

## FAQ по Инновации. (апрель 2012, русская версия)

Игра Карла Чудика. Оригинал FAQ <http://boardgamegeek.com/filepage/67894/innovation-official-faq-and-cards-list>

В оригинальной статье о часто задаваемых вопросах присутствует две части. Первая – разъяснения относительно правил и общего геймплея. Во второй части подробно разбираются все карты по порядку. С описанием карты, ее ресурсов и объяснением каждой из догм. Пока переведена только первая часть.

Об ошибках пишите на [locoed.fan@gmail.com](mailto:locoed.fan@gmail.com). Спасибо.

## Содержание

<a href="#">FAQ по Инновации. (апрель 2012, русская версия)</a> .....	1
<a href="#">FAQ</a> .....	2
<a href="#">Два неписанных золотых правила</a> .....	2
<a href="#">Общий геймплей</a> .....	2
<a href="#">Действия</a> .....	3
<a href="#">Сыграть</a> .....	4
<a href="#">Взять</a> .....	4
<a href="#">Добиться лидерства</a> .....	4
<a href="#">Активировать карту (догмы)</a> .....	4
<a href="#">Делимся догмой</a> .....	6
<a href="#">Ключевые слова</a> .....	7
<a href="#">Старшие/младшие карты</a> .....	8
<a href="#">Взять и ...</a> .....	8
<a href="#">Переработать</a> .....	8
<a href="#">Зачесть</a> .....	8
<a href="#">Сдвинуть</a> .....	8
<a href="#">Переместите</a> .....	9
<a href="#">Архивируйте</a> .....	9
<a href="#">Особые достижения</a> .....	9
<a href="#">Командная Инновация (2 на 2). Официальные правила</a> .....	10

## FAQ

### Два неписанных золотых правила

В Инновации есть два неписанных золотых правила, которые чрезвычайно полезны в разрешении многих споров.

#### *«Делай всё, что можешь – забудь про остальное!»*

Следует помнить: «Сделай всё, что можешь – забудь про всё остальное!» Когда активируется карта, Вам (и скооперировавшимся с Вами оппонентами) следует выполнить все догмы, которые возможны. Если Вы не можете выполнить часть догмы, Вам следует пропустить его и продолжить с оставшимися, если не оговорено иначе.

Несколько примеров:

- Если догма предписывает Вам сыграть (или зачесть, или архивировать) карту с руки, а Ваша рука пуста, то Вы не играете (или зачитываете или архивируете) карту.
- Если догма требует X карт, подходящих под определённые условия, а таких карт меньше, чем X, то используйте только те карты, которые доступны.

В случае если Вам не ясно это правило в отношении определенной карты, Вам следует посмотреть описание этой карты во второй части оригинального текста.

#### *«Читайте карты вслух!»*

Понятия Я и Вы в тексте догм меняют свое значение в догмах агрессивных (“Я требую ...”) и кооперативных (без “”Я требую””). Чтение карты вслух разрешает все противоречия. В кооперативных догмах текст обращен к Вам. В агрессивных Вы говорите атакуемому игроку. Например, рассмотрим догму Вёсел:

[Башня] Я требую, переместите карту с [Короной] из своей руки мне в зону влияния! Если вы сделали это, возьмите 1.

Прочтите карту вслух всем игрокам у кого Башен меньше, чем у Вас. “Слушай приятель, Я требую, чтобы ты переместил карту с [Короной] мне в зону влияния”. Ваш оппонент просматривает свои карты и отдает вам Парус (который приносит [Корону]). “Если ты сделал это, возьми один”. Так как оппонент переместил карту в вашу зону влияния, он берет 1.

Обычно в агрессивных догмах “Вы” относится к Вашим оппонентам, а “Я” – к владельцу карты. В кооперативных “Вы” относится к игрокам, использующим догму.

### Общий геймплей

#### *Я сыграл несколько игр, и одна карта постоянно выигрывает...*

В Инновации есть много путей к победе. Хотя некоторые карты (или стратегии) и могут считаться более сильными, чем другие, в игре нет серебряных пуль, которые автоматически выигрывали бы любую партию. Проверьте FAQ, чтобы убедиться, что Вы верно играете эффекты догм. Если нет сомнений, что играете правильно, попробуйте взглянуть на ситуацию нестандартно, подумайте, как обыграть эту карту.

Часто забываемое правило, что нельзя достичь лидерства в эре, пока у Вас не будет активной карты из этой эры или более старших эр.

### *Значат что-либо числа на лицевой стороне карт?*

Это лишь номер эры. Кроме того ее расположение подсказывает оптимальное направление для сдвига этой карты. Например, если число слева сверху, то оптимально ее сдвинуть вверх.

### *Могу я просматривать карты из моей зоны влияния? Могу ли смотреть сыгранные карты под активной?*

Вы можете просматривать все свои карты за исключением карт лидерства. У соперников можно изучить только активные карты и видимые ресурсы на сдвинутых стопках

### *Могу я просматривать карты из стопки соперника на столе.*

Нет. Только активные карты и сдвинутые ресурсы.

### *Как много карт я могу держать на руке?*

105

(На самом деле никаких ограничений нет, просто в игре всего 105 карт.)

### *Когда игра заканчивается?*

Игра заканчивается, если одно из трех условий выполнено:

1. Игрок набрал 6 карт лидерства в игре на двоих, 5 карт лидерства – в игре на троих и 4 карты лидерства – в игре на четырех. Этот игрок тут же выигрывает. Игра не может закончиться в ничью в этой ситуации.
2. Игрок пытается взять из 10 или более старшей колоды (неважно действием или из-за эффекта догмы) и эта стопка пуста. В этом случае игрок с наибольшим влиянием побеждает. В случае ничьей игрок с наибольшим количеством карт лидерства побеждает. Если и их поровну то объявляется ничья.
3. Эффект догмы предписывает завершить игру. Если догма предписывает победить игроку с каким-либо наибольшим параметром, а таких игроков несколько, то игра продолжается. Список карт, которые могут закончить игру:

- Научный метод (эра 8)
- Сотрудничество (эра 9)
- Искусственный интеллект (эра 10)
- Биотехнологии (эра 10)
- Глобализация (эра 10)
- Бытовые роботы (эра 10)

## **Действия**

- Первый ход первого игрока выполняется наполовину: только одно действие вместо двух.

- При игре вчетвером два первых игрока выполняют только половину первого хода.

## Сыграть

### *У меня остаются карты, которые я сыграл вначале для определения очередности хода?*

Да, эти карты остаются в игре и являются стартовыми активными картами у каждого игрока.

### *Могу я сыграть карту из более ранней эры поверх старшей эры?*

Да, Вы можете по своему усмотрению сыграть карту таким образом. Также легальна ситуация, когда с Вас требуют сыграть более младшую карту поверх старшей.

### *Как играть карту поверх сдвинутой стопки?*

Продолжайте сдвиг в том же направлении.

## Взять

### *Из какой стопки мне брать карту?*

Посмотрите на свои активные карты и найдите старшую (если у Вас нет активных карт, то считайте старшую нолею). Возьмите карту из этой стопки. Если стопка пуста, найдите младшую непустую стопку с номером больше, чем у этой. Другими словами пробуйте взять из стопки на один выше, пока не найдете непустую стопку. В случае, если вы не можете взять карту (вы вышли за 10) игра заканчивается.

## Добиться лидерства

### *Что нужно сделать, чтобы добиться лидерства?*

Для того чтобы взять карту лидерства определенной эпохи, Вы должны иметь необходимое число влияния и одна из ваших активных карт должна быть из этой или более поздней эры. Специальные достижения забираются немедленно (без использования действия достижения), как только соответствующие условия выполнены.

### *Нужно ли брать карты лидерства по порядку эры?*

Нет, вы можете взять любую карту, если выполнили соответствующие условия.

### *Можно ли дважды добиться лидерства в эре или в особом лидерстве?*

Нет, есть только одна копия каждой карты. Игрок может достичь лидерства в чем-то только один раз. Все остальные игроки уже не смогут получить эту карту.

## Активировать карту (догмы)

- Догмы всегда выполняются в порядке, записанном на карте. Это особенно важно для карт, позволяющих добиться лидерства в специальных областях (например, если вы сыграли карту, которая позволяет вам добиться лидерства в Военном деле, а затем другая карта игруется поверх этой как часть той же догмы, Вы можете получить лидерство в Военном деле прямо посреди догмы).
- Агрессивная догма применяется по очереди по кругу, начиная с игрока слева от активного.
- Если карта выходит из игры посреди догмы (накрыта, переработана и т.д.) Вы всё равно должны выполнить все оставшиеся догмы.

### *Детали действия Активировать Догму.*

1. Выберите верхнюю карту со своей части стола.
2. Определите ключевой ресурс. Посчитайте число видимых иконок с этим ресурсом у Вас и у соперников.
3. Изучите догмы на этой карте.
4. Для каждой догмы:
  - a. **Агрессивная догма:** Каждый игрок (по очереди по часовой стрелке от Вас), у которого ресурса меньше чем у Вас, должен выполнить Ваши требования.
  - b. **Кооперативная догма:** Каждый игрок (по очереди по часовой стрелке от Вас), у которого ресурса столько же или больше, должен выполнить эффект догмы. Затем Вы выполняете его.
5. Если кооперативная догма затронула оппонентов, выполните бонусное действие Взять карту.

### *Что если я могу выполнить только часть эффекта или требования?*

Вспомните золотое правило. «Делай всё, что можешь – забудь об остальном».

### *Могу я использовать оба моих действия, чтобы дважды активировать одну карту?*

Да.

### *Должно ли при обмене быть равное количество карт?*

Нет, обмены могут быть несимметричными. Вы можете обменять одну карту с нулем, десять с четырьмя или две с двумя.

### *Что произойдет, если догма требует определенную карту из руки оппонента (карты определенного цвета, или определенным ресурсом), а у него такой нет? Должен ли он показывать мне всю руку?*

Да, он должен показать, что таких карт нет.

Вы можете сами договориться с оппонентами, как вы будете поступать в этой ситуации. Некоторые игровые группы играют на честное слово, некоторые показывают карты очень быстро, чтобы соперник мог убедиться, что нужных карт нет, но не давая ему возможность изучить все карты полностью. Даже если вы будете предоставлять время, чтобы просмотреть все карты, ключевое правило в том, чтобы этот процесс не затягивал игру.

### *Как долго нужно повторять действие догмы «затем сыграйте эту догму снова»?*

Продолжайте повторять, пока соответствующее условие не перестанет выполняться.

### *Что если текст догмы ссылается на несуществующую величину? (Например, «возьмите карту на 2 старше, чем ваша старшая карта в зоне влияния», а зона влияния пуста).*

Несуществующая величина всегда считается равной нулю. В этом примере возьмите карту на два больше, чем ноль, то есть возьмите 2.

### *Могу я использовать только часть догмы?*

Нет. Если вы активировали карту, то все догмы должны быть сыграны по порядку и полностью. Вы можете не выполнять эффекты «Вы можете» (но оппоненты, могут выполнить эту часть независимо от Вас).

***Если я требую что-то от оппонента, а он имеет больше, чем одну карту, подходящую под это условие. Кто выбирает, на какую карту подействует эффект?***

Читайте догму вслух! Обычно, оппонент выбирает карту во всех агрессивных догмах. Исключение – Сотрудничество, и там четко указано, что атакующий игрок производит выбор.

***Несколько догм говорят выполнить другую догму "единолично". Если я активирую такую догму единолично, а догма предписывает выиграть другому игроку. Что происходит?***

Все происходит, как написано. Если вы выполняете догму единолично, то это значит, что вы ее выполните один независимо от количества ресурсов у Вас и у соперников. Тем не менее, даже если она указывает на другие карты или другого игрока эффекты выполняются полностью.

## **Делимся догмой**

***Как в точности происходит деление кооперативной догмой?***

Когда активируется догма, нужно посмотреть в маленькую иконку рядом с описанием догмы. Затем посчитать количество данного ресурса у каждого из игроков. Вы делитесь догмой с каждым игроком, у которого ресурса не меньше, чем у Вас.

Теперь идем по догмам – одна за другой. Для каждой из кооперативных догм, игроки выполняют предписанные действия по очереди. Если не сказано обратное, все догмы обязательны, и каждый из игроков у кого ресурса не меньше, чем у активного игрока, обязан выполнить этот эффект. Если карта начинается с агрессивного эффекта, а затем следует кооперативный эффект, - не делитесь агрессивной частью догмы, но разделите кооперативный эффект.

Ресурсы считаются только в начале активации, если при выполнении догмы ситуация изменилась пересчитывать ресурсы не нужно. Все эффекты выполняются до конца. Если деление ведет к каким-либо изменениям в игровой ситуации, текущий игрок получает бесплатное действие Взять карту.

***Обязаны ли оппоненты выполнять кооперативные эффекты догм?***

Если эффект отдельно не отмечает «вы можете», то все затронутые оппоненты обязаны выполнить этот эффект. Это может быть важной стратегией, так как кооперативные эффекты бывают вредны для ваших соперников. Кроме того, если соперники выполняют эффект вашей догмы, вы получаете бесплатную карту.

***Если на карте несколько догм, то в каком порядке они выполняются по отношению с делением?***

Все догмы всегда выполняются по одной, после этого Ваши оппоненты могут ее выполнить. Например, рассмотрим Философию:

[Лампочка]: Вы можете сдвинуть влево одну стопку.

[Лампочка]: Вы можете зачесть карту с руки.

У Ани есть философия и 3 лампочки. У Вовы 2 Лампочки, а Вася имеет 5 лампочек. Аня активирует карту Философии. Выполняется первая догма: Вася может сдвинуть влево свои карты одного цвета, затем Аня может сдвинуть свои. Затем вторая: Вася может зачесть карту с руки, потом Аня может зачесть карту с руки. Затем, если Вася воспользовался любой из этих догм, Аня получает бесплатную карту.

### *Как разрешается ситуация с агрессивным и кооперативным догмами относительно деления?*

Не стоит забывать, что в игре нет агрессивных или кооперативных карт, есть только агрессивные или кооперативные догмы. Поэтому рассматривайте каждую догму по очереди, вне зависимости от того кооперативная она или агрессивная. Например, рассмотрим Вёсла.

[Башня] Я требую, переместите карту с [Короной] из руки в мою зону влияния! Если вы сделали это, возьмите 1!

[Башня] Если по предыдущей догме не была перемещена ни одна карта возьмите 1.

У Ани есть вёсла и 5 Башен. У Вовы 6 Башен, а у Васи 2 Башни. Аня активирует Вёсла. Выполняется первая догма: на Вову она не влияет, так как у него больше Башен, чем у Ани. А Вася должен переместить карту с Короной в зону влияния Ани. К сожалению Ани, таких карт в его руке нет. Дальше выполняется вторая догма. Вова также выполняет его. Он берет 1, затем Аня берет 1. Затем, так как Вова воспользовался ее догмой, она выполняет действие взять карту (берет карту с номером, как у ее старшей активной или выше, если эта стопка пуста).

### *Соперник потерял необходимое количество ресурсов в первой части догмы, может ли он делить вторую ее часть?*

Да, ресурсы считаются только один раз. Посередине активации карты они не пересчитываются.

### *Когда считается, что я “поделился” кооперативной догмой (при каких условиях я беру карту)?*

“Деление” происходит, если что-то происходит в отношении Вашего оппонента. Даже если его игровая ситуация (стол, рука и стопки влияния и лидерства) не изменилась, но что-то произошло, “деление” засчитано.

Некоторые примеры, когда деление **не** засчитывается:

- “Вы можете” эффекты, которые были отклонены соперником.
- Оппонент пытается зачесть, сыграть или архивировать карту, но его рука пуста.
- Оппонент пытается сдвинуть стопку без карт или с одной картой, или же сдвинуть стопку в ту сторону, в которую она уже сдвинута.

## **Ключевые слова**

### *Как зачитывать карту? Сдвигать стопку? Когда архивировать? Это действия, которые я могу выполнить?*

Зачесть, сдвинуть и архивировать – это ключевые слова, а не действия. Они появляются на многих догмах (фактически почти все догмы содержат хотя бы одно ключевое слово). Как только Вы активируете догму, Вы тут же выполняете соответствующий эффект. Вы не можете зачесть, сдвинуть или архивировать, не используя какую-либо догму.

## Старшие/младшие карты

### *В чем разница между "все" старшие/младшие карты и "какое-то число" старших/младших карт?*

"Все старшие/младшие карты" относится ко всем картам одного значения. Вы просматриваете необходимую область (например, зону влияния) и выбираете все карты одной эры, подходящие под это условие. Например, если у соперника в руке карты 5, 5, 4, 3, 3, 3, 2. То все старшие карты – это две карты 5 эры. Все младшие карты – одна 2.

Если же указано конкретное число, то выбирайте по дной старшую карту, пока не будет выбрано необходимое количество карт (или пока данная область не опустеет). Например, в примере выше (5, 5, 4, 3, 3, 3, 2) три старшие карты – 5, 5, 4; а три младшие – 2, 3, 3. И цель догмы может выбрать, какие карты из 3 эры выбрать.

## Взять и ...

### *Что если мне надо Взять и ... из определенной пустой колоды.*

Как и в действии Взять Вы берете из следующей стопки.

### *Что если я должен Взять и ... несколько карт за раз?*

Вы берете и ... карты по очереди. Это, например, важно в эффектах Взять и Сыграть или Взять и Архивировать.

## Переработать

### *Что если мне надо переработать в пустую стопку?*

Создайте эту стопку заново из этой карты. Стопка снова считается непустой для любых целей.

### *В каком порядке мне следует перерабатывать несколько карт?*

Если не оговорено обратное – вы выбираете порядок.

## Зачесть

### *Могу я просматривать карты из своей зоны влияния?*

Да, но только в своей.

## Сдвинуть

### *Могу я сдвинуть пустую стопку или с одной картой.*

Нет, такие стопки нельзя сдвинуть, и они не считаются как сдвинутые.

### *Что если в моей ранее сдвинутой стопке не осталось карт (осталась одна карта)?*

Стопка больше не считается сдвинутой. Если вы играете карты в эту стопку, то кладите их без сдвига, пока какая-либо догма снова ее не сдвинет.

### *Продолжаю ли я сдвиг, если играю, архивирую карту в сдвинутую стопку?*

Да, продолжаете сдвиг в том же направлении.



### *Как происходит сдвиг уже сдвинутой стопки?*

Если вы сдвигаете стопку в направлении, в котором она уже сдвинута, ничего не происходит (и эффект не считается поделенным, дополнительное действие возьми карту не дается). Если Вы сдвигаете в новом направлении, верните стопку в несдвинутое состояние, затем сдвиньте в новом направлении. Другими словами сдвиги не складываются.

## Переместите

### *Что значит переместите?*

«Переместите» значит возьмите карту из одной игровой области (зона влияния, рука или стол) и положите ее в другую игровую зону.

Переместить карту в игру значит поместить ее поверх подходящей стопки. Это похоже на сыграть карту (но перемещение не считается при подсчете условия лидерства в Строительстве). Также, перемещение в руку не считается действием «возьмите», а перемещение в зону влияния не является зачетом.

## Архивируйте

### *Что если мне надо архивировать в пустую стопку?*

Если нет стопки того же цвета, начните ее (сделав тем самым архивируемую карту активной).

### *Что если я архивирую в сдвинутую стопку?*

Продолжайте сдвиг.

## Особые достижения

### *Могу я взять особую карту лидерства в ход соперника?*

Да, как только вы выполняете условия необходимые для ее получения, сразу же берите ее.

### *Могу я взять особую карту лидерства среди действия догмы.*

Да, специальные достижения забираются мгновенно, сразу же, как только вы выполнили соответствующие требования.

### *Что если на особое достижение претендует сразу несколько игроков?*

Лидерство получает текущий игрок, либо далее по часовой стрелке. Точно так же разрешается ситуация, если сразу несколько особых достижений должны достаться нескольким игрокам. Приоритет спадает от текущего по часовой стрелке.

### *Если Я архивирую три карты и зачитываю три карты, получаю ли я лидерство в Строительстве?*

Нет. Для лидерства в строительстве нужно зачесть шесть карт или архивировать шесть карт за ход.

### *Я обменял шесть карт с моей руки на (пустую) зону влияния, или я переместил шесть карт в мою зону влияния. Я могу получить лидерство в строительстве?*

Нет, это не считается как «зачесть». Другие ключевые слова не работают.

## **Командная Инновация (2 на 2). Официальные правила**

Заметка: несколько первых игр рекомендуется сыграть вдвоем или втроем.

Для четверых игроков есть дополнительный вариант игры:

В командной Инновации, Вы партнер с игроком напротив. Победа достигается, если у вас на двоих 6 карт лидерства, или больше заключительное влияние в конце игры (когда кто-то должен взять 11).

Если карта говорит, что игрок побеждает, то его команда побеждает.

Агрессивные эффекты не действуют на партнера совсем. Также карты, которые ссылаются на «других игроков» или на «соперника» игнорируют вашего партнера.

Кооперативные эффекты делятся с партнером по обычным правилам, но если он единственный игрок, с которым Вы делитесь, Вы не получите бонусное действие Взять карту.