТЕСТИРОВАНИИ: Майка Стеирс, Коллин Спенсер (BoardGameArena), Вольфганг Лайпер (Yucata)

Спасибо всем, кто за последние 15 лет играл в «Инновацию» — в любом её виде, от первых прототипов до финальных версий. Особое спасибо тем, кто так полюбил игру, что отвечал на вопросы на разнообразных форумах, обучал друзей и помогал распространять о ней информацию!

©2024 Asmadi Games



Обучение

Когда вы объясняете «Инновацию» другим, вы легко можете перегрузить новичков информацией. Им не нужно сразу знать все ключевые слова и возможные эффекты карт. Но важно предупредить, что ситуация в их игровых областях может очень быстро поменяться — в худшую или лучшую сторону!

Инсценировка

Отличный способ обучить новичков — разложить партию для двух игроков с несколькими картами. Прекрасно подойдут «Фонетическое письмо», «Тележное колесо» и «Боевой лук». Убедитесь, что в игровых областях выложены карты всех пяти цветов. Даже если вы обучаете больше двух игроков, для демонстрации используйте партию для двоих.

Общее представление

Прочитайте вслух или перескажите второй и третий абзацы введения на с. 2.

Игровой процесс

Продемонстрируйте четыре действия и основные принципы игры.

Взять: каждый игрок берёт карту. Объясните, как работают пустые колоды эпох, если таковые имеются.

Выложить: пусть каждый игрок выложит карту. Покажите, что карты нужно размещать поверх карт такого же цвета, образуя стопки.

Догма: попросите одного игрока выполнить действие догмы с эффектом без требования, наглядно показав, как работает совместное использование. Пусть затем другой игрок выполнит действие догмы для эффекта с требованием — объясните, как это работает.

Ключевые слова догм: расскажите о сдвиге стопки. Также упомяните термины «подложите», «верните», «зачтите» и «утилизируйте», если они ещё не встречались.

Добиться: объясните, как добиться достижения и что очки влияния — это порог вхождения, а не его стоимость.

Победа: наконец, расскажите, как выигрывать. Упомяните, что достижения — лишь один из путей к победе. Если игрок перешагнёт эпоху 11, она закончится.

Перезапуск и начало партии

Обычно этого достаточно, чтобы начать партию. Заменяйте все карты в соответствующие колоды эпох и начинайте реальную партию, как описано в подготовке к игре (с. 5). Чаще всего «Инновация» лучше усваивается в процессе игры, особенно если вы заранее готовы к увлекательному путешествию в неизвестность.

Несколько советов для успешной первой партии:

- Если возможно, играйте вдвоём или втроём. Командная игра вчетвером ещё допустима, но в партии пятером могут возникнуть трудности.
- Не затягивайте ход. В игре много возможностей, это может сбить с толку. Выполняйте действия догмы, просто чтобы «посмотреть, что получится», в обучающей партии это — часть удовольствия.
- Неудачные решения — это нормально. Не подсказывайте игрокам, что нужно сделать, пока они вас об этом не попросят!
- Позвольте игрокам исправлять простые ошибки. Например, если кто-то использовал требование, а подходящих целей нет, позвольте ему отменить действие, а не тратить на него ход.
- Начните рассказывать про специальные достижения и условия конца игры примерно в эпохах 4–5.
- Пока не играйте с дополнениями! Серьёзно, это не тот случай, когда стоит игнорировать совет: сначала поиграйте в базовую игру.
- Получайте удовольствие! Именно для этого и создана наша замечательная игра. Как было написано в первых правилах «Инновации» (ещё в 2009 году), «прихватите с собой хорошее настроение».



ДОПОЛНЕНИЯ: на страницах буклета все правила, относящиеся только к дополнениям, помечены специальным символом. Краткие пояснения даны в скобках, большие — в таких вот выделенных блоках. Эти блоки актуальны исключительно при игре с дополнением. Если вы только начинаете осваивать правила, можете полностью их игнорировать.



рис. 1



Сначала подготовьте общую игровую область (пункты 1–4), затем — игровую область каждого игрока (пункты 5–7). Если играете с дополнениями, смотрите правила на с. 20.

1 Разделите карты базовой игры на 11 колод по эпохам, перемешайте каждую из них и разложите, формируя циферблат часов, как показано на рисунке. Если на столе мало места, можете разложить их иначе.

2 Возьмите по одной карте из колод эпох 1–10 (не затрагивая эпоху 11) и положите их лицевой стороной вниз в центре круга, под памяткой о достижениях. Это стандартные достижения, их нельзя смотреть ни при подготовке игры, ни во время партии.

3 Положите рядом пять специальных достижений из базовой игры.

4 Разместите рядом карту «Утиль».

5 Каждый игрок берёт памятку и кладёт её перед собой. Она содержит полезную информацию и служит местом для размещения ваших очков влияния и достижений.

6 Каждый игрок берёт 2 карты из колоды эпохи 1 базового набора. Затем все игроки одновременно выбирают по 1 карте и выкладывают их лицевой стороной вверх на стол, создавая свою игровую область. Другую карту оставляют у себя, формируя свою руку.

7 Участник, выложивший карту с названием, идущим первым в алфавитном порядке, становится первым игроком.

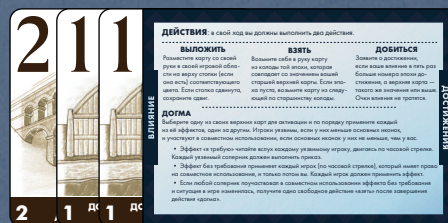
8 Первый игрок (а при игре четвером или более — два первых игрока) выполняет только одно действие вместо двух в свой первый ход. Все последующие ходы проходят по обычным правилам.



рис. 2



ВАША ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ



ПАМ'ЯТКА



ВАША РУКА

В процессе игры вы будете накапливать перед собой карты пяти цветов — это будет ваша игровая область. Самые важные карты в вашей игровой области — верхние карты каждого цвета. Именно их вы активируете при выполнении действия «догма». Карты, которые со временем окажутся под верхними, тоже остаются частью вашей игровой области. И они по-прежнему полезны, потому что некоторые эффекты позволяют сдвигать стопки в различных направлениях, открывая дополнительные иконки на закрытых картах.

Видимые стандартные иконки в вашей игровой области помогают вам предъявлять требования соперникам и защищаться от их требований, а также претендовать на совместное использование догм в чужой ход.

Рядом с вашей игровой областью лежит памятка. Она содержит полезную информацию об игре, а ещё под неё подкладывают карты — ваши очки влияния (слева) и достижения (справа).

Каждая карта в вашей области влияния приносит очки, равные значению (номеру её эпохи). Влияние — это сумма всех указанных значений.

Каждая карта в вашей области достижений — это одно достижение, которое приближает вас к победе.



ЭХО: предсказания подкладываются лицевой стороной вниз под верхний край памятки.



НЕЗРИМОЕ: секреты подкладываются лицевой стороной вниз под нижний край памятки.



МОЖНО ЛИ СМОТРЕТЬ?



Внизу в таблице указано, на какие карты можно смотреть. Карты других игроков, кроме находящихся в их игровых областях, скрыты. Никто не может просматривать лицевые стороны карт достижений. В командной игре напарники считаются «другими игроками». Рубашки карт важны, по ним можно определить, к каким эпохам и наборам они относятся.

Будьте вежливы, спрашивайте, если хотите посмотреть карты в других игровых областях или посчитать чужие очки влияния. Слежение за каждой картой в игре может замедлить процесс и не всегда приносит пользу.

	ВАШИ КАРТЫ	КАРТЫ ДРУГИХ ИГРОКОВ
Рука	Лицо / Рубашка	Рубашка
Игровая область	Лицо / Рубашка	Лицо / Рубашка
Область влияния	Лицо / Рубашка	Рубашка
Заявленные достижения	Рубашка	Рубашка
Предвидение (♦)	Лицо / Рубашка	Рубашка
Секреты (👁️)	Рубашка	Рубашка
Выставка / Музей (🏰)	Лицо / Рубашка	Лицо / Рубашка

КАРТЫ БЕЗ ВЛАДЕЛЬЦА

Колоды эпох	Рубашка
Стандартные достижения	Рубашка
Специальные достижения	Лицо / Рубашка
Утиль	Рубашка

Структура карты

- 1 **Название:** у каждой карты в «Инновации» — своё уникальное название.
- 2 **Значение:** совпадает с номером эпохи, к которой принадлежит карта.
- 3 **Эффекты догмы:** на каждой карте есть один или несколько эффектов. Эффекты с требованием отмечены тёмным фоном и атакуют соперников. Эффекты без требования помогают развивать вашу цивилизацию. Возле каждого эффекта указана основная иконка — это всегда наиболее часто встречающаяся иконка на этой карте.
- 4 **Иконки:** на каждой карте есть четыре места для иконок — по левому и нижнему краю. Они помогают вам защищаться от требований и участвовать в чужих эффектах догм.
- 5 **Иллюстрация:** одно из четырёх мест для иконок занимает шестиугольное изображение, иллюстрирующее инновацию. Оно не приносит пользы.
- 6 **Номер карты:** небольшой код с буквой набора (Б — базовая игра, Э — «Эхо прошлого» и т. д.) и номером карты.
- 7 **Цвет карты:** фон карты может быть красным, жёлтым, зелёным, синим или фиолетовым. Форма вокруг уровня и узор для каждого цвета уникальны (см. справа).

Рис. 3



У **СИНИХ** карт такой узор



У **ЗЕЛЁНЫХ** карт такой узор



У **ФИОЛЕТОВЫХ** карт такой узор



У **КРАСНЫХ** карт такой узор



У **ЖЁЛТЫХ** карт такой узор



Иконки на картах

В «Инновации» используются семь стандартных типов иконок (ресурсов). В базовом наборе некоторые иконки встречаются только в определённых эпохах. Некоторые карты из дополнений (включая «Фигуры на песке», у каждой из которых есть иконка ) не подчиняются этим ограничениям. Количество стандартных иконок влияет на требования и совместное использование действия «догма». И, как правило, чем их больше, тем лучше.

СТАНДАРТНЫЕ ИКОНКИ



ИКОНКИ ИЗ ДОПОЛНЕНИЙ



Ваш ход

В свой ход игрок должен выполнить два действия. Всего есть четыре вида действий: «взять», «выложить», «догма» и «добиться». Можно выбрать два разных действия или одно и то же действие дважды. Это будут ваши **первое** и **второе** действия.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: первый игрок (или первые два игрока при игре вчетвером и более) выполняет только одно действие в свой первый ход.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: свободное действие «взять», которое вы получаете при совместном использовании эффекта догмы, и свободное действие «догма» за выставленный артефакт не считаются первым или вторым действием.

ВЗЯТЬ: возьмите карту себе на руку.

ВЫЛОЖИТЬ: выложите карту со своей руки в свою игровую область.

ДОГМА: выполните эффекты верхней карты в своей игровой области.

ДОБИТЬСЯ: с достаточным количеством очков влияния можете заявить о достижении.



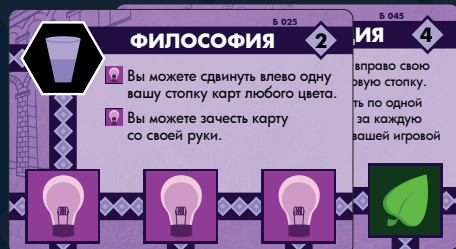
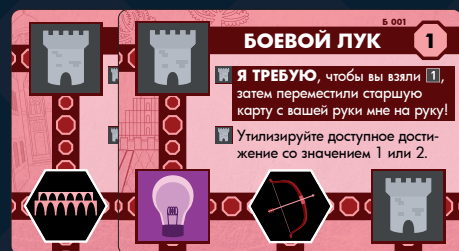
ФИГУРЫ: используйте действие «указ», чтобы издать мощный указ, утилизовав все карты со своей руки (см. с. 30).

Действие «взять»

Это действие позволяет добавить карту себе на руку. Возьмите карту из колоды базового набора той эпохи, которая совпадает со значением вашей старшей верхней карты. Значение карты — это номер эпохи в правом верхнем углу.

Эпоха считается **пустой**, если в соответствующей колоде базового набора нет карт. Если по какой-то причине вам **нужно взять карту из пустой эпохи**, возьмите карту из колоды следующей по старшинству эпохи. Если несколько эпох подряд пусты, продолжайте пропускать их, пока не найдёте доступную.

Если вы пытаетесь взять карту эпохи 12 или выше, игра **немедленно заканчивается**. Если вы должны взять карту неопределённого уровня, возьмите карту эпохи 0 (это приведёт к переходу к эпохе 1 и далее). Изредка такое случается, если у вас нет карт в игровой области или сработал особый эффект догмы.



Старшая
верхняя карта



Пустая
колода
эпохи 2

Возьмите
карту из
следующей
колоды



Пример: вы выполняете действие «взять» (игровая область показана слева внизу). Ваша старшая верхняя карта — «Философия» из эпохи 2.

Хотя в сдвинутой фиолетовой стопке видна карта эпохи 4, она не является верхней.

Вы пытаетесь взять карту эпохи 2, но эта колода пуста. Вместо этого вы берёте карту из эпохи 3.

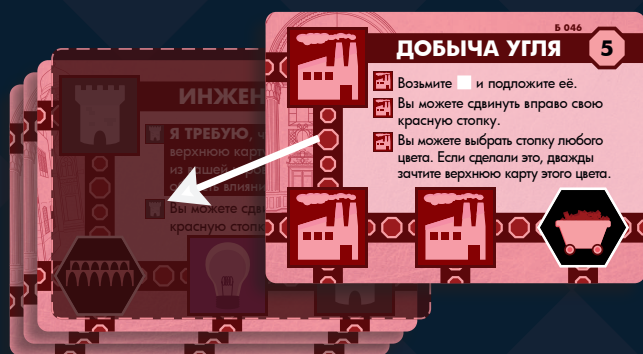


Действие «выложить»

Выберите карту со своей руки и выложите её в свою игровую область. Если у вас уже есть карты этого цвета, положите новую карту поверх стопки.

Если стопка этого цвета сдвинута (см. с. 16), сохраните сдвиг.

Пример: «Добыча угля» и «Мистицизм» выкладываются поверх уже существующих стопок. Фиолетовая стопка сдвинута вправо, поэтому «Мистицизм» сохраняет этот сдвиг.



«ВЗЯТЬ»: ДОПОЛНЕНИЯ

Три дополнения изменяют правило взятия карты: иногда вместо базовой карты берётся карта дополнения, как при выполнении действия «взять», так и благодаря эффектам. Если сразу применимы несколько правил, приоритет такой: «Фигуры на песке», затем «Эхо прошлого», потом «Незримое». Подробнее о взятии карт из дополнений — на с. 21.



ФИГУРЫ: если у вас свободное действие «взять» за совместное использование догмы, берите карту «Фигур на песке» (см. с. 28).



ЭХО: если в вашей игровой области у старшей верхней карты уникальное значение, берите карту «Эха прошлого» (см. с. 24).



НЕЗРИМОЕ: первую карту в любой ход вы берёте из колоды «Незримого» (см. с. 31).

«ВЫЛОЖИТЬ»: ДОПОЛНЕНИЯ

При игре с дополнениями могут сработать дополнительные механизмы после действия «выложить». Ниже указаны механизмы, срабатывающие в указанном порядке их выполнения, если одно действие активирует несколько из них.

Учтите, эти механизмы срабатывают только при самостоятельном действии «выложить», а не если карта выложена благодаря эффекту. Если после выполнения какого-либо из этих механизмов выложенная карта уже не является верхней, пропустите остальные механизмы.



ГОРОДА: выполните особый эффект иконки города (см. с. 22).

ГОРОДА: возьмите карту города, если вы выложили карту нового цвета и у вас на руке ещё нет карты города (см. с. 22).



АРТЕФАКТЫ: выполните событие «раскопки», если вы выложили карту поверх карты такого же или более высокого значения или иллюстрации на выложенной и закрытой картах совпали (см. с. 26).



ФИГУРЫ: выполните любой эффект кармы «когда», сработавший от действия «выложить» (см. с. 28).



ЭХО: если в вашей области предвидения есть карта со значением, равным выложенной или меньше, вы обязаны повысить одну из таких карт в области предвидения (см. с. 25).



10 Действие «догма»

Действие «догма» позволяет использовать эффекты карт в вашей игровой области и состоит из четырёх шагов. Два примера ниже подробно расписывают все эти шаги.

Выбор карты

Чтобы начать действие «догма», выберите одну из своих верхних карт для активации. Это означает, что ваша цивилизация сосредоточивается на одной из открытых вами инноваций. Выполните все эффекты выбранной карты, независимо от того, что произойдёт с этой картой или другими картами во время действия.



ГОРОДА: можете «поддержать» своё действие «догма» (см. с. 23).



ФИГУРЫ: можете осуществить «покровительство» для своего действия «догма» (см. с. 28).

4+ ИГРОКОВ: см. правила переговоров (с. 18).

ПРИМЕР 1

Вы выбираете «Фонетическое письмо», на нём только один эффект догмы.

ПРИМЕР 2

Вы выбираете «Порох», просто потому что это даёт вам возможность почувствовать себя пиратом. На карте «Порох» — два эффекта. Они оба выполняются в этом действии «догма».

Совместное использование и уязвимость к требованиям

Перед каждым эффектом догмы указана маленькая иконка — это основная иконка карты, которая встречается на ней чаще всего. Перед выполнением эффектов каждый игрок подсчитывает, сколько таких иконок видно в его игровой области. Игрок, у которого иконок не меньше, чем у вас, участвует в совместном использовании вашей инновации. Если у соперника иконок меньше, чем у вас, он становится уязвим к требованиям вашей инновации.



ФИКСАЦИЯ ПАРАМЕТРОВ

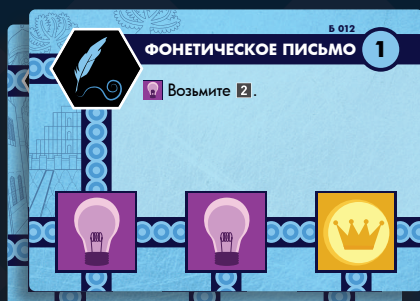
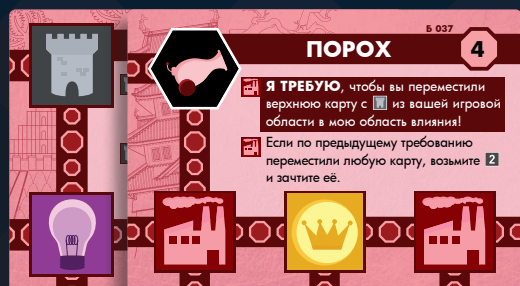


Список эффектов, а также участие в совместном использовании и уязвимость к требованиям определяются один раз — в начале действия «догма». Даже если карта будет перемещена или накрыта в процессе, полностью выполните все её эффекты. Другие же аспекты игры (игровые области, руки, иконки и т. д.) не фиксируются в начальном состоянии и оцениваются в момент выполнения каждого эффекта.

Основная иконка — . У вас — 3 иконки, у Алисы — 3, у Сергея — 1. Алиса участвует в совместном использовании, а Сергей уязвим к требованиям. В этом случае требований нет, поэтому уязвимость Сергея не приносит ему ущерба.

Основная иконка — . У вас — 2 иконки, у Алисы — 0, у Сергея — 3. Сергей участвует в совместном использовании, Алиса уязвима к требованиям.

ВАША ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ



Выполнение эффектов

На многих картах указано несколько эффектов. Во время действия «догма» вы должны выполнить все указанные эффекты. Каждый эффект выполняйте полностью, двигаясь сверху вниз, прежде чем переходить к следующему.

Перед тем как вы выполните эффект **без требования** (любой, который не начинается с «я требую»), его сначала должны выполнить все игроки, участвующие в **совместном использовании**.

Начните с игрока слева от вас и двигайтесь по часовой стрелке — каждый подходящий участник должен выполнить эффект. После того как все закончат, вы сами должны выполнить эффект.

Эффекты с **требованием** указаны на тёмном фоне и всегда начинаются со слов «я требую».

Читайте вслух эффекты с требованием, чтобы было понятно, что должны сделать соперники. Начните с игрока слева от вас и двигайтесь по часовой стрелке: каждый уязвимый соперник выполняет приказ. Остальные игроки ничего не делают.

Если вы можете выполнить только часть эффекта, выполните его, насколько можете, и пропустите остальную часть. Если эффект требует выбрать одну из нескольких карт (например, «старшую верхнюю карту», а есть несколько равноценных вариантов), выберите любую.

Эффекты или их части, начинающиеся со слов «вы можете», необязательны. Все остальные обязательны, даже если они вам невыгодны!

Совместное использование: свободное действие «взять»

Если хотя бы один игрок выполнил совместное использование ваших эффектов, после завершения действия «догма» вы получаете одно свободное действие «взять». Это происходит, только если действие соперника с картой изменило ситуацию в игре. Это может быть сдвиг, добавление в игровую область, зачёт, обмен, перемещение, взятие карты, достижение и т. д. — кроме показа карты другим игрокам, который не считается совместным использованием.

Выполнение требований уязвимыми игроками не даёт вам свободного действия «взять».

Примечание: вы не можете сдвинуть стопку, если у вас 1 карта или нет карт этого цвета. Точно так же вы не можете сдвинуть стопку в том же направлении, в котором она уже сдвинута. Попытка сделать что-то из вышеперечисленного не считается совместным использованием.



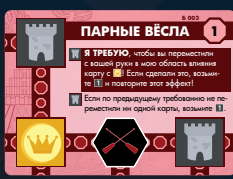
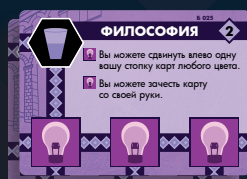
ФИГУРЫ: если вы получаете свободное действие «взять», берите карту «Фигур на песке» вместо карты из базового набора (см. с. 28).

Алиса, участвовавшая в совместном использовании, изменила ситуацию в игре, когда выполнила эффект (взяла карту эпохи 2). Поэтому вы получаете бесплатное действие «взять». Ваша старшая верхняя карта — «Порох» (эпоха 4), поэтому вы берёте карту эпохи 4.

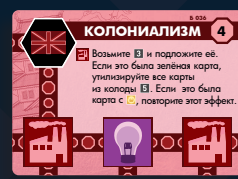
Сергей изменил ситуацию в игре, когда взял и зачёл карту эпохи 2. Поэтому вы получаете бесплатное действие «взять». Ваша старшая верхняя карта — «Порох» (эпоха 4), поэтому вы берёте карту эпохи 4.

Если бы оба соперника были уязвимы к требованиям, вы не получили бы бесплатное действие «взять». Эффекты с требованием не считаются совместным использованием.

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ АЛИСЫ



ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ СЕРГЕЯ



Эффекты догм используют разные ключевые слова и термины для описания действий, которые вы должны выполнить с картами. Полный список приведён ниже. Если вы только учитесь, не обязательно сразу запоминать все ключевые слова! Обращайтесь к ним по мере необходимости.

Эффекты без требования написаны в повелительном наклонении: карта говорит, что делать игроку, выполняющему эффект.

Эффекты с требованием читают вслух каждому уязвимому игроку по отдельности. Местоимения первого лица (я, мне, мой) означают игрока, предъявляющего требование. Местоимения второго лица (вы, вам, ваш) означают игрока, к которому предъявляют требование.

1, 2 и т. д.: значения в квадратах обозначают карты из соответствующих колод эпох.

Вернуть: карта возвращается под низ соответствующей ей колоды эпохи лицевой стороной вниз. Если возвращаете сразу несколько карт, выберите, в каком порядке это будет происходить. Если вы возвращаете карту базового набора в пустую эпоху, эта эпоха перестаёт быть пустой.

Верхняя карта: это карта, которая лежит на верху стопки определённого цвета. Если у вас одна карта в стопке, она одновременно и верхняя, и нижняя.

Взять / Взять и X: многие эффекты догм требуют взять карту или взять и сразу что-то с ней сделать (выложить, зачестить и т. д.). Сначала возьмите карту из колоды нужной эпохи, пропуская пустые эпохи. Затем выполните X (подложите, зачтите, выложите и т. д.) с этой картой. Во время эффекта «взять и показать» карта попадает на руку, если только этот эффект впоследствии её не заберёт. Правила взятия карт из дополнений «Эхо прошлого» и «Незримое» применяются к картам, взятым благодаря эффектам.

Видимая карта: карта считается видимой, если это верхняя карта стопки или видна любая её часть благодаря сдвигу. Иконка или эхо-эффект считаются видимыми, если они на верхней карте или видны благодаря сдвигу.

«Все карты»: если эффект предписывает вам сделать что-то со «всеми картами» в области или с картами, соответствующими условию, применяйте его к одной карте за раз, пока не останется ни одной подходящей карты. Каждая карта рассматривается только один раз: если карма мешает ей переместиться или перемещает её таким образом, что карта снова подходит под условие, игнорируйте эту карту.

Выложить: разместите карту в своей игровой области, как при действии «выложить». Механизмы, срабатывающие при действии «выложить», не применяются, если карта выкладывается в игровую область благодаря эффекту.

Глаголы действий (взять, выложить, добиться): некоторые эффекты предписывают вам взять карту, выложить её в игровую область или добиться достижения. Это не считается ни действием данного типа, ни одним из двух ваших действий за ход (поэтому механизмы, связанные с действиями, не срабатывают).

Доставить артефакт: переместите артефакт (и музей, если он есть под ним). Доставка артефакта не считается перемещением.

Доступное достижение: это достижение, которым ещё никто не владеет. Это может быть одно из стандартных достижений, отложенных в начале партии, достижение, добавленное во время партии благодаря эффекту, или специальное достижение, выложенное при подготовке. Музеи, указы и секреты не считаются доступными достижениями.

Единоличное применение: некоторые эффекты требуют самостоятельно активировать другую карту. При этом вы выполняете все её эффекты без требований. Эффекты с требованием игнорируются, а эффекты без требования не используются совместно — независимо от количества иконок. Карта остаётся там, где была, если только её не переместят выполненные эффекты.

Если вы играете с дополнением «Эхо прошлого» и карта с единоличным применением — верхняя в какой-либо игровой области, сначала выполните все видимые эхо-эффекты в стопке с этой картой. Если карта не верхняя, сначала выполните все эхо-эффекты только на этой карте.

Если / Если сделали это и т. д.: см. с. 15.

Зачесть: чтобы зачесть карту, положите её лицевой стороной вниз в свою область влияния. Ваше влияние — это сумма значений всех зачтённых карт.

Заявить: это всегда означает подложить карту лицевой стороной вниз под памятку как достижение. Некоторые карты дополнений позволяют получать достижения из других источников, не только из стандартных достижений. Условия получения таких карт такие же, как и для стандартных достижений.

Значение: значение карты — это номер её эпохи. Если карта ссылается на значение чего-то, чего у вас нет (например, нужна верхняя фиолетовая карта, а её нет), считайте значение равным 0. Если эффект просит выбрать значение карты, можно выбрать только реальное значение эпохи (от 1 до 11).

Иллюстрация: картинка в шестиугольнике на карте, показывающая инновацию. Расположение картинки влияет на эффективность сдвига и используется в правилах «Артефактов истории» при взятии карт.



Колода: стопка карт в центре стола с указанным уровнем эпохи.

Нижняя карта: нижняя карта в вашей стопке карт одного цвета. Если у вас всего одна карта в стопке, она считается одновременно и верхней, и нижней.

Обменять: поменяйте карты между двумя указанными областями, даже если одна из них пуста. Обменянная карта не считается зачтённой (или выложенной в игровую область, взятой и т. д.) для проверки специальных достижений или эффектов кармы.

Переместить: переместите карту из одной области игры в другую. Перемещение карты не считается выкладыванием в игровую область, получением достижения, зачтённой картой и т. д. Карта, перемещённая в игровую область, становится верхней картой этой игровой области.

Подложить: положите карту под низ своей стопки соответствующего цвета, сохраняя сдвиг, если он был. Если в вашей игровой области нет карт этого цвета, создайте новую стопку.

Показать: показанная карта демонстрируется всем игрокам, затем остаётся там, где была (на руке, в области влияния и т. д.). Если эффект требует что-то сделать с закрытыми картами (например, на руке), а это невозможно, игрок обязан показать все соответствующие карты, чтобы доказать это (например, всю руку).

Проигрыш: игрок, который проиграл, выбывает из игры. Утилизируйте все принадлежащие ему карты. Его пропускают в порядке хода, и он больше не считается соседним игроком.

◆ **Предвиденная карта:** карта считается предвиденной, если её эффект выполняется во время дополнительного действия «догма» после повышения предсказания.

◆ **Предсказать:** положите карту в область предвидения, помещая её лицевой стороной вниз под верхний край памятки.

Пустая эпоха: эпоха считается пустой, если в базовой колоде этой эпохи нет карт.

Сверхприменение: то же самое, что единоличное применение, но с одним отличием. При сверхприменении вы также выполняете все эффекты с требованием (но не принуждение на картах артефактов). Все соперники считаются уязвимыми, независимо от количества иконок или правил переговоров.

Сдвинуть: см. с. 14.

👁 **Секрет:** карта в хранилище. Лицевую сторону секрета никому нельзя смотреть.

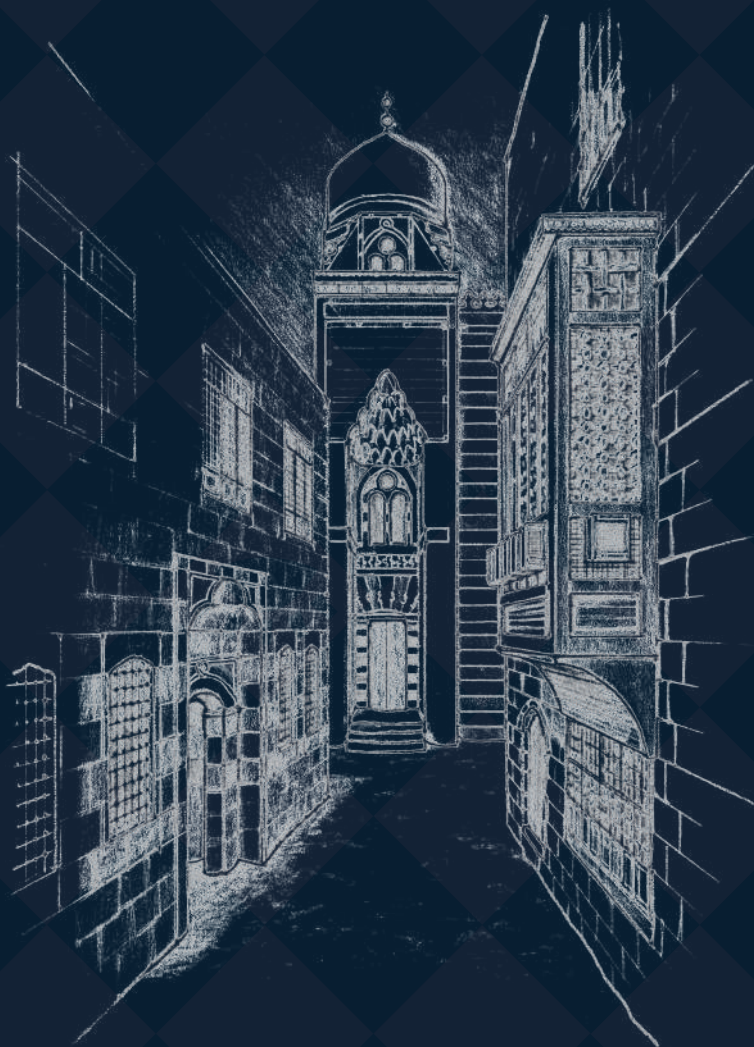
👁 **Спрятать:** положите карту в хранилище лицевой стороной вниз под нижний край памятки.

Старшая / Младшая: относится к значению карты (номеру эпохи). Если несколько карт равноценны и вы должны выбрать старшую или младшую карту, вы можете выбрать любую из этих равноценных карт.

Утилизировать: утилизированная карта покидает игру и отправляется в стопку под памяткой «Утиль». Если эффект требует утилизировать определённую колоду, это касается базовой колоды, а не дополнений. Если впоследствии карты этого значения вернутся, колода перестанет быть пустой, как обычно.

«Этот эффект» / «Это действие»: если эффект ссылается на «этот эффект», это относится ко всему, что произошло с начала выполнения именно этого эффекта. Если указано «это действие», это значит всё, что произошло с начала выполнения текущего действия игрока.

Эффект без требования: любой эффект догмы или эха, который не начинается с «я требую» или «я принуждаю».



Сдвинуть

Многие эффекты догм требуют **сдвинуть** стопку карт определённого цвета в указанном направлении. В любой момент стопка карт может быть сдвинута влево, вправо, вверх или по диагонали, сдвиг стопки может быть отменён.

Чтобы сдвинуть стопку, возьмите верхнюю карту и сдвиньте её в указанном направлении: влево — открывается одна иконка, вправо — две, вверх — три, по диагонали — четыре. Если в стопке больше двух карт, повторите это для всех карт стопки сверху вниз. Если стопка уже была сдвинута, сначала верните её в исходное положение, а потом сдвиньте в новом направлении.

Если в стопке нет карт или всего 1 карта, её **нельзя сдвинуть**. Если сдвинутая стопка уменьшилась до 1 карты и менее, она больше не считается сдвинутой.

Если стопка уже сдвинута, её **нельзя сдвинуть** в том же направлении ещё раз. Попытка сделать это не приводит ни к чему, в том числе не срабатывают эффекты от сдвига.

Проверка

Если эффект связан с картами, которые скрыты от других игроков, но видны вам, может потребоваться проверка. Если другие игроки на основе видимой ими информации не могут убедиться, что вы правильно выполнили эффект, вы должны показать соответствующие карты.

Пример: «Классификация» перемещает все карты определённого цвета с рук соперников к вам, а затем требует выложить все карты этого цвета в игровую область. Соперники показывают руки после передачи карт, чтобы подтвердить, что у них не осталось карт этого цвета. Вы показываете свою руку после добавления карт в игровую область, чтобы подтвердить, что у вас на руке не осталось карт этого цвета.

Золотое правило

Главное правило при выполнении эффектов «Инновации»: сделайте всё, что можете, остальное игнорируйте.

Пример: эффект требования «Санитарии» заставляет уязвимого соперника обменять две старшие карты с его руки на младшую — с вашей. Если у него на руке 0 или 1 карта, обмен всё равно происходит всеми доступными картами.



Сдвиг влево



Сдвиг вправо



Сдвиг вверх



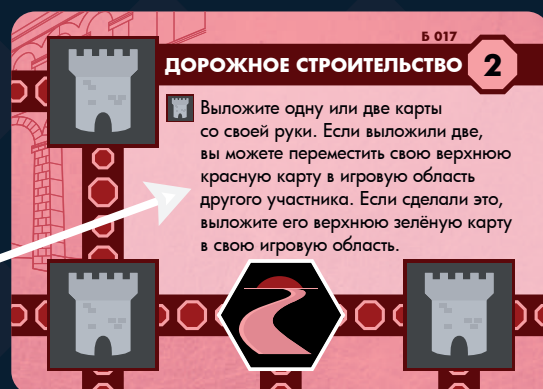
Сдвиг по диагонали



Условия «Если» / «Если сделали это»

Многие эффекты содержат условные формулировки, которые определяют, будет ли выполнена часть эффекта. Чтобы условие считалось выполненным, вы должны соответствовать ему (пусть даже вы начали соответствовать буквально только что) или только что соответствовали, и это действие должно было привести хотя бы к какому-то результату.

«Если сделали это» и «если не сделали это» всегда относятся к предыдущему предложению эффекта целиком.



Пример: карта «Дорожное строительство» содержит условия «если» во втором и третьем предложениях своего эффекта. Они проверяются по мере выполнения эффекта.

«Если выложили две» — это проверка того, действительно ли вы выложили в игровую область две карты. Если нет, фраза «вы можете переместить свою верхнюю красную карту в игровую область другого участника» игнорируется.

«Если вы сделали это» — это проверка предыдущего предложения, то есть действительно ли вы переместили свою верхнюю красную карту другому игроку.

Если этого не произошло, то фраза «добавьте верхнюю зелёную карту этого игрока» также игнорируется.

Пример: карта «Сфера услуг» спрашивает «если сделали это» про передачу из вашей области влияния всех карт с указанным значением, определённым игроком, выдвинувшим требование.

Если у вас не было карт такого значения, вы не выполнили условие, даже если передали «все» — то есть ноль карт. Это потому, что «действие должно было привести хотя бы к какому-то результату».



ФИГУРЫ: условия «если» игнорируют всё, что произошло во время срабатывания кармы.

Механизмы, связанные с действием «догма»

В партии с дополнениями и/или 4+ участниками перед действием «догма» может потребоваться принять несколько решений. Все они могут применяться одновременно, и их выполняют в следующем порядке:

1

4+ УЧАСТНИКОВ: вы можете провести переговоры, чтобы выбрать верхнюю карту дальнего игрока в качестве цели для действия «догма» (см. с. 18).

2

ГОРОДА: вы можете поддержать действие «догма», чтобы удвоить его эффекты (см. с. 23).

3

ФИГУРЫ: вы можете воспользоваться покровительством, чтобы изменить выбранную иконку на [иконка] (см. с. 28).

4

ФИГУРЫ: выполните все эффекты кармы с формулировкой «если...», сработавшие от действия «догма» (см. с. 28).



16 Действие «добиться»

Вы можете выполнить действие «добиться», только если **имеете право** заявить об одном из стандартных достижений. Чтобы получить стандартное достижение, вы должны выполнить **оба условия**.

Первое: ваше влияние должно быть не меньше, чем номер эпохи достижения, умноженный на пять.

Влияние — это сумма значений всех карт в вашей области влияния.

Второе: в вашей игровой области должна быть верхняя карта со значением не ниже номера эпохи достижения.

Когда вы выполняете действие «добиться», возьмите любое доступное вам достижение и подложите его лицевой стороной вниз под правый край своей памятки. При выполнении действия «добиться» вы не тратите карты из области влияния — ваши очки влияния нужны только для проверки права на достижение.

Вы можете заявить о достижении, только если оно доступно в центре стола. Как только другой игрок добивается достижения, никто больше не может его получить.



Пример: у вас, как показано на рисунке справа, 15 очков влияния (4 + 4 + 4 + 3), а ваша старшая верхняя карта — эпохи 2. Вы уже получили достижение эпохи 1.

Вы можете получить достижение эпохи 2, так как у вас как минимум 10 (2 × 5) очков влияния и верхняя карта со значением 2.

Вы не можете получить достижение эпохи 3. Хотя у вас 15 (3 × 5) очков влияния, у вас нет верхней карты значения 3 или выше.

ДЕЙСТВИЯ: в свой ход вы должны выполнить два действия.

ВЫЛОЖИТЬ	ВЗЯТЬ	ДОБИТЬСЯ
Разместите карту со своей руки в своей игровой области на вершину стопки (если она есть) соответствующего цвета. Если стопка сдвинута, сохраните даке.	Возьмите себе в руку карту из колоды той эпохи, которая совпадает со значением вашей старшей верхней карты. Если эпоха пуста, возьмите карту из следующей по старшинству колоды.	Заявите о достижении, если ваше влияние в пять раз больше номера эпохи достижения, а верхняя карта — такого же значения или выше. Очки влияния не тратятся.

ДОГМА
Выберите одну из своих верхних карт для активации и по порядку примените каждый из её эффектов, один за другим. Игроки узнают, если у них меньше основных иконок, и участвуют в совместном использовании, если основных иконок у них не меньше, чем у вас.

- Эффект «я требую» читается вслух каждому укзавшему игроку, двигаясь по часовой стрелке. Каждый укзавший соперник должен выполнить приказ.
- Эффект без требования применит каждый игрок (по часовой стрелке), который имеет право на совместное использование, и только потом вы. Каждый игрок должен применить эффект.
- Если любой соперник получавал в совместном использовании эффект без требования и ситуация в игре изменилась, получите одно свободное действие «заявить» после завершения действия «догма».

ДОПОЛНЕНИЯ: чтобы получить достижение, которое у вас уже есть, потребуется больше очков влияния (см. с. 21).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

У каждого специального достижения указано условие и состояние, которые необходимы, чтобы о нём заявить. Заявление о получении специального достижения не тратит одно из двух действий — о них можно заявить даже в ход другого игрока.

Если несколько игроков могут заявить об одном и том же специальном достижении одновременно, его получает тот, кто находится раньше по порядку хода (двигаясь по часовой стрелке), начиная с игрока слева от текущего.

Как и стандартные достижения, специальное достижение после получения становится недоступным для других игроков.

НЕЗРИМОЕ: с помощью действия «добиться» вы можете заявить о секрете из вашего хранилища (см. с. 31).

ФИГУРЫ: когда вы выполняете действие «добиться», каждый соперник берёт карту из «Фигур на песке» (см. с. 28).

ПРАВИЛО ЦЕПОЧКИ

Если при единоличном или сверхприменении карты без требований вы должны выполнить ключевое слово «единолично» или «сверхприменение», сначала возьмите карту из эпохи 11 и добейтесь её, присуждая себе достижение «Цепочка». Количество цепных достижений, которые можно получить за одно действие, не ограничено (кроме размера колоды эпохи 11).

Победа

В «Инновации» есть четыре способа победить: по достижениям, по влиянию, с помощью эффекта карты или по выбыванию соперников.

ПОБЕДА ПО ДОСТИЖЕНИЯМ

Чтобы победить по достижениям, нужно получить определённое количество достижений в зависимости от количества игроков. В партии на двоих с базовой колодой необходимо получить 6 достижений. За каждого дополнительного игрока отнимите одно достижение. За каждое дополнение, включённое в игру, добавьте одно достижение. Независимо от числа игроков необходимо минимум 3 достижения.

Проверка победы по достижениям проводится в конце каждого действия. Это происходит после проверки специальных достижений, которые успели сработать к концу действия. Если несколько игроков выполняют условия победы по достижениям, побеждает тот, у кого их больше.

Если получилась ничья, побеждает претендент, первый по порядку хода (двигаясь по часовой стрелке), начиная с игрока слева от текущего.



ФИГУРЫ: исчезновение происходит до проверки специальных достижений или победы по достижениям (см. с. 30).

ИГРОКИ	2	3	4	5
ТОЛЬКО БАЗА	6	5	4	3
1 ДОПОЛНЕНИЕ	7	6	5	4
2 ДОПОЛНЕНИЯ	8	7	6	5

Если в игре большое количество игроков или дополнений, используйте формулу для подсчёта необходимого числа достижений:

$$8 - (\text{количество игроков}) + (\text{количество дополнений})$$

(минимум 3)

ПОБЕДА ПО ВЛИЯНИЮ

Чтобы победить по влиянию, игра должна закончиться, когда кто-то пытается взять карту выше эпохи 11. Это происходит, если в колоде эпохи 11 нет карт или благодаря эффектам. Как только наступает момент взять такую карту, игра немедленно заканчивается. В этом случае учитывается текущее влияние каждого игрока, оно становится важнее достижений, поскольку их актуальность со временем снизилась. Побеждает игрок (или команда) с наибольшим текущим влиянием. При ничьей по влиянию побеждает претендент, у которого больше достижений. Если по-прежнему ничья, партия заканчивается ничьей.

Примечание: иногда игрок может получить достаточно достижений для победы во время действия (часто по правилу цепочки), но до завершения действия берётся карта выше эпохи 11. В таком случае считается победа по влиянию и может победить другой игрок!

ПОБЕДА ПО ЭФФЕКТУ КАРТЫ

Некоторые эффекты карт могут досрочно закончить игру. Другие позволяют вам выиграть при выполнении определённого условия — тогда игра немедленно заканчивается. Иные определяют победителя по принципу «единственный игрок, у которого есть X». Это тоже завершает игру сразу, но только если нет ничьей по X. Если ничья, эта часть эффекта полностью игнорируется.

ПОБЕДА ПО ВЫБЫВАНИЮ

Иногда эффект может привести к поражению игрока. Если игрок проигрывает, все его карты утилизируются и он больше не учитывается в порядке хода и соседстве. Если все игроки, кроме одного, выбыли, оставшийся игрок немедленно побеждает. Если игрок сдаётся, а остальные хотя бы продолжают, считается, что он проиграл по эффекту карты.



18 Игра с большим количеством игроков (4+)

Когда вы играете в «Инновацию» с 4 и более участниками, партия может стать немного хаотичной! Для этого существуют специальные правила, которые позволяют контролировать хаос и получать от игры максимум удовольствия.

Количество игроков

С введением правил переговоров в игре «Инновация. Максимум» наибольшее количество участников в партии только с базовой колодой увеличилось до 5. Каждое добавленное дополнение увеличивает этот максимум ещё на 1.

Мы не рекомендуем играть вчетвером с новичками и настоятельно советуем допускать к партиям на 5+ участников только опытных игроков.

Для победы нужно 8 достижений плюс количество дополнений минус количество игроков — минимум 3.

Правила командной игры

В «Инновацию» можно играть командами. Командная игра при большом количестве участников становится менее хаотичной и более стратегической — если это то, чего вы хотите. Самый распространённый формат — 2 на 2, когда партнёры сидят друг напротив друга.

Однако можно играть командами любого размера и в любом расположении за столом, если хочется. Один игрок тоже считается командой из одного. Формат 2 на 1 — хороший способ научить новичков, давая им небольшое преимущество.

Почти все правила командной игры совпадают с обычными. Партнёр по команде никогда не считается уязвимым к вашим требованиям или принуждениям. Любой эффект, направленный на «соперника», не распространяется на вашего партнёра, но эффекты, адресованные «другим игрокам», на него действуют. Для победы считаются достижения всей команды, но получаете вы их по-прежнему за своё влияние, не учитывая влияние партнёра.

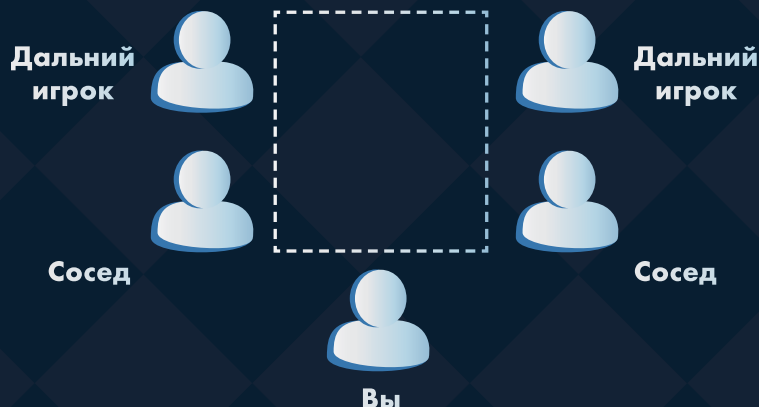
В командной игре для победы нужно 8 достижений плюс количество дополнений минус количество команд — минимум 3.

Если побеждает один игрок, выигрывает вся команда. Если проигрывает один из игроков, его команда может сдаться или продолжить партию в трудных условиях. Если игра заканчивается, когда игрок пытается взять карту выше эпохи 11, побеждает команда с наибольшим суммарным влиянием.

Правила переговоров

В партиях на 4 и более участников действуют правила переговоров.

По правилам переговоров игрок считается либо соседом (слева или справа), либо дальним игроком.



Переговоры применяются в трёх ситуациях. Цена переговоров — возвращение карты со своей руки.

- 1 Когда выбираете карту для действия «догма», можете провести переговоры, чтобы выбрать верхнюю карту в игровой области дальнего игрока. Для действия «догма» вы будете использовать её основную иконку и эффекты (включая все эхо-эффекты этого цвета в игровой области того игрока). Считайте иконки только в своей игровой области.
- 2 Если вы можете участвовать в совместном использовании во время действия «догма» дальнего игрока, можете провести переговоры, чтобы подтвердить это право перед первым выполнением совместного эффекта. Если вы провели переговоры, вы участвуете в совместных эффектах до конца действия. Если нет, вы не участвуете вообще.
- 3 Если вы уязвимы к требованию или принуждению во время действия «догма» дальнего игрока, можете провести переговоры, чтобы стать неуязвимым перед выполнением этого требования. Если вы провели переговоры, вы больше не уязвимы. Если нет — остаётесь уязвимы, как обычно.

При необходимости вы можете провести переговоры отдельно для каждой из ситуаций 2 и 3 в одном действии «догма», возвращая по карте за каждую.

В командной игре партнёры по команде никогда не считаются дальними игроками для правил переговоров.



Каждый раз, когда вы достаёте «Инновацию» из коробки и начинаете играть, партия проходит по-разному. Хотя возможно долгосрочное планирование, чаще всего выгодно использовать лучшие тактические возможности в конкретный момент. Сдвиг стопок и накопление иконок важны так же, как и накопление очков влияния.

В первых партиях проще сосредоточиться на своих картах, чем пытаться просчитать все возможные действия каждого игрока. С опытом вы научитесь более умело мешать планам соперников.

Следующие советы в основном относятся к базовой игре.

Некоторые карты из дополнений содержат иконки, которые обычно появляются в других эпохах.

Дополнения меняют игровой процесс таким образом, что вам придётся разрабатывать новые стратегии.

Советы

 иконки (появляются в эпохах 1–3) очень сильны в начале партии, но позднее могут стать обузой из-за таких карт, как «Порох» и «Инженерия», если эти иконки не закрыть.

 иконки появляются с эпохи 4. Постарайтесь получить их как можно раньше. Полностью остаться без новых технологий очень неприятно, ведь карты с  приносят много очков в середине игры.

 иконки появляются с эпохи 7. Поздние эффекты очень сильны, а иконки  защищают от требований и позволяют участвовать в совместном использовании.

 иконки появляются в эпохе 10. Если вы получите их первым, ваши эффекты не будут совместными, а требования станут влиять на соперников. Карты эпохи 10 и 11 — очень мощные.

Если можете выполнить действие «добиться», почти всегда стоит это сделать. В противном случае вы можете позднее потерять карты из области влияния или кто-то другой получит это достижение первым!

Не бойтесь совместного использования! Хотя вы не хотите активно помогать соперникам, иногда выгодно дать другому игроку небольшую выгоду, если взамен получите большую. Всегда учитывайте свободное действие «взять», которое вы получите за совместное использование.

Помните, что соперники, участвующие в совместном использовании эффектов, выполняют их первыми. Если в колоде эпохи 1 осталась одна карта, а вы делитесь эффектом «возьмите 1», её получит соперник. Вы заберёте карту эпохи 2 и ещё одну карту за совместное использование!



Карты эпохи 9 и выше — очень сильные и могут сразу закончить игру. Если вы хотите победить по достижениям, лучше сделать это до того, как игра дойдёт до этого этапа. Если вы отстаёте по достижениям, наоборот, старайтесь добраться до этих карт как можно быстрее. Это, может быть, ваш последний и лучший шанс на победу! Пока игра не закончена, нельзя быть уверенным ни в одном лидерстве в «Инновации».

Последнее и, пожалуй, главное: иногда небольшой хаос играет вам на руку. «Инновация» — это не шахматы, здесь невозможно точно предсказать, что произойдёт. Всегда присутствуют случайные элементы: это и цвет следующей карты, и скрытые карты в областях влияния, порядок карт в колодах и даже то, какие карты выбраны для стандартных достижений в начале партии. Примите эту неопределённость и стремитесь к хорошему результату — или даже рискуйте! Это часто приносит пользу. Удачи, и пусть «Инновация» подарит вам захватывающее путешествие сквозь века!



Игра с дополнениями

После нескольких партий в базовую игру можно добавить дополнения.

Не рекомендуется использовать дополнения до освоения базовой игры. Правила каждого дополнения описаны на следующих страницах.

Карты дополнений в игре работают так же, как и в базовой колоде.

Их можно добавлять в область влияния или в игровую область, и их значение соответствует номеру эпохи. Рубашки карт дополнений отличаются цветом от базовых, поэтому всегда известна принадлежность карты к определённому набору.

Для опытных игроков: все дополнения в игре «Инновация. Максимум» были существенно переработаны, чтобы было проще включать их в игру и сделать процесс более увлекательным. Теперь их проще комбинировать, и ни одно дополнение не зависит от другого. Если вы играли с ними раньше, обязательно ознакомьтесь с новыми правилами!

Можно использовать любое количество дополнений одновременно, но одно-два — хороший способ добавить в игру немного нового. «Города судьбы» и «Незримое» — самые простые для изучения, но можно начать с любого дополнения.

ПОДГОТОВКА ДОПОЛНЕНИЙ

Каждое дополнение к «Инновации» включает 115 дополнительных карт, разделённых на 11 эпох, как в базовой игре. Эти карты перемешиваются и хранятся отдельными колодами. Если позволяет место на столе, колоды дополнений можно положить под базовые под углом 90° либо рядом с ними.

У каждого дополнения есть пять специальных карт, которые кладутся рядом со специальными достижениями при подготовке. Это дополнительные специальные достижения для дополнений «Эхо прошлого», «Города судьбы» и «Незримое». «Артефакты истории» добавляют карты музеев, а «Фигуры на песке» — указы.

Колода эпохи 0 никогда не используется при подготовке к игре. Особая карта из «Фигур на песке» введёт её в игру при необходимости, в остальное время она должна оставаться в коробке.

В партиях с 8 и более участниками каждый берёт только одну карту вместо двух и сразу добавляет её в игровую область в качестве первой инновации.

Дополнение

Доп. карты

ЭХО ПРОШЛОГО — первое дополнение к «Инновации». Оно вводит эхо-эффекты — это небольшие эффекты, занимающие ячейку иконки и срабатывающие, когда становятся видимыми. Также появляется возможность предсказания карт из будущих эпох.

5
специальных
достижений

ФИГУРЫ НА ПЕСКЕ

посвящены выдающимся историческим личностям. Их кармы действуют постоянно, и каждая влияет на партию по-своему. Действие «покровительство» позволяет фигурам менять основную иконку действия.

5 указов

ГОРОДА СУДЬБЫ — самое простое дополнение. У карт «Городов» шесть ячеек для иконок вместо эффектов, а при выкладывании они дают немедленный бонус. Ещё они позволяют «поддерживать» догму, чтобы удвоить её эффекты!

5
специальных
достижений

АРТЕФАКТЫ ИСТОРИИ

вводят в игру легендарные объекты. Каждый артефакт — очень мощный, но, чтобы ввести его в игру, нужно провести раскопки. В итоге они могут попасть в музей!

5 музеев

НЕЗРИМОЕ — совершенно новое дополнение, впервые представленное в игре «Инновация. Максимум». Его загадочные карты позволяют собирать «секреты» в вашем хранилище, превращая их в потенциальные достижения, доступные только вам.

5
специальных
достижений

Правила каждого дополнения описаны на следующих страницах, но есть и общие правила для всех дополнений, которые изложены здесь.

ДЕЙСТВИЯ И МОДИФИКАТОРЫ

В дополнениях к «Инновации» появляется один новый вид действия — указ, а также два модификатора действия «догма»: покровительство и поддержка. Действие «указ» или «догма» с модификатором «покровительство» или «поддержка» всё равно считается одним из двух действий за ход.

БОНУСНЫЕ ИКОНКИ

В трёх дополнениях («Эхо прошлого», «Города судьбы», «Фигуры на песке») есть карты с бонусными иконками в одной или нескольких ячейках. Видимые бонусные иконки добавляют очки к вашему влиянию. Самый высокий по значению бонус приносит равнозначные очки. Каждый другой бонус даёт 1 очко.



Пример: у вас 13 очков в области влияния, а в игровой области бонусные иконки со значениями 8, 4, 3, 3 и 1.

Ваше текущее влияние: $13 + 8 + 1 + 1 + 1 + 1 = 25$.

СРАБАТЫВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Многие механизмы в дополнениях к «Инновации» срабатывают после выполнения действия или другого события в игре. Если правило или эффект ссылаются на действие «выложить», «догма», «взять» или «добиться», то они не срабатывают от эффектов, которые позволяют выложить или взять карту, выполнить эффект или добиться достижения.

Пример: применение эффекта «Прямого паруса» (возьмите 1 и выложите в свою игровую область) не активирует проверку предвидения, так как правило предвидения требует именно действия «выложить».

Также он не активирует правило взятия карты в «Городах судьбы» и раскопок в «Артефактах истории», так как они тоже требуют действия «выложить».

Если одно действие вызывает срабатывание нескольких механизмов, на с. 9 и 10 указана их очерёдность (для «выложить» и «догма» соответственно).

ДОСТИЖЕНИЯ

Многие эффекты догмы и кармы из дополнений позволяют разными способами сделать дополнительные карты потенциальными достижениями. Если вы получаете карту в качестве достижения из игровой области, руки и т. д., вы кладёте её лицевой стороной вниз под правую часть памятки, как стандартное достижение. Никто не может смотреть лицевую сторону карты после того, как она становится достижением.

Можно получать несколько достижений одного значения, но это усложняет условия получения следующих. Обычно для достижения нужно иметь влияние, в 5 раз превышающее его значение. Если у вас уже есть достижение такого значения, требование по очкам удваивается. Если два — утраивается и т. д.

Пример: у вас три достижения эпохи 2. Чтобы получить ещё одно достижение со значением 2, нужно, чтобы у вас было 40 очков (4×10) и верхняя карта со значением 2 или выше.

ВЗЯТИЕ КАРТ ИЗ ДОПОЛНЕНИЙ

У каждого дополнения «Инновации» свои правила входа карт в игру. Иногда они заменяют обычное взятие карт, иногда берутся по особым условиям.

В любом случае **нельзя брать карты из пустой эпохи**. Если базовая колода эпохи пуста, она считается пустой для всех наборов, и нельзя брать карты из колод дополнений этой эпохи. Если вы должны взять карту из пустой эпохи, берите карту из следующей доступной эпохи, начиная с колоды дополнений. Если её значение превышает эпоху 11, игра заканчивается, как будто вы пытались взять базовую карту эпохи 12 и старше.

Если колода дополнения пуста, берите карту из соответствующей базовой колоды (кроме события «раскопки», см. с. 26). Все другие правила взятия карт дополнений для этого случая игнорируются.

Если в игре используются «Фигуры на песке», «Эхо прошлого» и «Незримое», правило взятия карты для «Фигур на песке» проверяется первым, затем для «Эха прошлого», а потом для «Незримого».





«Города судьбы» добавляют в игру многие величайшие города мира. Карты городов не содержат текста, вместо этого у них есть особые иконки, дающие мощные эффекты при добавлении с помощью действия «выложить».

Города в игровой области также дают доступ к действию «поддержка», которое позволяет удваивать эффекты догмы.

ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С 3-М ИЗДАНИЕМ

В «Городах» два основных изменения, а также несколько мелких обновлений карт. Первое: добавлены три новые иконки города — утилизация, подъём и отмена сдвига. Второе: при «поддержке» действия «догма» теперь потраченная карта утилизируется, а не подкладывается.

ВЗЯТИЕ КАРТ ГОРОДОВ

Есть два случая, когда вы берёте карту города (если у вас уже есть одна или несколько карт городов на руке, эти случаи игнорируются):

1. Если вы выполняете действие «выложить» и выкладываете карту, которая добавляет новый цвет в вашу игровую область, возьмите карту города.

2. Сразу после того как вы сдвинули стопку (в любой игровой области) в любом новом направлении, возьмите карту города.

В обоих случаях возьмите карту города со значением, равным вашей старшей верхней карте. Если колода городов этой эпохи пуста, возьмите карту из базовой колоды.

Особые иконки на картах городов

На каждой карте города может быть не больше двух особых иконок. Если вы выкладываете город действием «выложить», иконки мгновенного эффекта срабатывают сразу же после выкладывания.

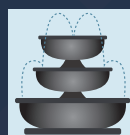
Если есть два мгновенных эффекта, сначала выполните верхний, затем нижний. У городов также могут быть иконки постоянных эффектов, они действуют, пока иконка видна в вашей игровой области.

Поскольку у городов нет эффектов догмы, их нельзя выбрать действием «догма». Если эффект требует единоличного или сверхприменения города, ничего не происходит.

ИКОНКИ ПОСТОЯННЫХ ЭФФЕКТОВ



Флаг: пока флаг виден в вашей игровой области, он считается достижением, если ни у одного из соперников нет большего количества карт цвета этого флага, чем у вас.



Фонтан: пока фонтан виден в вашей игровой области, он считается для вас достижением.

ИКОНКИ МГНОВЕННЫХ ЭФФЕКТОВ



Плюс: возьмите карту со значением на одну эпоху выше этого города.

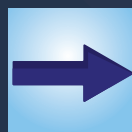


Утилизация: утилизируйте доступное достижение со значением, равным эпохе этого города (если такое есть).



Поиск: иконка поиска — это стандартная иконка с лупой в углу. Она также считается стандартной иконкой своего типа.

Откройте верхние X карт из базовой колоды эпохи X, где X — эпоха этого города. Если в колоде недостаточно карт, откройте всю колоду, не переходя к следующей эпохе. Возьмите себе на руку каждую карту, на которой есть иконка, совпадающая с типом иконки поиска. Остальные карты верните в колоду в любом порядке. Карты, взятые в руку в результате поиска, не считаются взятием карт, и никакая часть поиска не может активировать или подвергаться влиянию эффектов кармы или каких-либо правил взятия карт из дополнений.



Стрелка: сдвиньте стопку цвета этого города в направлении, указанном стрелкой.



Отмена сдвига: верните стопку цвета этого города в изначальное положение в игровых областях всех соперников.



Подъём: утилизируйте колоду со значением на одну эпоху выше этого города, затем возьмите карту со значением на две эпохи выше этого города.



Поддержка

Когда вы выполняете действие «догма», вы можете использовать один из своих городов, чтобы оказать «поддержку» действию. Это удваивает для вас эффективность действия. Поддержку можно выполнить только один раз за ход.

Чтобы поддержать действие «догма», выполните следующие шаги в начале действия:

- 1 Обратите внимание на основную иконку карты, выбранную для действия «догма».
- 2 Выберите верхний город в своей игровой области. На нём должна быть эта иконка.
- 3 Заплатите за поддержку, утилизировав со своей руки карту равного или меньшего значения, чем у выбранного города. Цвет и иконки утилизированной карты не имеют значения.
- 4 Далее выполните действие «догма» по обычным правилам:

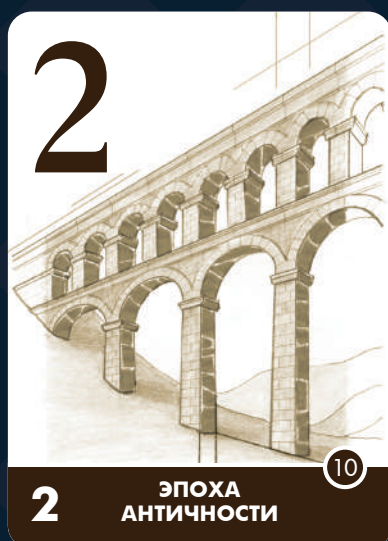
- Определите право на совместное использование, уязвимость к требованиям и видимые эхо-эффекты, как обычно.
- Каждый эффект без требования выполните дважды.
- Каждый раз, когда вы объявляете требование, воздействуйте на каждого уязвимого соперника дважды (двигайтесь по часовой стрелке один раз, затем второй раз).
- Когда другой игрок использует совместный эффект без требования, он выполняет его только один раз.
- Получите только одно свободное действие «взять» за совместное использование, если оно применяется.

ПРИМЕР ПОДДЕРЖКИ

Вы выполняете действие «догма», выбрав «Пиратский кодекс», и решаете его поддержать.

Вы используете «Джакарту» для поддержки «Пиратского кодекса», так как на «Джакарте» есть основная иконка . Чтобы заплатить за действие, вы должны утилизировать карту со своей руки со значением 3 или меньше (это может быть карта любого цвета).

Затем определяете право на совместное использование и уязвимость, как при обычном действии «догма». Вы объявляете требование дважды, затем делитесь эффектом без требования и выполняете его дважды для себя. Если вы делились эффектом, выполните одно свободное действие «взять».



Утилизация

Каждый эффект выполняется дважды



Иконка города совпадает с основной иконкой





«Эхо прошлого» — первое дополнение к «Инновации», выпущенное много лет назад. Оно вводит эхо-эффекты, которые позволяют картам сохранять игровой текст даже после того, как их накрыли (при условии, что эхо-эффект открыт сдвигом).

Также вводится механика «предсказать», позволяющая заглянуть в будущие эпохи и зарезервировать инновации, чтобы добавить их (и сразу использовать!), когда вы достигнете нужной эпохи.

ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С 3-М ИЗДАНИЕМ

Изменено правило взятия карт «Эха прошлого». Теперь обязательно нужно продвигать одну карту из «предвидения» за каждое действие «выложить».

Также во многих эффектах появилась фраза «если (название карты) было предсказано» — это даёт усиленный одноразовый эффект, если карта только что была продвинута из «предвидения».

ВЗЯТИЕ КАРТ «ЭХА ПРОШЛОГО»

Каждый раз, когда вы должны взять карту из базовой колоды по любой причине, проверьте, не берёте ли вы вместо неё карту «Эха прошлого». Если ваша старшая верхняя карта — **единственная карта такого значения**, берите карту «Эха прошлого» вместо базовой. Если колода «Эха прошлого» нужной эпохи пуста, берите карту из базовой колоды.

Примеры: вы собираетесь взять карту, игровые области показаны справа.

Верхние карты

У вас уникальная старшая верхняя карта — зелёная 3. Вы берёте карту «Эха прошлого».



У вас несколько старших верхних карт одного уровня — синяя 4 и фиолетовая 4. Вы берёте карту базовой колоды.



У вас всего одна верхняя карта, поэтому она уникальна. Вы берёте карту «Эха прошлого».



Эхо-эффекты

Эхо-эффект — это особый тип эффекта, который появляется там, где обычно размещается иконка. При действии «догма» перед выполнением её эффектов проверьте, есть ли видимые эхо-эффекты этого цвета. Выполните все эти эффекты, начиная с нижней карты в стопке и заканчивая верхней.

Эхо-эффекты — это эффекты без требования, их можно совместно использовать с другими игроками (что в результате может принести свободное действие «взять») как эффекты догмы верхней карты.

При единоличном или сверхприменении карты, если она верхняя в стопке, выполните все эхо-эффекты этого цвета в этой игровой области. Если карта находится не в игровой области, выполните только её собственные эхо-эффекты.

Пример: вы выполняете действие «догма» на карте «Воздушный шар» и сначала определяете, кто участвует в совместном использовании. Затем выполняете три эхо-эффекта (1, 2, 3) и, наконец, эффект догмы «Воздушного шара» (4).

Перед каждым эффектом проверяйте, кто будет его выполнять по правилу совместного использования.



Предсказать

Предсказание позволяет хранить карты для будущего использования в области под названием «предвидение».

Карты в вашем «предвидении» подкладываются лицевой стороной вниз под верхний край вашей памятки. Вы можете смотреть их лицевую сторону в любое время, но соперники — нет. Когда эффект заставляет вас предсказать карту, положите её в «предвидение», если вы не достигли предела.

Как и «хранилище» в «Незримом», у вашего «предвидения» есть предел, который основывается на лучшем сдвиге в вашей игровой области. Если у вас нет сдвинутых стопок, предел «предвидения» — пять карт. Если есть стопка, сдвинутая влево, то предел — четыре, вправо — три, вверх — два, по диагонали — один.

Если вы должны предсказать карту, но «предвидение» уже достигло или превысило предел, ничего не происходит — карта остаётся на месте. Если предел изменился, а в «предвидении» карт больше, чем нужно, просто оставьте их там.

732

ПРЕДВИДЕНИЕ		
Специальные достижения		
ДОСТИЖЕНИЕ	УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ	АЛЬТЕРНАТИВА
База		
Монумент	4+ верхних карт с требованием	1 Каменная кладка
Империя	3 ×	2 Укрепления
Мир	12 ×	3 Перевод
Чудо	5 стопок со сдвигом (вправо или лучше)	4 Изобретение
Вселенная	5 верхних карт со значением ≥ 8	5 Астрономия
Эхо		
Господство	3 × одинаковые иконки в 4 цветах	3 Роман
Судьба	5 карт в «предвидении»	4 Барометр
Богатство	8+ бонусов	5 Палампо
Наследие	8+ в одном цвете	6 Тацкии станок
История	4+ эхо-эффекта в одном цвете	7 Фотография
Незримое		
Уверенность	Эпоха 5+, 4+ секрета	1 Убийство
Дзен	Эпоха 6+ без верхних карт с нечётным значением	2 Метеорология
Анонимность	Эпоха 7+ без стандартных достижений	3 Маскарад
Фольклор	Эпоха 8+ без	4 День дурака
Тайна	Эпоха 9+, <5 цветов	5 Тайная история
Города		
Традиция	Выложите на стопку со сдвигом влево	ДОСТИЖЕНИЯ ДЛЯ ПОБЕДЫ 8 - количество игроков + количество дополнений (мин. 3) ПРЕДВИДЕНИЕ/ХРАНИЛИЩЕ Лучший сдвиг: нет — 5, влево — 4, вправо — 3, по диагонали — 1.
Репутация	Выложите на стопку со сдвигом вправо	
Слава	Выложите на стопку со сдвигом вверх	
Триумф	Утилизируйте город с со своей руки	
Победа	Утилизируйте город с со своей руки	
ХРАНИЛИЩЕ		

Пример: «Барометр» предписывает вам взять карту и предсказать её.

У вас три карты в «предвидении», а так как у вас есть стопка, сдвинутая вверх, ваш предел — две карты.

Поскольку предел превышен, вы берёте карту, но не предсказываете её — она остаётся у вас на руке. Карты в «предвидении» остаются на месте.

ПРОДВИЖЕНИЕ КАРТ

После завершения действия «выложить» любая карта в вашем «предвидении», равная по значению или ниже добавленной, может быть продвинута. Вы должны выбрать одну такую карту и продвинуть её (добавить её в игровую область). Если вы это сделали, вы также должны выполнить свободное действие «догма», выбрав продвинутую карту.

Это свободное действие «догма» не считается одним из двух действий за ход.

БАРОМЕТР

Возьмите карту со значением на две эпохи выше бонуса в любой игровой области, если он есть, и предскажите её.

Вы можете вернуть все карты из своего предвидения. Если среди них есть синие, заявите о достижении «Судьба».

Переместите 5 из своего предвидения себе на руку.

Возьмите 5.

и предскажите оставшуюся.

Все карты из этой колоды.

1. Выполните действие «выложить».

2. Продвиньте подходящую карту из «предвидения», выложив её в игровую область.

3. Выполните свободное действие «догма», выбрав продвинутую карту.

Условие «если это было предсказано», указанное на многих картах «Эха прошлого», выполняется при свободном действии «догма» с продвинутой карты. При последующих активациях данной карты это условие не выполняется.

Некоторые предсказанные эффекты очень сильные: вы будете знать о них заранее, а соперники — нет!

ЛУЧШИЙ СДВИГ ЛИМИТ ПРЕДВИДЕНИЯ

НЕТ	5
ВЛЕВО	4
ВПРАВО	3
ВВЕРХ	2
ПО ДИАГОНАЛИ	1





«Артефакты истории» позволяют управлять мощными объектами, которые могут кардинально изменить ход игры. Каждый из этих артефактов может склонить удачу на вашу сторону, после того как вы его раскопаете. После обнаружения они попадают в ротацию музея. Затем вы можете их выложить в игровую область или собрать самую крупную коллекцию в музее, чтобы получить соответствующее достижение!

ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С 3-М ИЗДАНИЕМ

Правила «Артефактов истории» были значительно изменены. Эффекты «принуждения» и срабатывание события «раскопки» остались прежними, но порядок выполнения и выкладывания артефактов полностью изменён. Новый замысел музеев заменяет реликвии.

Раскопки артефактов

Получение артефактов отличается от других дополнений. Вместо того чтобы брать их на руку, вы **выкладываете** их лицевой стороной вверх на свою памятку.

Событие «раскопки» срабатывает после действия «выложить», если выполняется одно из условий:

- 1 Вы накрыли карту другой картой равного или меньшего значения.
- 2 Вы накрыли карту другой картой, и оба их шестиугольных изображения оказались в одной и той же ячейке иконки.

Если выполнено одно или оба условия, значение события «раскопки» — это **значение накрытой карты**. Возьмите верхнюю карту колоды «Артефактов истории» этого значения (пропуская пустые эпохи, как при взятии карты) и положите её лицевой стороной вверх на свою памятку. Артефакт считается **выставленным**.

Если у вас уже есть выставленный артефакт или если нужная колода артефактов пуста или выше эпохи 11, событие «раскопки» пропускается.

ЗАХВАТ

Если вы должны провести «раскопки», а у соперника в музее есть артефакт значения этих «раскопок», вместо этого вы можете захватить этот артефакт. Для этого отмените событие «раскопки» и проведите «ротацию» захваченного артефакта и музея, поместив их перед собой, рядом с памяткой. Вы можете провести захват, даже если событие «раскопки» было бы проигнорировано.

РОТАЦИЯ

В правилах «Артефактов истории» термин «ротация» относится к перемещению артефактов и музеев, как если бы они находились в «ротации» в музее.

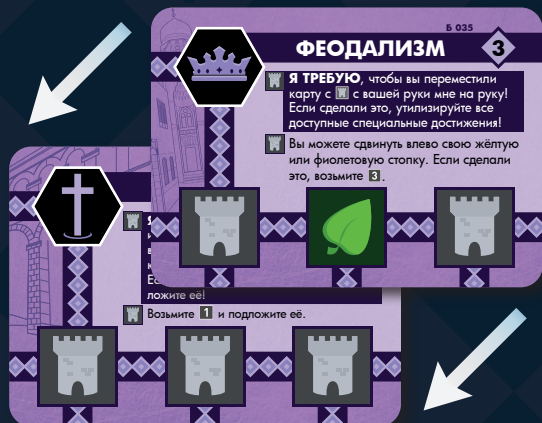
Чтобы провести «ротацию» карты, переместите её в указанное место.

Карты физически поворачивать не нужно. «Ротация» — это не выкладывание карты и не перемещение, она не активирует карму и не относится к этим ключевым словам.

ПОРЯДОК ИГРЫ С АРТЕФАКТАМИ

1. Срабатывают «раскопки»

При действии «выложить» одна карта накрывает другую с таким же изображением в той же ячейке. Это запускает событие «раскопки».



2. Артефакт выставлен

Артефакт, полученный в «раскопках», выкладывается лицевой стороной вверх на вашу памятку. Он считается **выставленным**.



ВЫСТАВЛЕННЫЙ АРТЕФАКТ

В начале своего хода, если у вас есть выставленный артефакт, вы должны его **продемонстрировать**. Выбрав артефакт, вы можете вначале выполнить свободное действие «догма». Затем, независимо от того, воспользовались ли вы этим действием, вы должны провести «ротацию» артефакта в музей.

Примечание: выставленная карта не считается частью вашей игровой области или руки, её иконки также не учитываются.

Если вы выбираете свободное действие «догма», учитывайте иконки артефакта только для определения совместного использования и уязвимости. Это единственный момент, когда иконки артефакта учитываются, и они никогда не считаются частью вашей игровой области. Остальная часть действия «догма» проводится как обычно, за исключением того, что оно не считается одним из двух действий за ход.

Эхо-эффекты при этом не срабатывают.

Независимо от того, выбрали ли вы действие «догма», вы берёте карту музея из запаса, подкладываете её под артефакт и проводите «ротацию» артефакта и музея, помещая их рядом со своей памяткой. Если доступных музеев нет, вместо этого проведите «ротацию» артефакта к вам на руку.

После того как вы провели «ротацию» артефакта в музей, если в запасе нет свободных музеев, проведите проверку музеев. Игрок, у которого больше всех артефактов в музеях (если такой есть), получает один из этих музеев в качестве достижения. Затем текущий игрок возвращает все артефакты из музеев всех игроков в порядке по своему выбору, а все освободившиеся музеи возвращаются в запас.

3: Ротация в музей

В начале следующего хода вы **демонстрируете** артефакт. Вы можете с ним выполнить свободное действие «догма», а затем вы должны поместить под него музей и провести «ротацию» рядом с памяткой.



МУЗЕИ

Вместо специальных достижений в «Артефактах истории» используются пять карт музеев. При подготовке они выкладываются в запас рядом со специальными достижениями. Музей не считается специальным достижением и становится достижением только после того, как его получает игрок.

Артефакты в музеях хранятся рядом с вашей игровой областью. Они не считаются частью вашей игровой области или руки и не могут быть активированы действием «догма».

Вы можете выполнить действие «выложить», чтобы выложить артефакт из одного из своих музеев в игровую область. После этого пустой музей возвращается в запас.

Карта в музее не считается частью вашей игровой области или руки и игнорирует большинство эффектов.

Её видимые иконки не считаются частью вашей игровой области.

ЭФФЕКТЫ ПРИНУЖДЕНИЯ

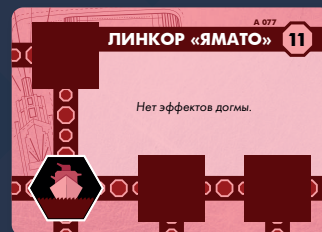
Артефакты содержат особый тип эффекта требования, начинающийся с «**Я ПРИНУЖДАЮ**». Игрок уязвим к эффектам принуждения, **только если он мог бы участвовать в совместном использовании** ваших эффектов без требований. В остальном они работают так же, как требования. Когда наступает момент выполнить принуждение, озвучьте его каждому уязвимому сопернику, двигаясь по часовой стрелке, и они должны выполнить инструкции.

Часто соперник будет вынужден выполнить принуждение, а затем участвовать в других эффектах без требований на карте артефакта. В партии на 4+ участников дальний игрок может отдельно провести переговоры, чтобы избежать принуждения и участвовать в эффектах без требований.

Чтобы получить свободное действие «взять» за совместное использование, нужно делиться именно неагрессивным эффектом. Эффекты принуждения считаются требованиями для всех целей.

ЛИНКОР «ЯМАТО»

«Ямато» — уникальная карта в колоде «Артефактов эпохи — 8». Пока она находится в игровой области, её значение считается 11. У неё нет иконок и эффектов догмы, и её нельзя выбрать действием «догма».





«Фигуры на песке» добавляют в игру великих новаторов. Это не технологии и не идеи, а люди, сами меняющие правила игры! У каждой фигуры вместо эффектов догмы есть карма, которая действует постоянно.

ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С 3-М ИЗДАНИЕМ

Дополнение «Фигуры на песке» полностью переработано: эффекты вдохновения полностью удалены, а эхо-эффекты исключены из карт фигур. Теперь основное внимание уделено карме. У каждой фигуры теперь есть хотя бы одна иконка , позволяющая использовать покровительство для изменения основной иконки догмы.

Получение фигур

Карты фигур берутся в двух случаях:

- 1 Если при действии «догма» вы должны получить свободное действие «взять» за совместное использование, вместо карты базовой колоды возьмите фигуру.
- 2 Когда вы выполняете действие «добиться» и берёте стандартное достижение, каждый соперник по часовой стрелке берёт по одной фигуре.

В обоих случаях игрок берёт карту фигуры со значением, равным своей старшей верхней карте. Если колода фигур этой эпохи пуста, берётся карта из базовой колоды.

Фигуры и действие «догма»

Поскольку у фигур нет эффектов догмы, их нельзя выбрать действием «догма». Если эффект требует единолично или сверхприменения фигур, ничего не происходит.

Покровительство

Когда вы выбираете карту для действия «догма», определите её основную иконку. Если у вас есть верхняя фигура с такой иконкой, вы можете осуществить «покровительство». Если вы это сделали, вместо основной иконки используйте  при определении совместного использования и уязвимости к требованиям.

Эффекты кармы

Вместо эффектов догмы у каждой фигуры есть один или несколько **эффектов кармы**. Они действуют всегда, пока фигура является верхней картой. Есть четыре типа кармы: «когда», «каждый», «указ» и «если».

Помните: если часть эффекта невозможна, выполните столько, сколько можете, остальное проигнорируйте.

ЦЕПОЧКИ КАРМЫ

Важно: эффекты кармы **не образуют цепочки и не срабатывают сами собой или благодаря другим эффектам кармы**.

Кармы «если» и «когда» не срабатывают во время выполнения других карм «если» и «когда».

Кармы «каждый» всегда учитывают базовое состояние игры, а не изменённое другими кармами «каждый».

Если несколько карм «если» срабатывают от одного события, текущий игрок выбирает, какую выполнить, а остальные игнорируются.

Эффекты, требующие что-то сделать со «всеми картами» в области или по условию, срабатывают по одной карте за раз, пока не останется подходящих карт. Каждая карта рассматривается только один раз. Если карма не даёт её переместить или перемещает её туда, где она снова подходит под условие, её игнорируют.

КАРМА «КОГДА»

Эффекты кармы «когда» начинаются с фразы: «Когда вы выкладываете эту карту...».

Выполните инструкции сразу, когда фигура выложена благодаря действию «выложить» или другому эффекту.



Пример: вы выложили «Александра Македонского» благодаря эффекту догмы и сразу выполняете его карму «когда», зачитывая верхние карты фигур соперников в область влияния.



КАРМА «КАЖДЫЙ»

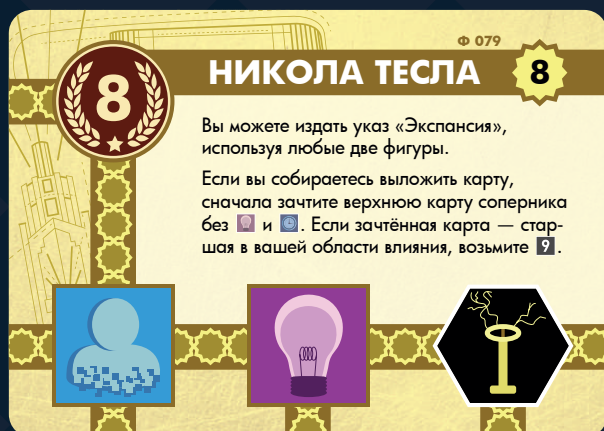
Эффекты кармы «каждый» начинаются со слова «каждый», описывают что-то в игре, а затем указывают изменение для каждого такого объекта.



Пример: пока «Синухе» — верхняя карта в вашей игровой области, ваше влияние увеличивается на 1 за каждую [иконка фишки] в вашей игровой области.

КАРМА «УКАЗ»

Эффекты кармы «указ» позволяют выполнять действие «указ» (см. с. 30) при наличии на руке двух фигур вместо трёх. Вам не нужно сопоставлять цвет указа с одной из фигур на вашей руке.



Пример: пока «Никола Тесла» — верхняя фигура в вашей игровой области, вам нужно всего две фигуры на руке (любого значения и цвета), чтобы издать указ «Экспансия».

КАРМА «ЕСЛИ»

Эффекты кармы «если» начинаются со слов «если вы...» или «если другой игрок...», описывают условие и последующую реакцию. Как только условие должно сработать, эффекты кармы прерывают действие или его часть. Если реакция начинается со слов «вместо этого», отмените исходное предписание и выполните предписание эффекта кармы. Если реакция начинается со слова «сначала», выполните предписание эффекта кармы, затем продолжите исходный эффект или действие.



Пример: вы выполняете «Кузнечное дело», при этом карта «Шэнь Ко» — верхняя фигура в вашей игровой области. Каждый раз, когда вы должны были бы зачесть карту в область влияния при выполнении «Кузнечного дела», вместо этого сдвигайте стопку её цвета вправо в своей игровой области, а карту оставляйте на руке.



Пример: карта «Гомера» — верхняя фигура в вашей игровой области. Вы выполняете действие «указ», которое требует утилизировать все карты на вашей руке. Каждая фигура на вашей руке, которая должна была быть утилизирована, вместо этого подкладывается в вашей игровой области. Действие «указ» продолжается.

Примечание: фигуры, которые срабатывают от действий, также срабатывают от свободных действий, например, от свободного действия «догма» при продвижении карты из «предвидения» или выставленном артефакте или от свободного действия «взять» за совместное использование.

Помните, что свободные действия не являются вашими «первым» или «вторым» действиями. Если вы улучшите или измените действие «догма» с помощью «поддержки» или «покровительства», фигуры, реагирующие на действие «догма», всё равно вступят в силу.





Действие «указ»

Вместо специальных достижений «Фигуры на песке» включают пять карт «указов» — по одной для каждого цвета.

При подготовке положите указы в запас рядом со специальными достижениями. Указ не считается специальным достижением и становится достижением только после того, как его получит игрок.

Вы можете выполнить действие «указ», если у вас на руке есть три фигуры разного значения. Для этого утилизируйте всю свою руку (и фигуры, и другие карты). Затем выберите указ цвета одной из утилизированных фигур.

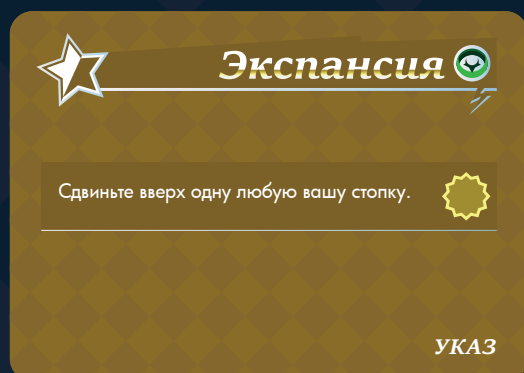
- Если указ находится в области достижений другого игрока, верните его в запас рядом со специальными достижениями. Не активируйте эффект.
- Если указ в запасе, сначала активируйте его эффект, затем получите его как достижение.
- Если указ уже у вас, просто активируйте эффект.

Указы очень мощные! Их эффективное использование — ключ к победе.

У многих фигур есть эффект кармы «указ», дающий дополнительные возможности для издания указа. Он позволяет игнорировать ограничения по цвету и эпохе.

ПРИМЕР УКАЗА

У вас на руке четыре карты, включая три фигуры разного значения (одна из них жёлтая). Вы выполняете действие «указ», чтобы издать указ «Экспансия», который ещё находится в запасе. Вы утилизируете всю свою руку, сдвигаете свои фиолетовые карты вверх и получаете указ «Экспансия» в качестве достижения.



Исчезновение

В конце любого действия (в чей бы ход оно ни было), если у вас больше одной верхней карты фигуры, вы должны убрать лишние с помощью «исчезновения». Исчезновение происходит до проверки специальных достижений и победы по достижениям.

Чтобы убрать фигуру с помощью «исчезновения», зачтите её в область влияния. Вы должны убирать фигуры одну за одной, пока не останется только одна верхняя карта фигуры. Вы выбираете, какие фигуры убрать с помощью исчезновения.

Если вы выложили карту поверх фигуры, она становится частью стопки этого цвета и даёт иконки и бонусы, как обычная карта. Фигуры, частично видимые благодаря сдвигу, не учитываются для исчезновения.

КАРТЫ ЭПОХИ 0

Дополнение «Фигуры на песке» включает 15 карт эпохи 0 для базовой колоды. Их вводит в игру одна карта эпохи 11. Если это произойдёт, перемешайте карты эпохи 0 и положите их стопкой в качестве эпохи 0 лицевой стороной вниз рядом с другими колодами. До указанного момента данные карты не участвуют в игре. Не смотрите их!

Примечание: если в игру введена колода эпохи 0, то 0 становится допустимым выбором для эффектов догмы эпохи 1–11, позволяющих выбирать значение, а  считается стандартным типом иконок.





«Незримое» — это совершенно новое дополнение, впервые представленное в игре «Инновация. Максимум». Его карты — это инновации из теневых периодов истории. Добавление «Незримого» в игру почти не усложняет правила, поэтому оно отлично подходит для первого знакомства с дополнениями.

Взятие карт «Незримого»

Когда вы собираетесь взять первую карту за ход (в свой ход или в ход другого игрока), вместо базовой колоды берите карту «Незримого» того же значения. Если колода «Незримого» этой эпохи пуста, берите карту базовой колоды, как обычно.

Пример: в качестве своего первого действия в ход ваш соперник выполняет действие «взять».

Он берёт карту «Незримого» **1**.

Вторым действием он активирует «Тележное колесо» («Возьмите две **1**»), и вы можете участвовать в совместном использовании. Вы берёте одну карту «Незримого» **1** и одну базовую **1**, затем соперник берёт две базовые **1** и ещё одну базовую **1** за совместное использование.

Хранилище / Секреты

«Незримое» добавляет в вашу памятку новую область — «хранилище». Ключевое слово «спрятать» позволяет помещать в него карты в качестве будущих достижений. Эти карты в хранилище (они называются «секретами») зачитываются лицевой стороной вниз под нижний край вашей памятки. Ни вы, ни другие игроки не можете смотреть их лицевую сторону! Вы можете запоминать порядок, в котором карты попали в хранилище, — это может быть полезно.

Как и в «предвидении» из «Эха прошлого», у хранилища есть предел вместимости. Предел зависит от вашего лучшего текущего сдвига. Если у вас нет сдвигов, предел хранилища — пять карт. Если есть сдвиг влево, предел — четыре, вправо — три, вверх — два, по диагонали — один.

Если вы должны спрятать карту, но уже достигли или превысили предел в хранилище, ничего не происходит — карта остаётся на месте. Если предел изменился, а в хранилище карт больше, чем нужно, оставьте их там.

ПОЛУЧЕНИЕ СЕКРЕТА КАК ДОСТИЖЕНИЯ

Вы можете использовать действие «добиться», чтобы получить секрет из хранилища, если выполняете обычные условия для достижения. Для эффектов они не считаются «доступными достижениями», и другие игроки не могут их получить (в том числе союзники в командной игре).

ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С 3-М ИЗДАНИЕМ

Карты «Незримого» не были видны в печати 3-го издания. Эта ошибка исправлена!



Пример: «Зарытые сокровища» велят вам взять карту и спрятать её. У вас четыре секрета в хранилище, а один из цветов сдвинут вправо, так что предел хранилища — три карты. Поскольку предел превышен, вы берёте карту, но не прячете её — она остаётся у вас на руке. Секреты остаются в хранилище.

ЛУЧШИЙ
СДВИГ

ПРЕДЕЛ
ХРАНИЛИЩА

НЕТ

5

ВЛЕВО

4

ВПРАВО

3

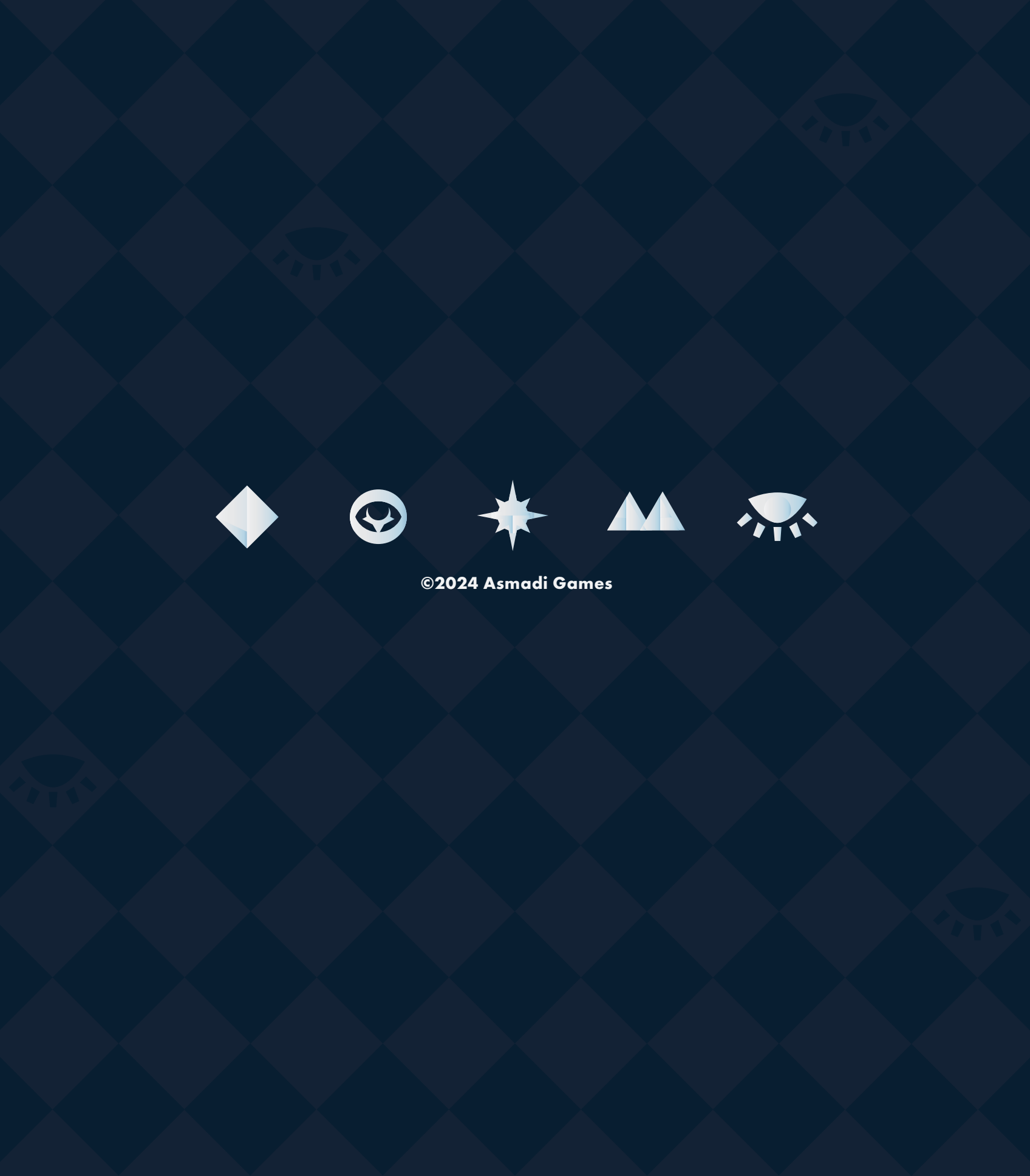
ВВЕРХ

2

ПО ДИАГОНАЛИ

1





©2024 Asmadi Games