

КАРЛ ЧУДИК



# ІННОВАЦІЯ

4-та редакція



Правила 1.1

## ПРО ГРУ

Відтоді, як «Інновацію» було вперше видано у 2010 році, і дотепер ця гра встигла оселитися на столах гравців по всьому світу. Це 4-те видання містить безліч покращень і доповнень, над якими довелося добряче попрацювати.

«Інновація» — це гра, в якій ви розбудовуватимете цивілізацію, спираючись на технології, ідеї й власну винахідливість. Впроваджуйте інновації, що визначають долю вашого народу у віках історії — можете почати з колеса! Торуйте цей шлях аж до сучасності та близького майбуття!

Кожна інновація наділяє цивілізацію особливою здібністю. Завдяки одним ви швидше просуваєтеся від епохи до епохи, інші вплинуть на розвій інфраструктури, а ще інші — дадуть змогу шкодити суперникам.

Усі інновації у грі є картками, кожна з яких унікальна. Тут немає мапи чи фішок, які треба рухати, адже самі картки забезпечують і виконання дій, і підрахунок очок. Зазвичай картки використовують у грі саме як інновації — ви викладатимете їх перед собою горілиць. Але також вони можуть потрапити до вашого стосу переможних очок або досягнень долілиць, символізуючи силу, вплив і спадщину вашої цивілізації.

## ЗМІСТ

- 2 Про гру
- 2 Зміст
- 3 Над грою працювали
- 3 Що нового у 4-му виданні
- 4 Приготування до гри
- 5 Ваша цивілізація
- 6 Будова картки
- 7 Ігролад: ваш хід
- 8 Дія добору та розіграшу
- 9 Дія догми
- 12 Правила догми
- 13 Ключові слова
- 15 Розгортання кольору
- 16 Дія досягнення
- 16 Особливі досягнення
- 18 Перемога у грі
- 19 Командна гра
- 19 Відкрита та закрыта інформація
- 20 Переговори

## НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

**Автор:** Карл Чудик

**Розроблення гри:** Кріс Ціслік

**Художній керівник:** Роберт Сіммонс

**Графічний дизайн:** Роберт Сіммонс, Аланна Червенак

**Додаткові матеріали й ілюстрації:** Сара Фарукі, Кара Джадд

**Тестування від Asmadi:** Джо Кім, Кріс Ціслік

**Цифрові адаптації й допомога в тестуванні:** Майка Стерс, Коллін Спенсер (BoardGameArena), Вольфганг Лайпер (Yucata)

Також дякуємо всім, хто впродовж останніх 15 років грав у цю гру — в її прототипи і завершені версії. Особлива подяка тим, хто настільки полюбив «Інновацію», що відповідав на запитання на форумах, навчав грати інших і скрізь поширював про неї добру славу!

## УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

**Головний редактор:** Володимир Янчарін

**Перекладачка:** Тетяна Рижикова

**Верстальник:** Владислав Дімаков

**Коректор:** Андрій Наконечний



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» **games7days.com**

м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

## ЩО НОВОГО У ЧЕТВЕРТОМУ ВИДАННІ

У 4-те видання гри додано одинадцятую епоху. Це — вік поміркованості, період в історії людства, коли після стрімкого технологічного стрибка світ змушений ставитися обережно до подальшого прогресу. Якщо цього не робити, дванадцята епоха може надто вже нагадати нульову!

Нові ілюстрації зворотів карток зображають архітектурні й будівельні концепти з різних історичних проміжків та різних цивілізацій світу. Лицьовий бік змінив макет і став кращим для прочитання — тепер текст легше сприймати, навіть якщо сидите на відстані.

Підготуйте **зону запасу** (1–4), а потім зону кожного гравця (5–7):

- 1** Розсортуйте картки на одинадцять колод за епохами, перетасуйте кожну колоду окремо й розкладіть їх усі на столі по колу.
- 2** Візьміть по одній картці з кожної колоди епохи від 1-ї до 10-ї (але не з 11-ї) і розташуйте їх долиць під карткою з описом досягнень, як показано на малюнку. Це звичайні досягнення, їх не переглядають ані впродовж приготування, ані під час гри.
- 3** Поруч розкладіть 5 особливих досягнень.
- 4** Картку «Непотріб» також розташуйте поблизу.
- 5** Кожен гравець бере картку-довідку й кладе її перед собою.
- 6** Кожен гравець добирає дві картки з колоди 1-ї епохи. Потім усі одночасно мусять вибрати одну зі своїх щойно взятих карток і розіграти її — викласти перед собою горілиць, розпочавши в такий спосіб свою ігрову зону. Позосталу картку кожен залишає собі — вона стане першою з-поміж карток у вашій руці.
- 7** Гравець, що розіграв картку, назва якої передусє іншим за алфавітним порядком, стає першим гравцем.
- 8** Перший гравець (або перші два гравці в партії на 4 і більше осіб) у свій найперший хід виконує лише одну дію замість двох. Подальші ходи відбуваються за звичайними правилами.



Протягом гри ви накопичуватимете перед собою горілиць картки п'яти різних кольорів — це ваша **ігрова зона**. Верхні картки кожного кольору, розміщені в ігровій зоні, найважливіші, оскільки їх можна активувати, щоб скористатися ефектами від дії догми. Картки, які ви з часом накриєте, все одно залишаються частиною вашої ігрової зони та є корисними, оскільки завдяки деяким ефектам ви можете розгорнути колір у певному напрямку. Розгортання відкриє додаткові символи на накритих картках.

За допомогою видимих звичайних символів на вашому полі ви берете участь у діях інших гравців, висуває вимоги до опонентів і поза тим захищаєтеся від їхніх вимог.

Поряд із вашою зоною лежить **картка-довідка** — джерело інформації про гру. Що важливо, під лівим її краєм буде ваш стос очок, а під правим — стос досягнень відповідно.

Кожна картка зі стосу очок надає вам очки згідно з її значенням (номером епохи), а ваш остаточний рахунок — це сума значень усіх цих карток.

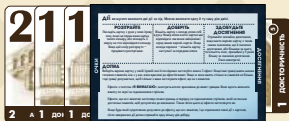
Кожна картка у стосі досягнень — це окреме досягнення, яке наближає вас до перемоги.



**ВАША ІГРОВА ЗОНА**



**КАРТКИ В РУЦІ**



**КАРТКА-ДОВІДКА**

- 1 **Назва:** унікальна для кожної картки у грі «Інновація».
- 2 **Значення:** відповідає номеру колоди епохи, з якої було взято картку.
- 3 **Ефекти догми:** кожна картка має один або кілька ефектів. **Ефекти-вимоги** надруковані на темному тлі та спрямовані на суперників. **Ефекти, що не є вимогою,** впливають на розвиток вашої цивілізації. Перед кожним ефектом зображено **особливий невеликий символ** — той, що вжито на картці частіше від інших.
- 4 **Символи:** вздовж лівого та нижнього краю кожної картки розташовано чотири комірки із символами. Вони допомагають вам захищатися від вимог і долучатися до ефектів догми інших гравців.
- 5 **Зображення картки:** одна з чотирьох комірок для символів на кожній картці має шестикутну рамку і замість символу містить зображення інновації. Воно не надає жодної вигоди й фактично блокує одну з чотирьох комірок.
- 6 **Номер картки:** невеличкий код з літерним позначенням набору (В — Базовий, Е — Відлуння тощо) й номером картки.
- 7 **Колір картки:** тло кожної картки — червоне, жовте, зелене, синє або фіолетове. Обрамлення навколо значення картки та візерунків решітки є унікальними для кожного кольору — дивіться зображення нижче.



Кожен колір картки має свій візерунок:



Кожен гравець у свій хід мусить виконати дві дії. Є чотири типи дій: **добору, розіграшу, догми та досягнення**. Ви можете виконати одну й ту саму дію двічі поспіль або вибрати дві різні дії. Назвемо це вашою першою і другою дією.

**ДОБІР:** візьміть у руку картку епохи.

**РОЗІГРАШ:** розмістіть картку з руки у своїй ігровій зоні.

**ДОГМА:** застосуйте ефекти верхньої картки, що лежить у вашій ігровій зоні.

**ДОСЯГНЕННЯ:** якщо маєте достатню кількість очок, отримайте досягнення.

**Примітка 1.** Перший гравець (або перші два гравці в партії на 4 і більше осіб) у свій найперший хід виконує лише одну дію.

**Примітка 2.** Бонусна дія добору, яку ви можете одержати за спільну участь у виконанні дії догми, не є вашою першою або другою дією.



# 8 ДІЇ ДОБОРУ ТА РОЗІГРАШУ

## ДІЯ ДОБОРУ

Завдяки дії добору до вас у руку потрапляють нові картки. Доберіть картку епохи з колоди, номер якої збігається зі значенням вашої верхньої найціннішої картки в ігровій зоні. Найцінніша картка – та, що має найбільше значення. Це число у її верхньому правому куті також є і номером епохи.

Якщо в колоді епохи немає жодної картки, таку епоху вважають **порожньою**. Коли з **будь-якої причини** вам треба взяти картку з порожньої епохи, доберіть її з наступної за порядком епохи з більшим номером. Якщо кілька епох поспіль порожні – пропускайте їх доти, доки не натрапите на доступну колоду. Якщо вам потрібно взяти картку 12-ї або більшої за номером епохи, **гра негайно добігає кінця**.



Найбільше значення



2-га епоха є порожньою

Доберіть з наступної колоди



### Приклад

Ви виконуєте дію добору, і верхня картка з найбільшим значенням у вашій ігровій зоні має значення 2. Отже, ви мусите добрати картку 2-ї епохи, але ця епоха порожня. Натомість ви добираєте картку 3-ї епохи.

## ДІЯ РОЗІГРАШУ

Щоб виконати дію розіграшу, виберіть картку з руки й покладіть її у свою ігрову зону. Якщо там у вас уже є картки такого самого кольору, накрийте їх цією новою карткою – покладіть її зверху горілиць. Якщо цей колір розгорнуто (дивіться сторінку 15), продовжуйте розгортання.



### Приклад

Картки «Вугільна промисловість» та «Містицизм» кладуть зверху вже наявних стосів карток відповідного кольору. Фіолетовий колір розгорнуто праворуч, тож картка «Містицизм» продовжує розгортання.



## ДІЯ ДОГМИ

Завдяки цій дії ви застосовуєте ефекти карток зі своєї ігрової зони. Вона налічує чотири кроки, пояснені надалі:

1. **Виберіть картку.**
2. **Визначте спільну участь і вимоги.**
3. **Застосуйте ефекти.**
4. **У разі спільної участі виконайте бонусну дію добору.**

### 1. ВИБЕРІТЬ КАРТКУ

Щоб розпочати дію догми, спершу виберіть картку для активування. Ця картка обов'язково має бути **верхньою**, тобто її має бути повністю видно вгорі одного з п'яти кольорових стосів вашої ігрової зони.

Цей вибір означає, що ваша цивілізація зосереджує увагу на розвитку однієї із винайдених раніше інновацій. Усі ефекти вибраної картки мають працювати незалежно від того, що трапиться з нею або іншими картками під час виконання цієї дії.

### 2. СПІЛЬНА УЧАСТЬ І ВИМОГИ

Біля кожного ефекту догми зображено особливий невеликий символ — це головний символ картки, тобто той, який трапляється на ній найчастіше. Перш ніж ви застосуєте той чи інший ефект, кожен гравець має порахувати, скільки таких видимих символів є в його чи її ігровій зоні. Будь-який гравець, у якого щонайменше стільки ж символів, скільки є у вас, **зобов'язаний долучитися** до використання вашої інновації. Якщо ж суперник має менше відповідних символів ефекту догми, ніж ви, він **вразливий до вимог** вашої інновації.

### ФІКСАЦІЯ ПАРАМЕТРІВ

Яку саме картку догми буде активовано, можливість долучитися (взяти спільну участь) чи вразливість до вимог визначають лише один раз — безпосередньо перед виконанням дії догми. Навіть якщо картку буде пересунуто або накрито впродовж дії — виконуйте дію догми до кінця, доки не застосуєте всі ефекти. Не фіксуйте наперед стан ігрових зон, картки на руках, кількість символів й інше. Це треба оцінювати під час застосовування кожного окремого ефекту.

### 3. ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТИ

Багато карток містять не один, а кілька ефектів. Виконуючи дію догми, ви мусите застосувати всі зазначені на картці ефекти. Коли вже почали застосовувати ефект, зробіть це до кінця, і тільки тоді переходьте до наступного.

Перш ніж ви застосуєте ефект, що **не є вимогою** (не починається зі слів «я вимагаю»), це мусять зробити всі гравці, яким вдалося долучитися до вашої дії. Починаючи із гравця ліворуч від вас і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен такий гравець виконує вказівки ефекту. Ви виконуєте вказівки застосованого ефекту наостанок.

**Ефекти-вимоги** надруковані на темному тлі й завжди починаються зі слів «я вимагаю». Прочитайте текст ефекту вголос, щоб було зрозуміло, що робити суперникам. Починаючи з гравця ліворуч і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен вразливий до вимоги гравець виконує вказівки. Решта гравців нічого не робить.

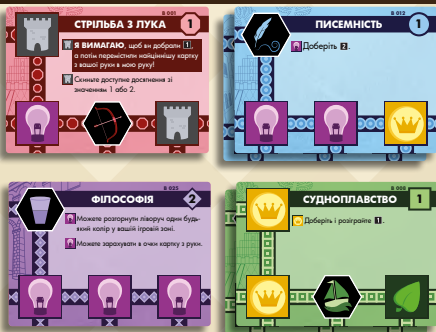
Якщо ви не можете застосувати ефект повністю, виконайте всі можливі його частини, а решту проігноруйте. Якщо ефект змушує вас вибрати з-поміж кількох карток (приміром, вам треба вибрати найціннішу верхню картку тоді, коли декілька таких ваших карток мають однакове значення), ви самі вирішуєте, яку з них активувати.

Ефекти або частини ефектів, яким передує слово «**можете**», є необов'язковими. Усі інші ефекти — обов'язкові, навіть якщо шкодять вам!

### 4. У РАЗІ СПІЛЬНОЇ УЧАСТІ ВИКОНАЙТЕ БОНУСНУ ДІЮ ДОБОРУ

Якщо один або кілька гравців **долучилися до вашої дії** й застосували відповідні ефекти, після завершення дії догми ви одразу виконуєте одну бонусну дію добору. Це відбувається лише тоді, коли суперник мусить щось зробити з картокою під час виконання спільної дії. До цього зараховують усе: розгортання кольору, розігрування, підсовування, обмінювання, переміщення, добирання, здобуття досягнення тощо — окрім розкриття картки, що не є спільною участю.

Ви не отримуєте бонусну дію добору, коли вразливі до вимог гравці застосовують ефект-вимогу.



На цій сторінці зображено вашу ігрову зону (верхній ряд)  
та ігрову зону суперника (нижній ряд).

## Приклад 1: «Писемність»

Якщо у свій хід для виконання дії догми ви активуєте картку «Писемність» (головний символ ) , то мусите порівняти кількість  у своїй зоні з кількістю  в зоні суперника. У кожного з вас є по 3 таких символи, тож оскільки суперник має не менше від вас  , він долучається до вашої дії.

Ваш суперник, який долучився до дії, спершу застосує її ефект і добре картку 2-ї епохи (позначено ). Потім те саме зробите ви.

Суперник долучився до вашої дії, бо мав потрібну кількість символів. Він добрав картку, відтак наприкінці дії догми ви отримуете бонусну дію добору. Ви добирате картку  (бо саме 1 є найвищим значенням серед ваших верхніх карток), попри те, що завдяки картці «Писемність» ви щойно взяли в руку картку .

## Приклад 2: «Стрільба з лука»

Якщо ж ви вирішите активувати картку «Стрільба з лука» (головний символ символ ) , то відповідно порівнюватимете . Ваші 2 проти 0 у суперника — він програє, а отже, буде вразливий до ефекту-вимоги цієї картки: муситиме виконати зазначене. Він не зможе долучитися до застосування ефекту, що не містить вимоги.

Ви мусите спершу оголосити ефект-вимогу, оскільки суперник є вразливим до вимоги. Він виконує вказівки ефекту: добирає картку 1-ї епохи (позначено  ) і передає найціннішу картку зі своєї руки вам. Після цього ви застосовуєте ефект картки, який не є вимогою: скидаєте одне доступне досягнення зі значенням 1 або 2.

Суперник не зможе долучитися до вашої дії, тож навіть якщо він виконає ефект-вимогу, це не вважатимуть спільною участю. Тому в цьому разі бонусної дії добору ви не отримаєте.

## ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Усі ефекти гри «Інновація» підпорядковуються одному золотому правилу: **зробіть усе, що можете, а решту проігноруйте.**

## ПЕРЕВІРКА

Якщо в тексті ефекту йде мова про картки, приховані від інших гравців, але видимі для вас, може виникнути потреба **в перевірці**. Якщо інші гравці не можуть упевнитися, що ви правильно виконали ефект, зважаючи на доступну їм інформацію, ви мусите розкрити відповідні картки.

## УМОВИ «ЯКЩО...» / «ЯКЩО ЗРОБИЛИ ЦЕ...»

Багато ефектів мають умовні формулювання, які визначають, чи спрацює та чи інша частина ефекту. Щоб умову вважали виконаною, ви мусите виконати її або ж її має бути щойно виконано. Ви мусите зробити принаймні щось, що має якийсь наслідок.

Вирази «якщо зробили це» і «якщо не зробили цього» завжди стосуються попереднього речення ефекту в його повному обсязі.

## ЕФЕКТИ ДОГМИ

Ефекти догми містять низку ключових слів і термінів для опису різних дій, які вам треба виконати з картками. Вичерпний перелік наведено нижче. Якщо ви лише починаєте вивчати гру, не обов'язково запам'ятовувати всі ці ключові слова заздалегідь — достатньо звертатися до них у разі потреби.

Ефекти, що не є вимогою, сформульовано в наказовому способі — картка звертається до гравця, який застосовує ефект, і наказує йому щось зробити.

Ефекти-вимоги варто зачитувати вголос окремо для кожного вразливого гравця. Займенники першої особи (я, мені, мій) стосуються гравця, що висуває вимогу. Займенники другої особи (ви, вам, ваш) стосуються гравця, до якого висунуто вимогу.

## КЛЮЧОВІ СЛОВА

**1 2 тощо:** взяті в таку рамку значення вказують на картки епох з відповідним номером. Символ **2** читайте, як картка 2-ї епохи, **5** — картка 5-ї епохи і т. ін.

**Верхня:** верхня картка кожного кольору — це та, що лежить зверху відповідного стосу. Якщо у стосі лише одна картка, її вважають водночас і верхньою, і нижньою.

**Доберіть / доберіть і зробіть щось:** значна кількість ефектів догми змушує вас добрати картки або ж добрати картки й виконати щодо них певну дію — розіграти, зарахувати в очки тощо. Спочатку візьміть картку з колоди із зазначеним номером, за потреби пропускаючи порожні епохи. Потім виконайте потрібну дію — підсуньте, зарахуйте в очки, розіграйте й т. ін. — для цієї добраної картки. Завдяки ефектам, що містять вираз «доберіть і розкрийте», картка опиняється у вашій руці, якщо тільки текст ефекту не наказує її позбутися.

**Доступне досягнення:** досягнення, яке наразі не належить жодному гравцеві.

**Зарахуйте в очки:** щоб отримати очки за картку, покладіть її у свій стос очок долілиць. Ваш остаточний результат — це сума значень усіх карток у цьому стосі.

**Значення:** значення картки — це номер її епохи. Якщо картка посилається на значення іншої, якої у вас немає, — наприклад, верхньої фіолетової картки, коли ви геть не маєте фіолетових карток, — вважайте, що в цьому разі значення дорівнює 0. Якщо ефект дає вам змогу вибрати значення картки, можна вибрати лише те, яке відповідає наявним номерам епох — від 1 до 11.

**Зображення картки:** обрамлене шестикутником зображення на картці, що ілюструє інновацію. Розташування зображення впливає на ефективність розгортання того чи іншого кольору.

**Колода:** один із пронумерованих стосів карток в центрі столу.

**Найбільше / найменше значення, найцінніша / найменш цінна картка:** стосується значення (номера епохи) відповідних карток. Якщо кілька карток мають однакове значення, і вам треба вибрати серед них одну з найбільшим чи найменшим, ви можете вільно вибрати з-поміж таких карток.

**Нижня:** нижня картка у вашому стосі певного кольору. Якщо у вас лише одна картка цього кольору, вона є одночасно і верхньою, і нижньою.

**Обміняйте:** поміняйте картки між двома заданими місцями, навіть якщо в одному з них немає жодної картки. Обміняну картку не зараховують в очки, її не можна розіграти чи добрати тощо — вона не впливає на здобуття особливих досягнень.

**Перемістіть:** перенесіть картку з одного місця у гри в інше. Переміщення не є розігруванням, здобуттям досягнення, зарахуванням в очки тощо. Картка, переміщена в ігрову зону гравця, стає верхньою картою відповідного стосу.

**Підсуньте:** щоб підсунути картку, покладіть її під низ відповідного за кольором стосу, продовжуючи розгортання, якщо це можливо. Якщо у вашій зоні ще немає карток цього кольору, підсунута картка починає новий стос.

**Поверніть:** картку, яку повернули, кладуть під низ відповідної колоди епохи долілиць. Якщо повертаєте кілька карток водночас, вибирайте порядок самостійно.

**Порожня епоха:** епоха є порожньою, якщо її колода спорожня.

**Програш:** коли програє, гравець вибуває з гри. Усі його картки має бути скинуто. Такого гравця пропускають у послідовності ходів і більше не вважають сусідом інших гравців.

**Розгорніть колір:** дивіться сторінку 15.

**Розіграйте:** розташуйте картку у своїй ігровій зоні, як під час виконання дії розіграшу.

**Розкрийте:** картку, що має бути розкрито, показують усім гравцям і залишають там, де вона була до цього (в руці, у стосі очок тощо).

**Самостійно застосуйте:** певні ефекти можуть наказати вам самостійно виконати дію догми з іншої картки. У такому разі ви застосовуєте всі ефекти цієї картки, що не є вимогами. Ігноруйте ефекти-вимоги. Незалежно від кількості наявних символів, інші гравці не можуть долучитися до цієї вашої дії. Лишіть цю картку там, де вона була до цього, якщо тільки її не буде переміщено внаслідок застосованого ефекту.

**Скиньте:** скинуті картки прибирають з гри — їх складають у стос під картою «Непотріб». Якщо має бути скинуто всю колоду, покладіть до непотребу кожну картку з неї.

**Усі картки:** ефекти, які наказують зробити щось із усіма картками в певному місці або для виконання певної умови, впливають на 1 картку за раз і тривають, поки не залишиться жодної відповідної картки.

**Цей ефект / ця дія:** коли в ефекті догми йдеться про щось впродовж цього ефекту, це означає, що воно сталося з початку застосування цього конкретного ефекту. Якщо ж зазначено «ця дія» — йдеться про все, що відбулося від початку поточної дії гравця.

## РОЗГОРТАННЯ КОЛЬОРУ

Серед ефектів догми є ті, що змушують вас **розгорнути колір** у певному напрямку. У будь-який момент кожен колір у вашій ігровій зоні може бути згорнутим або розгорнутим: ліворуч, праворуч, догори або навскіс.

Щоб розгорнути колір, посуньте верхню картку цього кольору в зазначеному напрямку. Якщо у стосі понад дві картки, продовжуйте розгортання доти, доки всі картки кольору не буде розгорнуто як належне. Якщо розгортаєте колір ліворуч — на кожній картці стосу відкривається один символ; якщо праворуч — відкривається по два; догори — по три; навскіс — по чотири символи на картці. Якщо колір уже було розгорнуто, спершу згорніть його, а потім розгорніть у новому напрямку.

Якщо у стосі немає карток або є лише одна — **розгорнути такий колір неможливо**. Якщо кількість карток попередньо розгорнутого кольору зменшиться до однієї або вичерпається, цей колір перестає бути розгорнутим.

Якщо колір уже розгорнуто, **не можна знову розгорнути його** в тому самому напрямку. Вираз «можете розгорнути той чи інший колір» стосується безпосередньо вашої ігрової зони.

**Колір розгорнуто ліворуч**



**Колір розгорнуто праворуч**



**Колір розгорнуто навскіс**



**Колір розгорнуто догори**

## ДІЯ ДОСЯГНЕННЯ

Ви можете виконати дію досягнення лише тоді, коли відповідаєте умовам здобуття доступного звичайного досягнення. Щоб мати можливість отримати звичайне досягнення, необхідно виконати **одночасно такі дві умови:**

- по-перше, загальна кількість ваших очок має щонайменше у п'ять разів перевищувати значення номера епохи цього досягнення. Загальна кількість очок — це сума значень усіх карток у вашому стосі очок;
- по-друге, серед ваших верхніх карток має бути принаймні одна зі значенням, що дорівнює номеру епохи досягнення або є більшим.

Щоб виконати дію досягнення, візьміть будь-яке доступне досягнення, яке можете отримати, і підкладіть його долілиць під правий край своєї картки-пам'ятки. Під час виконання цієї дії ви не витрачаєте картки з вашого стосу переможних очок — очки є лише умовою, яка дає вам можливість здобути досягнення.

Ви можете отримати лише доступні досягнення, тобто розміщені в центрі столу. Якщо якийсь гравець здобув певне досягнення, ніхто інший більше не може претендувати на нього.

## ОСОБЛИВІ ДОСЯГНЕННЯ

Кожна картка особливого досягнення містить власну умову, яку треба виконати, щоб здобути його. Також на ній зазначено, коли саме можна отримати це досягнення. Особливі досягнення не потребують окремої дії — їх можна здобути навіть під час ходу іншого гравця. Якщо одночасно кілька гравців претендують на одне й те саме особливе досягнення, його дістає перший з них за порядком ходу (за годинниковою стрілкою), починаючи з гравця ліворуч від поточного.

Як і звичайне, особливе досягнення стає недоступним для інших гравців, щойно хтось здобув його.

## ПОСЛІДОВНІ ДОСЯГНЕННЯ

Якщо під час самостійного застосування ефекту, що не є вимогою, ви мусите застосувати ще один ефект зі словами «самостійно застосуйте», спершу доберіть картку 11-ї епохи й зарахуйте її до своїх досягнень, і вже потім застосовуйте потрібний ефект. Це зветься послідовним досягненням. Кількість послідовних досягнень, які можна здобути за одну дію, не обмежена нічим, за винятком кількості карток у колоді 11-ї епохи.

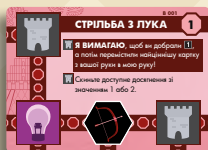


## Приклад

Зараз у вас 15 очок ( $4 + 4 + 4 + 3$ ), а верхня найцінніша картка має значення 2. Ви вже здобули досягнення 1-ї епохи.

Ви можете отримати досягнення 2-ї епохи, бо у вас є принаймні 10 очок ( $2 \times 5$ ), а також верхня картка зі значенням 2 або більше.

Проте ви не маєте права здобути досягнення 3-ї епохи. Хоча у вас і є принаймні 15 очок ( $3 \times 5$ ), серед ваших верхніх карток немає жодної зі значенням 3 або більше.



ОЧКИ

**ДІЇ:** ви мусите виконати дії дії за хід. Можна виконати одну й ту саму дію двічі.

**РОЗІГРАЙТЕ**  
Покладіть картку з руки у свою ігрову зону, якщо це перша ваша картка такого кольору, або покладіть її дощучку на стос відповідного кольору. Якщо цей колір розіграно — продайте розіграні.

**ДОБЕРІТЬ**  
Візьміть картку з колоди епохи собі в руку. Номер епохи азотів картки має відповідати значенню найціннішої серед ваших верхніх карток. Якщо колода порожня — візьміть картку наступної за порядком епохи.

**ДОГМА**  
Виберіть картку з руки у своїй ігровій зоні й послідовно застосуйте кожен її ефект. Якщо інші гравці мають менше головних символів, ніж є у вас, вони вразили до ефектів-очок. Якщо ж вони мають стільки ж символів чи більше, тоді гравці долучаються, щоб спільно з вами застосувати ефект, що не є вимогою.

Ефекти з титлом «Я ВИМАГАЮ» зачитують вголос вразливим до вимог гравцям. Вони мусять виконати вимогу по черзі за годинниковим стрілкою.

Ефекти, що не є вимогою застосовують кожен гравець в порядку за годинниковим стрілкою, який чи яка має достатньо символів, щоб долучитися до виконання. Тільки після цього ці ефекти застосовують ви.

Якщо будь-який супротивник долучиться до ефекту, що не є вимогою, і це спричинило певні дії з карток, після завершення дії догми отримаєте одну вілну дію добору.

ВІДНІВЛЮЮ

1 ДОСЯГНЕННЯ

У грі «Інновація» є чотири способи перемогти: за досягненнями, за очками, через ефект картки або шляхом усунення суперників.

## ДОСЯГНЕННЯ

Щоб перемогти в цей спосіб, треба здобути певну кількість досягнень залежно від кількості гравців. У грі на двох зберіть 6 досягнень. Зменшуйте кількість потрібних досягнень на одне за кожного додаткового гравця.

Перевірку на перемогу за досягненнями здійснюють наприкінці кожної дії після перевірки на те, чи не отримав хтось особливе досягнення. Якщо не лише один гравець здобув достатню кількість досягнень для перемоги, виграє той чи та, у кого їх більше. У разі нічиєї перемогу здобуває перший серед гравців з однаковою кількістю досягнень, починаючи від гравця ліворуч від поточного і далі за годинниковою стрілкою.

## ОЧКИ

Перемога за очками можлива лише якщо гру завершено в момент, коли хтось намагається добрати картку епохи, номер якої більший за 11-ту. Це може трапитися, якщо колода 11-ї епохи порожня або через ефекти догми деяких карток. Як тільки мала б бути добрана така картка, гра негайно добігає кінця. У цьому разі вирішальним є поточний результат гравців — їхні переможні очки, а не досягнення, значущість яких із плином часу вже втрачено. Гравець (або команда) з найбільшою кількістю переможних очок виграє. У разі нічиєї перемагає той чи та, у кого більше досягнень. Якщо й тут порівну — завершіть гру внічию.

## ЕФЕКТ КАРТКИ

Деякі ефекти карток можуть передчасно завершити гру. Одні з них ведуть до перемоги, якщо виконано певну вимогу — тоді гра закінчується негайно. Інші дають перемогу єдиному гравцеві, у якого є Х. Такі ефекти теж завершують гру миттєво, але тільки якщо немає нічиєї за Х. Якщо є двоє або більше гравців з однаковими значеннями Х, цю частину ефекту повністю ігнорують.

## УСУНЕННЯ

В окремих випадках ефект картки може призвести до програшу гравця. Якщо гравець програє, усі його картки переміщують під картку «Непотріб», і він більше не бере участі в грі: його не враховують у черзі на хід або визначенні сусідства. Якщо всіх гравців, крім одного, усунено — останній гравець перемагає автоматично. Якщо у грі на кілька гравців хтось із будь-якої причини змушений припинити грати, а решта хоче продовжувати — вважайте, що цей гравець програв через ефект картки.

## ПРАВИЛА КОМАНДНОЇ ГРИ

В «Інновацію» можна грати командами. Командна гра з більшою кількістю учасників менш хаотична й стратегічніша, якщо саме цього ви прагнете. Найпоширеніший формат — гра 2 на 2, коли напарники сидять навпроти одне одного. Проте ви можете грати в командах будь-якого розміру та довільно розсідатися за столом — як вам заманеться! Одна людина може навіть бути командою з одного гравця. Зігравши вдвох проти одного, можна весело й цікаво навчити грі новачка, надаючи йому перевагу.

Майже всі правила командної гри збігаються зі звичайними правилами. Ваш напарник ніколи не є вразливим до ваших ефектів-вимог, позаяк не є суперником. Досягнення всієї команди підсумовують разом для визначення перемоги (щоб виграти, команда має здобути 6 досягнень). Не враховуйте переможні очки свого напарника, коли здобуваєте досягнення.

Якщо перемагає один гравець, перемагає й уся його команда. Якщо хтось один програє, його напарник може або здатися, або продовжити боротьбу. Якщо гра завершується через спробу гравця добрати картку 12-ї епохи або епохи з більшим номером, перемагає команда з найбільшою сумарною кількістю очок.

## ЗАКРИТА ТА ВІДКРИТА ІНФОРМАЦІЯ

Нижче наведено перелік того, які картки у грі ви можете переглядати. Картки інших гравців, окрім тих, що лежать у їхній ігровій зоні, є прихованими. Ніхто не має права переглядати чужі досягнення. Товаришів по команді в командній грі вважають іншими гравцями. Утім, важливо звертати увагу на звороти карток — за ними можна визначити значення картки та її приналежність до набору.

Будьте чемними: якщо хочете подивитися на картки в ігровій зоні іншого гравця, запитайте дозволу. Намагання відстежувати кожну картку скрізь і всюди лише уповільнює гру і рідко дає вагому перевагу.

|                                     |                                       |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Картки у вашій руці (лице / зворот) | Картки в руці суперника (зворот)      |
| Ваша ігрова зона (лице / зворот)    | Ігрова зона суперника (лице / зворот) |
| Ваш стос очок (лице / зворот)       | Стос очок суперника (зворот)          |
| Ваші здобуті досягнення (зворот)    | Здобуті досягнення суперника (зворот) |
| Особливі досягнення (лице / зворот) | Звичайні досягнення (зворот)          |
| Колоди епох (зворот)                | Непотріб (зворот)                     |

## ПЕРЕГОВОРИ

У некомандних іграх, де беруть участь четверо або більше гравців, діють правила переговорів. Згідно з цими правилами, гравець може бути або вашим сусідом — це ті, що сидять безпосередньо ліворуч чи праворуч від вас, або віддаленим гравцем — решта. Щоб скористатися переговорами, **поверніть одну картку з руки**. Правила переговорів застосовують у **трьох випадках**:

1. Вибираючи картку для активування під час дії догми, ви можете використати переговори, щоб активувати верхню картку з ігрової зони віддаленого гравця. Для цієї дії догми ви використаєте головний символ і ефекти вибраної картки. Для визначення спільної участі враховуйте лише символи у вашій власній ігровій зоні.
2. За правилами переговорів ви не можете просто долучитися до дії догми віддаленого гравця, коли маєте достатню кількість потрібних символів. Ви мусите підтвердити свою можливість взяти участь, перш ніж застосуєте перший спільний ефект. Скориставшись переговорами, ви долучитеся до всіх ефектів цієї дії догми. Якщо ж не скористаєтеся — тоді ви не можете долучитися протягом усієї дії.
3. Якщо ви вразливі до ефекту-вимоги від дії догми віддаленого гравця, ви можете використати переговори, щоб стати недосяжним для цього ефекту, навіть коли вас от-от змусять виконати вимогу. Якщо ви скористалися переговорами, ви більше не є вразливим. Якщо ні — залишаєтеся вразливим, як звичайно.

Якщо ці ситуації виникають одночасно під час однієї дії догми, ви можете скористатися переговорами у кожній з них окремо, повертаючи по одній картці з руки за кожну ситуацію.