



Карл Чудык

ИННОВАЦИЯ

4-е издание

ПРАВИЛА ИГРЫ



С момента выхода первого издания в 2010 году «Иновация» завоевала сердца игроков по всему миру. **Это 4-е издание** включает множество улучшений и добавлений, над которыми мы работали в течение долгого времени.

«Иновация» — 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. Вы пройдёте сквозь историю вплоть до настоящего и ближайшего будущего!

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.

ЧТО НОВОГО?

4-е издание добавляет в «Инновацию» эпоху 11.

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!

Для этого издания мы также 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.

СОДЕРЖАНИЕ

- | | |
|-------|--|
| 4-5 | Подготовка к партии |
| 6-7 | Ваша цивилизация |
| 8-9 | Структура карты |
| 10-11 | Ваш ход. Действие «взять» |
| 12 | Действие «выложить» |
| 13-19 | Действие «догма» |
| 20-25 | Ключевые слова догм |
| 26-30 | Достижения и победа |
| 31-32 | Командные правила |
| 32 | Правила переговоров (партии на 4+ игроков) |
| 33 | Скрытая информация |
| 34-35 | Дополнительные источники. Над игрой работали |

Сначала подготовьте **общую игровую область** (пункты 1–4), затем — игровую область каждого игрока (пункты 5–7).

1 Разделите карты на 11 колод по эпохам, перемешайте каждую и разложите на столе.

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

3 Положите рядом пять специальных достижений.

4 Разместите рядом памятку «Утиль».

5 Каждый игрок берёт памятку и кладёт её перед собой.

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

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

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

Рис. 1



5

ДОКТОРСКОЕ ВЕЩАНИЕ

Ваша задача — в этот вечер довести до конца, как можно быстрее, все задания, которые вам предложат. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

Правила:

1. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
2. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
3. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
4. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
5. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
6. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
7. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
8. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
9. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
10. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

6

ДОКТОРСКОЕ ВЕЩАНИЕ

Ваша задача — в этот вечер довести до конца, как можно быстрее, все задания, которые вам предложат. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

Правила:

1. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
2. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
3. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
4. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
5. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
6. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
7. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
8. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
9. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
10. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

7

ВЕРХНЯЯ ОДЕЖДА

Ваша задача — в этот вечер довести до конца, как можно быстрее, все задания, которые вам предложат. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

Правила:

1. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
2. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
3. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
4. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
5. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
6. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
7. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
8. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
9. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.
10. Если вы не успеете, то вы будете считаться проигравшим.

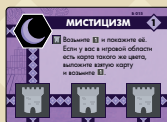
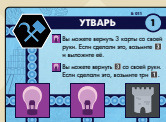
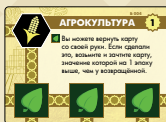
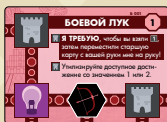
В процессе игры вы будете накапливать перед собой карты пяти цветов — это будет ваша **игровая область**. Самые важные карты в вашей игровой области — верхние карты каждого цвета. Именно их вы активируете при выполнении действия «догма». Карты, которые со временем окажутся под верхними, тоже остаются 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 эффектов догм в чужой ход.

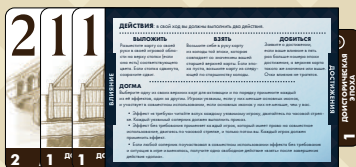
Рядом с вашей игровой областью лежит **памятка**. Она содержит полезную информацию об игре, а ещё под неё подкладывают карты — ваши очки влияния (слева) и достижения (справа).

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.



ВАША ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ



ПАМЯТКА



ВАША РУКА

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).



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



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.

ВЗЯТЬ: возьмите карту 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.

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, не считается первым или вторым действием.

Это действие позволяет добавить карту себе на руку. Возьмите карту из колоды 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 нет карт. Если **по какой-то причине** вам нужно взять карту из пустой эпохи, возьмите карту из следующей по старшинству колоды. Если несколько эпох подряд пусты, продолжайте пропускать их, пока не найдёте доступную.

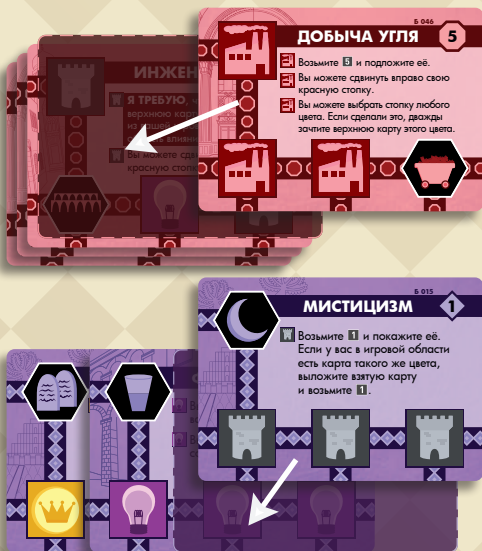
Если вы пытаетесь взять карту эпохи 12 или выше, **игра немедленно заканчивается**.

Пример: вы выполняете действие «взять», и ваша старшая верхняя карта — из эпохи 2. Вы пытаетесь взять карту эпохи 2, но эта колода пуста. Вместо этого вы берёте карту из эпохи 3.



Чтобы выполнить это действие, выберите карту со своей руки и разместите её в своей игровой области. 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.



Действие «догма» позволяет использовать эффекты карт в вашей игровой области и состоит из четырёх шагов, которые подробно расписаны на последующих страницах.

1. **Выбор карты.**
2. **Определение совместного использования и требований.**
3. **Выполнение эффектов.**
4. **Совместное использование: свободное действие «взять».**

1. ВЫБОР КАРТЫ

Чтобы начать действие «догма», вы должны выбрать одну из своих карт для активации. Это должна быть **верхняя карта** (полностью видна), лежащая на одной из пяти стопок в вашей игровой области.

Этот выбор 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.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОВМЕСТНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ТРЕБОВАНИЙ

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.

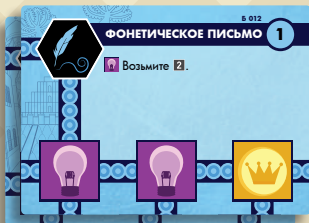
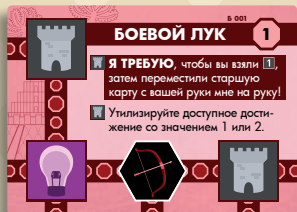


ФИКСАЦИЯ ПАРАМЕТРОВ



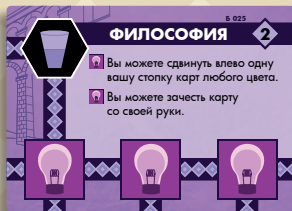
Список эффектов, а также участие в совместном использовании и уязвимость к требованиям определяются один раз — в начале действия «догма». Даже если карта будет перемещена или накрыта в процессе, полностью выполните все её эффекты.

Другие же аспекты игры (игровые области, руки, иконки и т. д.) не фиксируются в начальном состоянии и оцениваются в момент выполнения каждого эффекта.



Пример: ваша игровая область находится сверху, игровая область соперника – внизу. Если вы выберете «Фонетическое письмо» (основная иконка ) для действия «догма», вы будете сравнивать количество  в вашей игровой области (3) и игровой области соперника (3). Поскольку иконок такое же количество, соперник будет участвовать в **совместном использовании**.

Если вы выберете «Боевой лук» (основная иконка ) в качестве действия «догма», вы будете сравнивать количество  (2 к 0). Соперник будет уязвим к требованию «Боевого лука» и не сможет участвовать в совместном использовании эффекта без требования.



3. 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.

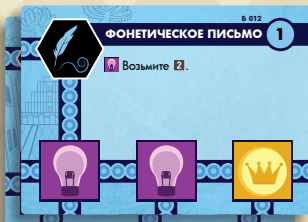
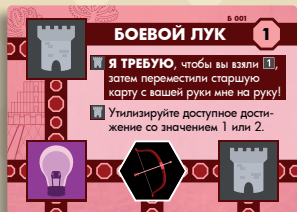
Перед тем как вы выполните **эффект без требования** (любой, который не начинается с «я требую»), его сначала должны выполнить все игроки, участвующие в **совместном использовании**. Начните с игрока слева от вас и двигайтесь по часовой стрелке — каждый подходящий участник должен выполнить эффект. После 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.

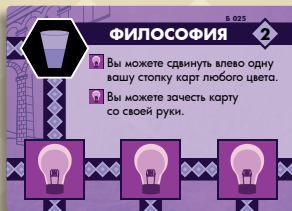
Если вы можете выполнить только часть эффекта, выполните его, насколько можете, и пропустите остальную часть. Если эффект требует выбрать одну из нескольких карт (например, «старшую верхнюю карту», а есть несколько равноценных вариантов), выберите любую.

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



Пример: продолжаем. Если вы выберете «Фонетическое письмо», ваш соперник (участвует в совместном использовании) применит эффект и возьмёт 2. Затем вы сделаете то же самое.

Если вы выберете «Боевой лук», вы зачитаете его требование вслух, так как он уязвим. Он выполнит указанный эффект: возьмёт 1 и переместит карту вам на руку. Затем вы сможете применить эффект без требования «Боевого лука», утилизируя доступное достижение.



4. 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».

Пример: продолжаем. Если вы выберете «Фонетическое письмо», ваш соперник поучаствует в совместном использовании и возьмёт **2**, а вы получите свободное действие «взять». Несмотря на то, что вы получите на руку **2** благодаря «Фонетическому письму», вы возьмёте **1**, потому что ваша старшая верхняя карта — **1**.

Если вы выберете «Боевой лук», ваш соперник не сможет поучаствовать в совместном использовании. Даже если он выполнит требование, это не даст ему права на совместное использование. И вы не получите свободное действие «взять».

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

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

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.

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) 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.

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 лицевой стороной вниз. Если возвращаете сразу несколько карт, выберите, в каком порядке это будет происходить.

Взять / Взять и X: многие эффекты догм требуют взять карту или взять карту и сразу что-то с ней сделать (выложить, зачесть и т. д.). Сначала возьмите карту из колоды нужной эпохи, пропуская пустые эпохи. Затем выполните X (подложите, зачите, выложите и т. д.) с этой картой. Во время эффекта «взять и показать» карта попадает к вам на руку, если только этот эффект впоследствии её не заберёт.

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.

Выложить: разместите карту в свою игровую область, как при действии «выложить».

Доступное достижение: это достижение, которым ещё никто не владеет.

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 / Если сделали это и т. д.: см. с. 19.

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

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.

Колода: стопка карт в центре стола с указанным номером 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.

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.).

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

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

Сдвинуть: см. с. 24.

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, утилизируйте все карты из этой колоды.

«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.

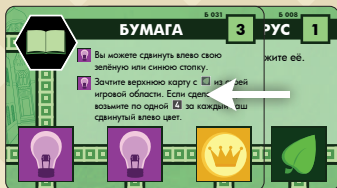
Многие эффекты догм требуют **сдвинуть** стопку карт определённого цвета в указанном направлении. В любой момент стопка карт может быть сдвинута влево, вправо, вверх или по диагонали, сдвиг стопки может быть отменён.

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.

Сдвиг влево



Сдвиг вправо



Сдвиг вверх



Сдвиг по диагонали

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.

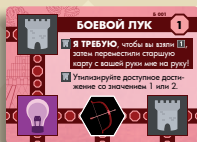
Когда вы выполняете действие «добиться», возьмите любое доступное вам достижение и подложите его лицевой стороной вниз под правый край своей памятки. При выполнении действия «добиться» вы не тратите карты из области влияния — ваши очки влияния нужны только для проверки права на достижение.

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 внизу, 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

Разместите карту со своей руки в своей игровой области на вершнюю стопку (если она есть) соответствующего цвета. Если стопка сдвинута, сохраните сдвиг.

ВЗЯТЬ

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.

ДОБИТЬСЯ

Зачтите а достижение, 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 увидим, если у них меньше, чем у вас.

- Эффект «я требую» читайте вслух каждому укзавшему игроку, двигайтесь по часовой стрелке. Каждый укзанный соперник должен выплатить прикол.
- Эффект без требования применяет каждый игрок, который имеет право на совместное использование, двигайтесь по часовой стрелке, и только лопом вы. Каждый игрок должен применить эффект.
- Если любой соперник участвовал в совместном использовании эффекта без требования и ситуация в игре изменилась, получите одно свободное действие «взять» после завершения действия «догмы».

ДОСТИЖЕНИЕ
ЭПОХИ

1

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.

ПРАВИЛО ЦЕПОЧКИ

Если при единоличном применении карты без требований вы должны выполнить ключевое слово «единолично», сначала возьмите и заявите о достижении эпохи 11, присуждая себе достижение «Цепочка». Количество цепных достижений, которые можно получить за одно действие, не ограничено (кроме размера колоды эпохи 11).

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

ДОСТИЖЕНИЯ

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.

Проверка победы по достижениям проводится в конце каждого действия. Это происходит после проверки специальных достижений. 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.

ВЛИЯНИЕ

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.

ЭФФЕКТ 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.

ВЫБЫВАНИЕ

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 хотят продолжить, считается, что он проиграл по эффекту карты.

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.

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.

В некомандных 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. 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 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.

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

КАРТЫ БЕЗ ВЛАДЕЛЬЦА	
Колоды эпох	Рубашка
Стандартные достижения	Рубашка
Специальные достижения	Лицо / Рубашка
Утиль	Рубашка

На сайте AsmadiGames.com/Innovation вы найдёте PDF-версию этого буклета правил, а также буклет с правилами «Инновации. Максимум». Это полный набор игры «Инновация», содержащий версию 4-го издания и всех пяти дополнений. Этот PDF-файл включает увеличенные рисунки, а также дополнительную информацию по обучению и стратегиям.

Но если у вас возникнут вопросы по конкретным картам, загляните на наш сайт asmadigames.com/innovation. Также можно задать вопрос на форумах BoardGameGeek. А если ничего из этого не поможет — напишите нам напрямую по электронной почте на innovation@asmadigames.com. Мы регулярно проверяем вопросы и всегда рады вам помочь!



АВТОР ИГРЫ: Карл Чудык

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Крис Цесьлик

ХУДОЖНИК: Роберт Симмонс

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:

Роберт Симмонс, Аланна Червенак

ИЛЛЮСТРАЦИИ

И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

Сара Фаруки, Кайро Бинда

ТЕСТИРОВАНИЕ В ASMAPI:

Джо Ким, Крис Цесьлик

ЦИФРОВЫЕ ВЕРСИИ И ПОМОЩЬ

В ТЕСТИРОВАНИИ:

Майка Стеирс, Коллин Спенсер (BoardGameArena),

Вольфганг Лайрер (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!

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Елена Шкуткова

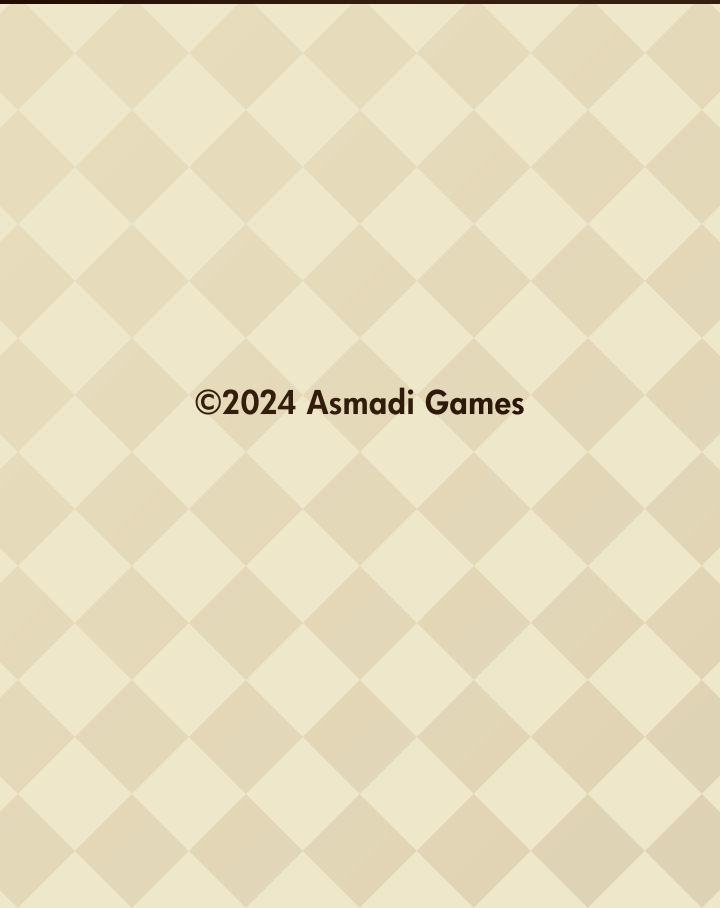
Помощники редактора: Эрес Манчын, Вадим Смирнов

Переводчик: Александра Цейтлина

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

Особую благодарность выражаем Александру Миронову



©2024 Asmadi Games