



2-4



12+



60min

INNOWACJE

CARL CHUDYK



■ ZAWARTOŚĆ

- 4 plansze gracza / skrót zasad.
- 105 kart innowacji (21 w każdym kolorze).
- 5 kart dziedzin.
- 1 instrukcja.

■ MECHANIKA GRY

Innowacje to gra taktyczna, w której stajesz się przywódcą cywilizacji. Twoim zadaniem jest rozwijanie swojej cywilizacji poprzez pozyskiwanie innowacji reprezentujących podstawowe odkrycia związane z dziesięcioma epokami naszej historii.

Karty innowacji podzielone są na pięć grup kolorystycznych, co przekłada się na zwiększenie liczby opcji w grze oraz możliwość produkcji **zasobów** zwiększających siłę twojego ataku i obrony.

Podczas gry będziesz zbierać te karty w swojej **strefie** w postaci stosów (każdy kolor osobno). Maksymalnie możesz więc posiadać pięć stosów (patrz str. 7).

Na każdej karcie zapisany jest co najmniej jeden **dogmat**, który wskazuje ideologię twojej cywilizacji w danym momencie.

W grze rozróżniane są dwa rodzaje dogmatów. **Dogmat współpracy** promuje wszystkich graczy produkujących co najmniej tyle samo zasobów co ty. **Dogmat**



przymusu umożliwia podporządkowanie słabszych (produkujących mniej zasobów) cywilizacji twojej woli. **Aktywuj te dogmaty, aby rozwijać swoją cywilizację** szybciej niż robią to przeciwnicy.

Pomimo tego, że możesz mieć tylko pięć **kart aktywnych** w jednej chwili, możesz korzystać z zasobów znajdujących się na kartach w głębi stosów (jeśli stosy te są rozsunięte). **Zasoby zwiększają potęgę twojej cywilizacji.** Dzięki nim możesz korzystać z kart innowacji swoich przeciwników, przeprowadzać ataki oraz bronić się przed atakami innych graczy.

Niektóre dogmaty umożliwiają również zwiększanie **siły wpływu** niezbędnej do **dominowania epok**. Jest to bardzo ważne, ponieważ gra umożliwia zwycięstwo na trzy sposoby:

- Zdominowanie wskazanej liczby **epok** i/lub **dziedzin**.
- Posiadanie największej liczby punktów na koniec gry.
- Spełnienie warunku opisanego jako dogmat na niektórych kartach.

Przygotowanie gry

Podziel karty na epoki, potasuj każdą grupę. Stwórz 10 stosów tak, jak pokazano poniżej. Weź po jednej karcie z wierzchu stosów epok od 1 do 9 i bez patrzenia na nie umieść je pośrodku pola gry. Są to karty epok, które będą do dominowane. Umieść karty dziedzin obok pola gry. Każdy gracz bierze planszę oraz dwie karty z epoki 1. Następnie jedną z nich kładzie odkrytą przed sobą, a drugą pozostawia w ręce, zachowując jej treść w tajemnicy.

Graczem rozpoczynającym jest ten, którego odkryta karta innowacji jest pierwsza w porządku alfabetycznym. W pierwszej rundzie gracz rozpoczynający (w grze w 4 osoby również drugi gracz) wykonuje tylko jedną akcję.



MECHANIZM GRY

Rozłóż elementy gry tak, jak zilustrowano. W swojej rundzie musisz przeprowadzić **dwie spośród poniższych akcji**. Mogą być to dwie różne lub identyczne akcje:

Pociągnij
Aktywuj

Zagraj
Dominuj

Później, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, następuje runda kolejnego gracza.

Uwaga: informacja o liczbie kart posiadanych w ręce oraz o ich wartości jest dostępna dla wszystkich graczy.

KARTA AKTYWNA

Karta aktywna to każda odkryta karta znajdująca się w **strefie gracza**, na wierzchu dowolnego stosu.

AKCJE



■ **POCIĄGNIJ:** Pociągnij kartę ze stosu epoki, której wartość jest równa wartości twojej najwyższej *karty aktywnej*.

Uwaga: liczba kart w ręce nie jest limitowana.

Jeśli nie masz karty aktywnej w swojej strefie, pociągnij kartę z epoki 1. Jeśli stos epoki, z której masz ciągnąć kartę jest pusty, pociągnij kartę z niepełnego stosu epoki o najbliższej wyższej wartości.

Przykład: twoja najwyższa karta aktywna to 4, a stosy epok 4, 5 i 6 są puste. Musisz pociągnąć kartę epoki 7.

Wykorzystując akcję **Pociągnij**, nie możesz ciągnąć karty o niższej wartości niż twoja najwyższa karta aktywna. Zasada ta obowiązuje tylko podczas wykonywania akcji **Pociągnij**. Nie ma więc zastosowania przy rozpatrywaniu treści dogmatów w rodzaju „Pociągnij kartę 5”.

■ **ZAGRAJ:** Wybierz kartę z ręki i umieść ją w polu gry, w swojej strefie, na wierzchu stosu w tym samym kolorze.

Jeśli nie posiadasz stosu w takim kolorze, zostanie w tym ruchu utworzony.

Jeśli stos jest rozsunięty, kartę połóż jako kolejną w szeregu (patrz str. 8).

Możesz **Zagrać** kartę o dowolnej wartości.

Przykład: możesz zrezygnować z karty Genetyka (9) i położyć na niej kartę Garncarstwo (1).

■ **AKTYWUJ:** aktywuj dogmaty na jednej ze swoich kart aktywnych. Dogmaty to główny mechanizm gry. Reprezentują one kierunek, w którym podąża twoja cywilizacja. Aby aktywować dogmaty:

1. Wskaż jedną ze swoich kart aktywnych.
2. Zidentyfikuj graczy, których dotyczy efekt dogmatów.

Każdy dogmat jest oznaczony ikoną rodzaju (■ ■) oraz ikoną typu wymaganego zasobu (📖 👑 ⌚ 🌀 🧪 🔥).

Wszyscy gracze muszą policzyć posiadane zasoby wskazanego typu, aby sprawdzić, czy (w zależności od typu) będą korzystać z dogmatu, czy będą musieli mu się podporządkować.

3. Rozstrzygnij dogmaty - jeden po drugim. Jeśli karta zawiera kilka dogmatów, najpierw rozstrzyga się pierwszy (kolejno dla wszystkich dotkniętych graczy), a dopiero później następny.

Uwaga: w jednej rundzie dozwolona jest dwukrotna aktywacja tej samej karty.

■ **DOMINUJ:** jest to jedna z dróg do zwycięstwa! Aby zdominować epokę musisz spełnić **jednocześnie** dwa warunki:

1. Siła twojego **wpływu** musi być **co najmniej pięć razy większa od wartości epoki**, którą chcesz zdominować.

2. **Wartość jednej z twoich kart aktywnych** musi być **wyższa lub równa** wartości epoki, którą chcesz zdominować.

Przykład: aby zdominować epokę 3 musisz mieć $3 \times 5 = 15$ punktów wpływu oraz kartę aktywną o wartości co najmniej 3.

Jeśli spełniasz te dwa warunki, podczas swojej tury wykorzystaj akcję dominuj, po czym weź ze środka pola gry kartę odpowiedniej epoki i włóż ją (bez oglądania) pod prawą krawędź swojej planszy (**Dominacja**). Za zdominowanie epoki **nie placisz** kartami wpływu.

Nigdy nie tracisz kart zdominowanych epok. Kart tych również nie możesz ukraść.

Uwaga: nigdy nie wolno oglądać innowacji znajdujących się na kartach zdominowanych epok (nawet po ich zdobyciu).

Dziedziny są zdominowane bez wykorzystywania akcji **Dominuj** (patrz str. 5).

RODZAJE DOGMATÓW

W grze rozróżnia się dwa rodzaje **dogmatów**. Każdy z nich oznaczono inną ikoną (po lewej stronie tekstu). Wewnątrz ikony umieszczono symbol zasobu, który będzie rozpatrywany.

DOGMAT PRZYMUSU



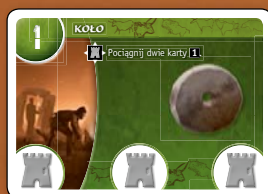
Te dogmaty zostały oznaczone symbolem (■) i zaczynają się zwrotem **Żądam ...**

Dogmaty przymusu służą agresywnej grze i przynoszą korzyść tylko tobie.

Kogo dotyczy: żądanie dotyczy wszystkich graczy produkujących mniej wskazanych zasobów niż ty.

Efekt: przeczytaj treść dogmatu na głos. Podlegli gracze, kolejno, muszą się zastosować, zaczynając od gracza siedzącego po twojej lewej stronie.

DOGMAT WSPÓŁPRACY



Te dogmaty zostały oznaczone symbolem (■), a ich efekt jest współdzielony pomiędzy graczami.

Kogo dotyczy: wszystkich, którzy produkują co najmniej tyle wskazanych

zasobów co ty.

Efekt: gracze, których dotyczy ten dogmat stosują się do jego działania przed tobą. Rozpoczyna gracz po twojej lewej, później kolejni, a na końcu ty.

Premia za współpracę: jeśli choć jeden inny gracz skorzystał z twojego **dogmatu współpracy**, otrzymujesz jedną (bez względu na liczbę graczy i dogmatów) darmową akcję **Pociągnij** do wykorzystania po rozstrzygnięciu wszystkich dogmatów.

DODATKOWE INFORMACJE O DOGMATACH

- Wszystkie efekty dogmatów muszą być w pełni wprowadzone w życie przez każdego, kogo dotyczą. Nawet wtedy, gdy karta została zakryta lub stracona w trakcie tej czynności.
- Gracz, którego dotyczy dogmat nie może odmówić jego realizacji, chyba że w tekście napisano « możesz ». Dotyczy to też **dogmatów współpracy!**
- Identyfikacja graczy dotkniętych przez dogmat (liczenie zasobów) odbywa się tylko raz, a nie każdorazowo przed rozstrzygnięciem kolejnych dogmatów na tej samej karcie.
- Premia za współpracę należy się tylko wówczas, gdy w wyniku realizacji dogmatu przez innych graczy zmienia się stan gry.

Przykład: jeśli Dogmat współpracy mówi o Zagranii karty, a twój przeciwnik nie ma żadnej, to nic się nie dzieje. Twój przeciwnik nic nie zyskał w wyniku realizacji dogmatu, więc premia ci się nie należy.

- Zapis „powtórz ten dogmat” oznacza, że należy go powtarzać do momentu osiągnięcia warunku zakończenia.

■ DZIEDZINY

Obok **kart epok**, leżących po środku pola gry, znajdują się również **karty pięciu dziedzin** cywilizacji, które możesz zdominować w trakcie gry.

Twoja cywilizacja może zdominować te dziedziny bez względu na siłę wpływu i bez konieczności korzystania z akcji.

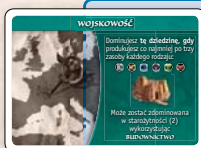
Te dominacje są **automatyczne i natychmiastowe**, co oznacza, że otrzymujesz je od razu po spełnieniu warunków podanych na karcie.

Zdominowane dziedziny wsuwasz pod prawą krawędź swojej planszy (**Dominacje**). Podobnie jak karty epok, dziedziny liczą się one do zwycięstwa. Zdobytych dziedzin nie możesz ukraść ani stracić.

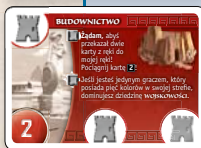
Każda dziedzina może zostać zdominowana zanim spełnisz opisane warunki. Jest to możliwe przez aktywację dogmatu współpracy na **karcie innowacji**, której nazwa widnieje na karcie dziedziny.

Uwaga: to jest **dogmat współpracy**, więc będziesz ostatnią osobą, która może na nim skorzystać. Upewnij się, że nikt inny nie zdominuje tej dziedziny korzystając z twojego dogmatu.

Jeśli dwóch graczy spełnia kryteria w tym samym momencie (przykładowo po wymianie kart), dziedzinę dominuje: gracz aktywny (jeśli jest jedną z tych dwóch osób); w przeciwnym razie najbliższy z lewej strony gracza aktywnego (z tej dwójki).



Możesz zdominować dziedzinę **Wojskowość** gdy tylko wyprodukujesz 3 zasoby każdego rodzaju albo aktywujesz innowację **Budownictwo**.



ZŁOTE ZASADY 1: Zrób ile możesz, resztę pomiń. **2:** Dogmaty czytaj na głos.

■ KONIEC GRY

■ **ZWYCIĘSTWO PRZEZ DOMINACJE:** gra kończy się natychmiast, jeśli zdominujesz określoną poniżej liczbę epok i/lub dziedzin. W zależności od liczby graczy są to:

Gra w 2 osoby: 6 Dominacji
Gra w 3 osoby: 5 Dominacji
Gra w 4 osoby: 4 Dominacje

Są również dwa inne przypadki, w wyniku których gra może się skończyć:

■ **ZWYCIĘSTWO PRZEZ WPŁYW:** gra kończy się natychmiast, jeśli musisz ciągnąć kartę z epoki wyższej niż **10** (co może

się zdarzyć gdy np. musisz ciągnąć kartę o wartości **10** a stos tej epoki jest pusty).

Zwycięzcą jest gracz o **największej sile wpływu**. W przypadku remisu wygrywa ten, kto zdominował najwięcej kart (**Dominacje**). Jeśli wciąż jest remis, zwycięstwo jest współdzielone.

■ **ZWYCIĘSTWO PRZEZ DOGMAT:** gra kończy się natychmiast, gdy aktywujesz dogmat określający zwycięzcę (ale tylko jeśli ktokolwiek spełnia warunki).

Tego rodzaju karty innowacji znajdują się w epokach 8, 9 i 10.



■ LEKSYKON

• **Aktywna:** *karty aktywne* to te, które leżą odkryte na wierzchu stosów w twojej strefie. Karty leżące pod nimi (nawet rozsunięte) nie są aktywne.

• **Spód stosu:** *karta spodnia* to ta, która leży na samym spodzie stosu (bez względu na to, czy jest rozsunięta, czy nie). Jeśli w stosie jest tylko jedna karta, jest jednocześnie *kartą aktywną* i *spodnią*.

• **Wartość:** wartość karty jest równa wartości epoki, z której pochodzi (numery są po obu stronach karty). Jeśli czynność do wykonania odnosi się do wartości, której nie masz (np. „najwyższa karta w ręce” gdy nie posiadasz kart lub „karta aktywna” w kolorze, którego nie masz), przyjmij, że jej wartość wynosi zero. Zwrot „wyższa”/„niższa” odnosi się do wartości.

• **Wpływ:** siła wpływu to łączna suma wartości wszystkich kart zebranych przez ciebie (pod lewą krawędzią planszy).

• **Wyższa/Niższa:** odnosi się przeważnie do wartości epoki **X**. Zwrot „wszystkie wyższe”/„wszystkie niższe” karty oznacza wszystkie karty o wyższej/niższej wartości.

*Masz dwie **7** i trzy **5** w ręce. Zwrot „Przekaż wszystkie najwyższe karty z ręki” oznacza, że musisz przekazać dwie **7**. Z kolei „Przekaż trzy najwyższe karty z ręki” oznacza, że musisz przekazać dwie **7** i jedną **5**.*

• **Zagraj:** połóż kartę w *swojej strefie*, na wierzchu stosu w tym samym kolorze. Jeśli nie masz takiego stosu, ta karta będzie pierwszą w nowym stosie.

■ EFEKTY DOGMATÓW

• **Dodaj do kart wpływu:** włóż kartę pod lewą krawędź swojej planszy (*Wpływ*).

• **Dogmat zwycięstwa:** na niektórych kartach napisano „*wygrasz*”. Jeśli żaden

gracz nie spełnia warunku (*np. wymaganie karty Sztuczna Inteligencja, gdy więcej niż jeden gracz ma 0 punktów*), dogmat jest ignorowany i gra toczy się dalej.

• **Na własny użytek:** ten zwrot oznacza, że żaden inny gracz nie może skorzystać z dogmatu. Gracze wciąż mogą jednak być jego ofiarami.

• **Pociągnij i ...:** zazwyczaj ciągniesz kartę i wkładasz ją do ręki. W tym wypadku dogmat może jednak nakazać ci zrobić coś innego z tą kartą.

Jeśli dogmat mówi „*Pociągnij i zagaj*”, „*Pociągnij i ukryj*” lub „*Pociągnij i dodaj do kart wpływu*”, to w każdym z tych przypadków kartą, z którą masz coś zrobić jest ta, która właśnie została pociągnięta. Nie możesz jej zamienić na inną kartę z ręki.

Pamiętaj, że jeśli masz ciągnąć kartę z pustego stosu epoki, ciągniesz ze stosu najbliższej epoki o wyższej wartości.

• **Przekaz/Przeniesienie:** karta przekazywana do strefy innego gracza jest układana na wierzchu jego stosu w danym kolorze (chyba, że dogmat mówi inaczej). Jeśli masz przekazać wskazaną liczbę kart, ale nie masz tylu, przekazaj tyle ile możesz.

Jeśli masz przekazać karty o wskazanej wartości, a nie posiadasz żadnej o takiej wartości, nie przekazujesz żadnej karty.

*Dogmat mówi o przeniesieniu karty o wartości **5** z kart wpływu. Jeśli nie masz żadnej **5**, ale masz **6**, to przenosisz jej.*

• **Rozsuń:** rozsuj karty tworzące stos w wskazanym kierunku tak, aby pokazały się skrajne zasoby wszystkich kart znajdujących się pod kartą aktywną.

W przykładzie po prawej stronie żółty stos jest rozsunięty w górę, fioletowy w prawo, a czerwony w lewo. Stos niebieski i stos zielony nie są rozsunięte.

W jednym momencie stos może być

LEGENDA

■ Dogmat współpracy

■ Dogmat przymusu

👑 👤 🌳 🏰 🔥: zasoby.

X: karta z epoki X, przykładowo:

10 oznacza kartę z Epoki 10.

rozsunięty tylko w jednym kierunku. Jeśli musisz zmienić kierunek, najpierw zsuń wszystkie karty tego stosu, po czym rozsuń je we właściwym kierunku.

Wszystkie karty rozsuniętego stosu muszą być częściowo widoczne. Karty dokładane do rozsuniętego stosu (zarówno aktywne jak i spodnie) muszą być również odpowiednio przesunięte.

Gdy stos został zredukowany do jednej karty (lub jest pusty), rozsuniecie zostaje automatycznie anulowane.

- **Ukryj:** wsuń kartę pod spód swojego stosu tego samego koloru (jako ostatnią w szeregu jeśli stos jest rozsunięty). Jeśli nie masz stosu w tym kolorze, ta karta będzie pierwszą (utworzy stos).
- **Usuń:** usuń kartę z gry (włóż do pudełka).

Jeśli pierwszy dogmat karty innowacji Rozszczepianie powiedzie się, wszyscy

gracze są zmuszeni do usunięcia z gry (umieszczenia w pudełku) kart wpływu, kart posiadanych w rękach oraz kart w strefach. Dominacje pozostają. Od tej chwili gracze muszą radzić sobie z tymi kartami, które pozostały w grze.

- **Zamień:** w zamian za jedną kartę otrzymasz inną/inne. Wymiana dochodzi do skutku również wtedy, gdy jeden z graczy nie ma kart, które mógłby wymienić.
- **Zwróć:** wsuń kartę (zakrytą) pod spód stosu odpowiedniej epoki. Jeśli zwracasz kilka kart jednocześnie, możesz ustalić ich kolejność.

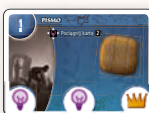
PRZYKŁAD UKŁADU KART W STREFIE GRACZA

Możesz zawsze przeglądać swoje zakryte karty, ale nie możesz przeglądać zakrytych kart przeciwników.

STREFA



Żółty stos jest rozsunięty w górę.



Niebieski i zielony stos nie są rozsunięte.



Fioletowy stos jest rozsunięty w prawo.



Czerwony stos jest rozsunięty w lewo.

KARTY AKTYWNE

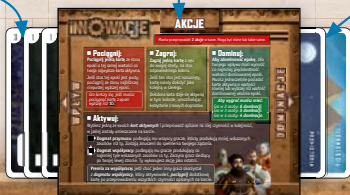
Perspektywa (żółty)
Feudalizm (fioletowy)
Proch strzelniczy (szareony)
Nawigacja (zielony)
Pismo (niebieski)

WPLYW

Wsuń tu karty wpływu tak, aby była widoczna ich wartość.

Możesz zawsze przeglądać karty innowacji na kartach wpływu.

PLANSZA GRACZA



DOMINACJE

Wsuń tu karty zdominowanych epok i dziedzin.

Nigdy nie można przeglądać innowacji na kartach zdominowanych epok.

PRZYKŁADOWA RUNDA GRACZA

Przedstawiona gra toczy się w 4 osoby. Obecnie jest runda Anny, która ma 2 stosy w swojej strefie:



Posiadane przez nią karty przynoszą jej zasoby: 3 ♣, 2 ♀, 1 ♀ i 1 ♀.

Anna w ramach swojej pierwszej akcji **Aktywuje** kartę **Bankowość**.

Rozpatrywany zasobem jest ♀. Na karcie opisane są dwa dogmaty:

- **Pierwszy dogmat to dogmat przymusu.**

Bartek posiada mniej ♀ niż Anna i jest jedynym graczem, którego dotyczy dogmat. Podporządkowując się żądaniu, musi przekazać jedną ze swoich kart aktywnych (innych niż zielona) dostarczających ♀ do strefy Anny. Decyduje się przekazać **Chemię**, co skutkuje zakryciem karty **Ewolucja (stos rozsunięty)**:



Następnie Bartek, z uwagi na to, że przekazał kartę, ciągnie 5 i zwiększa siłę

swojego wpływu.

- **Drugi dogmat to dogmat współpracy.**

Cezary ma tyle ♀ co Anna, a Dominik więcej. Mogą obaj skorzystać z **dogmatu współpracy**. Cezary, siedzący na lewo od Anny, decyduje się rozsunąć swój zielony stos w prawo. Następnie mógłby to zrobić Dominik, ale nie ma zielonych kart, więc nie może skorzystać z tego dogmatu.

Anna, jako ostatnia, decyduje się rozsunąć swój zielony stos w prawo:



Po rozstrzygnięciu wszystkich dogmatów Anna otrzymuje premię, ponieważ co najmniej jeden gracz (Cezary) skorzystał z jej dogmatu współpracy. Anna ciągnie dodatkową kartę o wartości równej jej najwyższej karcie aktywnej, czyli 5.

Anna ma teraz 3 ♣, 3 ♀, 3 ♀, 1 ♀.

W ramach **drugiej akcji** Anna decyduje się **pociągnąć** kartę innowacji. Musi więc pociągnąć 5. Stos kart epoki 5 jest pusty, więc musi pociągnąć kartę z najbliższego wyższego niepełnego stosu. W tym przypadku 6 (zakładając, że ten stos istnieje).

■ **AUTOR:** Carl Chudyk

■ **ILUSTRACJE:**

- Cyril van der Haegen - Okładka
- Robin Olausson - Epoki & Dziedziny
- Christophe Swal - Innowacje

■ **GRACZE TESTOWI:** Chris Cieslik, Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eric Reus, The MIT SGS oraz odwiedzający KurisuCon.

© 2011 Iello

© 2012 Lacerta (edycja polska)

■ **SKŁAD:** Origames (projekt, układ)

■ **WYDAWCA FR:** Iello

■ **WYDAWCA PL:** Lacerta

Tłumaczenie:

Przemysław Korzeniewski



LACERTA

skr. poczt. 57003,
ul. Czarnieckiego 15,
53-638, Wrocław

kontakt@lacerta.pl

www.LACERTA.pl