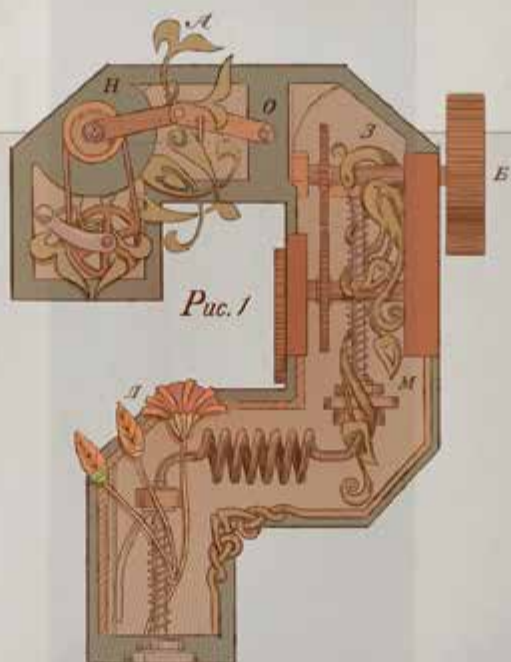




ИЗОБРЕТЕНИЯ

Эволюция идей

Правила одиночной игры

Разработчик: Витал Ласерда

Развитие игры: Шелли Дэниелл и Джон Альбертсон



В древнем мире два могущественных бога Хронос и Гефест явились на Землю с грандиозными замыслами. Они сотворили свои общества, чтобы затмить и обогнать технологии людей и тем самым доказать непревзойдённость своего интеллекта и планирования.

Хронос, бог времени, славен мудростью, прозорливостью, а также умением отмерять и отмечать ход времени. Гефест, бог кузнецов и мастеров, знаменит своими навыками не только в обработке металлов, но и в инженерном деле: он мастерски создаёт усовершенствованные инструменты, оружие и различные механизмы, помогающие его последователям добывать ресурсы и вести войны.

Их общества совершенствовались веками, и Хронос с Гефестом продолжали раздвигать границы возможного, беспрестанно ища новые способы утвердить своё превосходство. На протяжении всей своей истории люди чувствовали их влияние и под их руководством осваивали всё новые достижения и технологические прорывы.

Мир уже готов к легендарной битве умов и сил, в которой люди и боги сразятся за превосходство в технологиях и инновациях.



СУТЬ ИГРЫ

В одиночном режиме вы сыграете против двух автоматических соперников — Хроноса и Гефеста. Хронос действует примерно так же, как при игре вдвоём, а Гефест использует особые правила и руководствуется картами действий. Ваша цель — набрать больше очков изобретательности, чем оба соперника вместе. Кроме того, особые награды в конце партии помогут вам оценить степень развития вашего общества.

Хронос и Гефест не используют планшеты игроков, не выкладывают жетоны прогресса и процветания, игнорируют влияние и считают всех своих жителей учёными (их количество в академии не ограничено). При определении победителя очки обоих соперников складываются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте партию как для игры вдвоём, но со следующими изменениями.

Игровое поле

1. Выберите цвета для Хроноса и Гефеста.
2. Поместите маркер подсчёта очков Гефеста на шкалу ОИ. (Хронос не использует отдельный маркер ОИ.)
3. Поместите маркеры порядка хода на шкалу порядка хода в следующем порядке: Хронос, вы, Гефест.
4. Поместите маркеры эры Хроноса и Гефеста на шкалу эры как обычно.
 - Хронос и Гефест не используют маркеры влияния.

Подготовка Хроноса

- А. Соберите запас жителей Хроноса, положите его жетоны влияния, а также 1 столп периода (вместо столпа можете использовать фигурку помощника Хроноса из набора улучшений).
 - Хронос не использует столпы в ассамблее (он всегда совершает 1 из 4 основных действий за раунд) и не совершает **связанные действия**.
 - Он не пользуется планшетом общества, жетонами стремления и фишками **экономики**.
- Б. Поместите одного жителя Хроноса на жетон личного эпохального достижения на панели соответствующего цвета.
- В. Поместите 4 жетона влияния Хроноса лицевой стороной вниз над шкалой эры: по одному между каждыми двумя эрами, кроме эр 5 и 6. Символы на жетонах влия-



ния неважны (Хронос никогда не совершает действия со своих жетонов влияния).

Подготовка Гефеста

А. Возьмите для Гефеста планшет одиночной игры и компоненты выбранного цвета: всех жителей, столпы эпохи и периодов, фишки **связанных действий** и жетоны влияния, а также дополнительный столп неиспользуемого в партии цвета (вместо этого столпа можете использовать фигурку Гефеста из набора улучшений).

- Гефест не пользуется жетонами стремления и фишками **экономики**.
- В отведённых ячейках на планшете вы будете хранить жетоны прогресса и **процветания** для Хроноса и Гефеста (отдельными стопками).

Б. Поместите 1 фишку **связанного действия** Гефеста на его планшет, а 2 другие поместите на шкалу эры между эрами 2—3 и 4—5.

В. Поместите одного жителя Гефеста на жетон личного эпохального достижения на панели соответствующего цвета.

Г. Возьмите 2 случайных изобретения из стопки эры 1 и поместите их слева от планшета Гефеста.

- Слева от планшета вы будете помещать изобретения Хроноса и Гефеста во время партии (одной стопкой).

Д. Перемешайте колоду действий Гефеста и поместите в крайнюю левую ячейку его планшета.

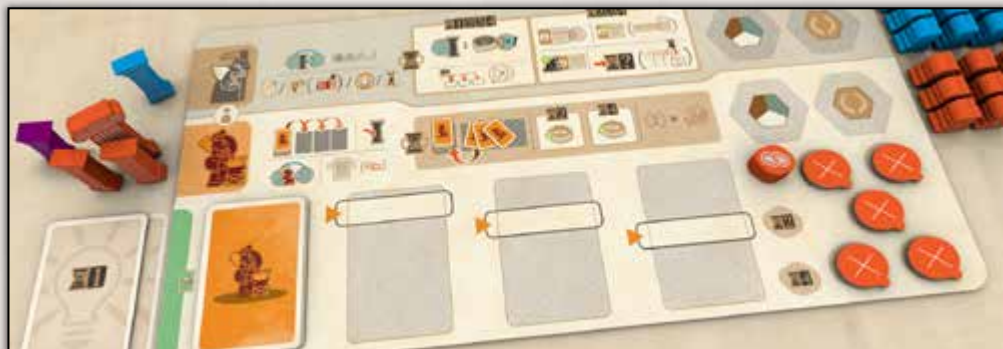
В подготовительном раунде делайте ходы в **обычном порядке** (Хронос, вы, Гефест), а не в обратном. Это отличается от обычных правил.

Подготовительный раунд, ход Хроноса

1. Хронос берёт свою начальную идею (с буквой В), соответствующую его эпохальному достижению, и заменяет ею карту идеи той же специальности (**экономики**, **культуры** или **технологий**) в регионе с наименьшим номером. Верните сброшенную идею в коробку.
2. Выставьте необходимое количество жителей Хроноса (1 или 2) на жетон специалистов слева от идеи. (Хронос не получает бонус с жетона специалистов.)
3. Выставьте в этот регион на географической карте столп Хроноса (или фигурку помощника Хроноса) и 1 его жителя.
4. Наконец, поместите 1 оставшийся жетон влияния Хроноса лицевой стороной вниз в крайнюю левую ячейку (с наибольшим значением) над/под картой идеи.

Подготовительный раунд, ход Гефеста

1. Гефест берёт свою начальную идею (с буквой В), соответствующую его эпохальному достижению, и заменяет карту идеи в следующем доступном регионе **после идеи Хроноса**. Верните сброшенную идею в коробку.
2. Выставьте необходимое количество жителей Гефеста (1 или 2) на жетон специалистов слева от идеи. (Гефест не получает бонус с жетона специалистов.)
3. Выставьте в этот регион на географической карте дополнительный столп Гефеста (или его фигурку) и 1 его жителя.
4. Наконец, поместите 1 его жетон влияния в крайнюю левую ячейку (с наибольшим значением) над/под картой идеи.
 - Гефест никогда не совершает действия со своих жетонов влияния, поэтому всегда помещайте их лицевой стороной вниз.



КАК ИГРАТЬ

Вы делаете свои ходы по обычным правилам.

Каждый раз, когда Хронос или Гефест получают ОИ, они оба передвигают маркер подсчёта очков Гефеста.

Ход Хроноса

1. Переместите столп периода Хроноса (или фигурку его помощника) в следующий регион по его маршруту миграции в соответствии с порядком чисел (например, из региона 4 в регион 5, из региона 7 в регион 1).
2. Хронос пробует совершить одно из этих действий в следующем порядке приоритета: рассказ об идее → создание изобретения → распространение изобретения → улучшение изобретения.



Ход Гефеста

1. Откройте верхнюю карту из колоды действий Гефеста и поместите её в самую левую пустую ячейку его планшета. Положение карты на планшете определяет, с какого действия на карте он начинает свой ход — с 1, 2 или 3-го: на это действие указывает стрелка на планшете слева от карты.



Примечание. В эру 1 Гефест просто берёт верхнюю карту, помещает её в самую левую ячейку планшета и разыгрывает верхнее действие. Затем перед началом эры 2 поместите эту карту под низ колоды.

2. Выставьте один из столпов периода Гефеста или переместите его столп эпохи (как обычно) в ячейку действия, указанного стрелкой. Как и у вас, у Гефеста не может быть больше 1 столпа в каждом форуме. Если форум с ячейкой указанного действия или само действие недоступны для Гефеста, он переходит к следующему действию вниз по карте (и после последней строки при необходимости переходит к первой), пока не найдёт доступное действие. (Если ни одно действие с карты недоступно, он завершает ход.)
3. Чтобы Гефест совершил выбранное действие, переместите его (столп 4-го цвета или фигурку) в другой регион, как указано

в описании его действия (см. «Действия Гефеста» далее). Не перемещайте Гефеста, если его действие — звика, вызов дипломата или возвращение дипломата.

4. После того как Гефест совершил основное действие, если на его карте рядом с этим действием указан символ **связанного действия** и у него осталась неиспользованная фишка **связанного действия**, то он тратит её и совершает следующее действие вниз по карте в качестве **связанного**, и так далее (после последней строки при необходимости переходите к первой).



Пример ходов Гефеста

1-й ход. Гефест рассказывает об идее.

2-й ход. Гефест получает влияние. В этой строке есть символ **связанного действия**, а у Гефеста есть нужная фишка, поэтому он также создаёт изобретение.

3-й ход. Гефест улучшает изобретение. Затем он тратит фишку **связанного действия**, чтобы вернуть специалистов. Будь у него ещё одна фишка, он бы также совершил действие странствия.

ЖЕТОНЫ ПРОГРЕССА

Когда любой соперник получает жетон прогресса, он берёт жетон с номером региона, где было совершено действие, соответствующий типу идеи/изобретения в регионе (это отличается от обычных правил). Если у него уже есть такой жетон или если нужных жетонов не осталось, он пытается взять жетон с номером следующего региона, пока не найдёт подходящий. Если в регионе нет карты, он берёт жетон прогресса, соответствующий типу крайней правой карты на панели идей.

Хронос и Гефест хранят свои жетоны прогресса и **процветания** в разных частях план-

шета Гефеста. Это значит, что у них могут быть одинаковые жетоны **процветания** или прогресса как у двух разных игроков.

СМЕНА ЭРЫ

Перед тем как пройти обычные этапы смены эры, Гефест и Хронос делают следующее:

1. После каждой эры Гефест перемещивает свои использованные карты действий и помещает под низ оставшейся колоды.
2. После эры 2 Гефест берёт вторую фишку **связанного действия** со шкалы эры и перемещает к себе на планшет. Теперь он сможет совершать до 2 **связанных действий**. После эры 4 ему становится доступна третья такая фишка.
3. После эр 1—4 Хронос перемещает свой столп периода в следующий регион на географической карте без своего жетона влияния и помещает жетон влияния со шкалы эры в крайнюю левую пустую ячейку этого региона. Затем он получает ОИ по ячейке с наибольшим значением в этом регионе, даже если она занята.
4. После эр 2—4 Хронос получает новое эпохальное достижение и продвигается в новую эру: сначала он перемещает своё текущее эпохальное достижение на панель общих знаний, потом берёт крайнее правое эпохальное достижение с панели эврики, помещает его на свою панель эпохальных достижений и выставляет на него одного из своих жителей. Затем он продвигает свой маркер эры в крайнюю правую доступную ячейку новой эры. Если после этого на панели эврики осталось хотя бы одно эпохальное достижение, переместите не принадлежащее никому из игроков личное эпохальное достижение на панель общих знаний и замените его крайним правым эпохальным достижением с панели эврики. Наконец, если на панели эврики ещё осталось одно или два достижения, переместите их на панель общих знаний, а после этого заполните панель эврики как обычно. Если Хронос или Гефест поместил свой маркер эры на самое правое деление обновления порядка хода, то на этапе обновления порядка хода он изменяет порядок так, чтобы ходить первым.

5. На этапе возвращения мудрецов на планшет Гефест получает 2 ОИ за каждого возвращённого им мудреца.

ВЛИЯНИЕ

- Гефест не увеличивает и не уменьшает своё влияние.
- Если вы помещаете любой свой столп в ячейку действия форума со столпом Гефеста или посещаете его эпохальное достижение, когда он в более продвинутой эре, чем вы, то он получает 2 ОИ.
- Если Гефест помещает любой свой столп в ячейку действия форума с вашим столпом или посещает ваше эпохальное достижение, когда вы в более продвинутой эре, чем он, то вы получаете влияние как обычно.



ДЕЙСТВИЯ ХРОНОСА



Рассказ об идее. Если в этом регионе уже есть идея, пропустите это действие (Хронос попытается создать изобретение).

Возьмите крайнюю правую идею с панели идей и поместите на панель региона. Выставьте необходимое количество жителей Хроноса (1 или 2) на жетон специалистов. Хронос никогда не получает бонус с жетона специалистов.



Создание изобретения. Если в этом регионе уже есть изобретение, пропустите это действие (Хронос попытается распространить изобретение).

Хроносу доступны все эпохальные достижения на игровом поле (общие и личные) и в сбросе. Если указанное на карте идеи необходимое эпохальное достижение ещё не появилось на игровом поле, он перемещает свой столп в следующий регион и заново проверяет список действий.

Выставьте жителя из запаса Хроноса в ячейку создания изобретения (все жители Хроноса — учёные). Для создания изобретения ему нужен только 1 житель, он игнорирует любые требования вовлечь дополнительных специалистов. Как обычно, переверните карту идеи. Затем он получает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу изобретения, которое он создал. Поместите этот жетон прогресса в ячейку Хроноса на планшете Гефеста.



Распространение изобретения. Если Хронос не может распространить изобретение в этом регионе, пропустите это действие (Хронос попытается улучшить изобретение).

Следуйте обычным правилам распространения изобретения. Если Хронос или Гест — автор идеи, начислите им ОИ. Если Хронос или Гест — изобретатель, поместите карту рядом с их планшетом в общую стопку. Хронос забирает верхний жетон **процветания** из стопки рядом с картой, если у него ещё нет такого жетона. Если стопка пуста или у него уже есть такой жетон, то взамен он забирает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу изобретения, которое он распространил.



Улучшение изобретения. Если Хронос не может улучшить изобретение, пропустите это действие. Переместите стопку Хроноса в следующий регион по маршруту миграции и опять проверяйте список действий, пока не найдёте доступное.

Как обычно, выставьте жителя из запаса Хроноса в ячейку улучшения. Хронос ни в каком случае не совершает **связанное действие**.

Как только Хронос совершил одно из этих действий, его ход заканчивается.



ДЕЙСТВИЯ ГЕСТА



Рассказ об идее. Переместите Геста в следующий по порядку возрастания номеров регион, в котором нет карты идеи.

Возьмите крайнюю правую идею с панели идей и поместите на панель региона. Выставьте необходимое количество жителей Геста (1 или 2) на жетон специалистов слева от идеи. Гест никогда не получает бонус с жетона специалистов.



Распространение изобретения. Переместите Геста в следующий регион, в котором он может распространить изобретение.

Следуйте обычным правилам распространения изобретения. Если Хронос или Гест — автор идеи, начислите им ОИ. Если Хронос или Гест — изобретатель, поместите карту рядом с их планшетом в общую стопку. Гест

забирает верхний жетон **процветания** из стопки рядом с картой, если у него ещё нет такого жетона. Если стопка пуста или у него уже есть такой жетон, то взамен он забирает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу изобретения, которое он распространил.



Создание изобретения. Переместите Геста в следующий регион, в котором карта идеи ещё не стала изобретением. Как и Хронос, Гест не может создать изобретение, если требуемое для него эпохальное достижение не появилось на игровом поле; в таком случае переместите его в следующий регион с идей.

Выставьте жителя из запаса Геста в ячейку создания изобретения (все жители Геста — учёные). Для создания изобретения ему нужен только 1 житель, он игнорирует любые требования вовлечь дополнительных специалистов. Как обычно, переверните карту идеи. Затем он получает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу изобретения, которое он создал. Поместите жетон прогресса на планшет Геста в его ячейку.

Примечание. Следующие 4 действия позволяют совершать **связанные действия**. Гест игнорирует **связанные действия** на картах, жетонах и фишках; вместо этого, если у него осталась доступная фишка **связанного действия**, он пытается совершить следующее (расположенное ниже) действие на своей карте действий в качестве **связанного** (после последней строки при необходимости переходите к первой). Если Гест не может совершить следующее действие на карте, его ход заканчивается, даже если у него остались доступные фишки **связанных действий**. (Не переходите к следующему действию на карте.)



Улучшение изобретения. Переместите Геста в следующий регион, в котором он может улучшить изобретение.

Выставьте жителя из запаса Геста в ячейку улучшения.

Затем, если у него ещё осталась фишка **связанного действия**, он пытается совершить следующее действие со своей карты действий.



Странствие. Переместите Гефеста в следующий регион с мудрецом. Выставьте жителя из его запаса, а мудреца переместите на его планшет. Затем Гефест получает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу идеи/изобретения в этом регионе или крайней правой карты на панели идей, если в регионе нет карты.

Если у Гефеста ещё осталась фишка **связанного действия**, то, если жетон знаний лежит стороной с ОИ вниз, он переворачивает его и пытается совершить следующее действие со своей карты действий. Иначе, если жетон лежит стороной с ОИ вверх, Гефест переворачивает все жетоны знаний с ОИ, получает за них по 2 ОИ и завершает свой ход. В редком случае, если у Гефеста нет фишки **связанного действия**, он просто переворачивает жетон и завершает ход.



Возвращение специалистов. Переместите Гефеста в следующий регион, где есть хотя бы 1 его житель. Он возвращает 1 жителя обратно в свой запас, а также получает жетон прогресса с номером региона, соответствующий типу идеи/изобретения в этом регионе или крайней правой карты на панели идей, если в регионе нет карты.

Затем, если у него ещё осталась фишка **связанного действия**, он пытается совершить следующее действие со своей карты действий.



Получение влияния. Переместите Гефеста в ближайший регион, куда он может поместить жетон влияния (то есть пропустите регионы, где уже есть его жетон влияния).

Гефесту обязательно, чтобы его жители были в этом регионе. Но, если они в нём есть, верните 1 жителя из них в запас Гефеста.

Поместите один из его жетонов влияния лицевой стороной вниз в крайнюю левую пустую ячейку в регионе. При этом Гефест получает ОИ по ячейке влияния с наибольшим значением в этом регионе, даже если она занята.

Затем, если у него ещё осталась фишка **связанного действия**, он пытается совершить следующее действие со своей карты действий.



Эврика. Переместите эпохальное достижение Гефеста на панель общих знаний, а вместо него возьмите крайнее правое эпохальное достижение с панели эврики. Продвиньте маркер эры Гефеста в крайнюю правую доступную ячейку эры, ука-

занной на его эпохальном достижении. Игнорируйте бонус ячейки.

Гефест получает количество ОИ, равное номеру эры этого эпохального достижения, и помещает на него дипломата.



Отправка дипломата. Поместите дипломата Гефеста на ближайшее эпохальное достижение без его дипломата, считая от его личного эпохального достижения против часовой стрелки. Игнорируйте бонус на жетоне.

Гефест получает количество ОИ, равное номеру эры этого эпохального достижения.

Если это эпохальное достижение принадлежит игроку и относится к более продвинутой эре, то игрок увеличивает своё влияние на 1.



Возвращение дипломата. Уберите дипломата Гефеста с ближайшего эпохального достижения с его дипломатом, считая от его личного эпохального достижения против часовой стрелки. Игнорируйте бонус на жетоне.

Гефест получает количество ОИ, равное номеру эры этого эпохального достижения.

Пример

Гефест открыл карту 1. Карта находится во 2-й ячейке на его планшете. 2-е действие (рассказ об идее) заблокировано его столпом на форуме. Гефест проверяет 3-е действие (улучшение изобретения) и помещает свой столп туда. Затем Гефест перемещается в ближайший регион, где доступно улучшение изобретения, и совершает это действие. У Гефеста осталась фишка **связанного действия**, так что он проверяет следующее действие (возвращение специалистов). Он мог бы вернуть 1 жителя на планшет, но на географической карте нет его жителей, так что ход Гефеста на этом заканчивается.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПРИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Соберите все жетоны прогресса и **процветания** у Хроноса и Гефеста, чтобы посчитать их итоговые очки изобретательности. При нормальном уровне сложности каждая карта изобретения приносит им 3 ОИ, каждый жетон прогресса — 3 ОИ, а каждый жетон **процветания** — 4 ОИ.

При подсчёте очков в одиночном режиме выберите один из вариантов:

1. Вы побеждаете, если вы просто набрали больше очков, чем оба соперника вместе.
2. Вы побеждаете, если собрали хотя бы 8 **наград** из списка ниже. Затем, сложив полученные очки почёта (ОП), вы сможете оценить уровень развития вашего общества.

Награды:

1. Вы набираете больше ОИ, чем соперники: **2 ОП**.
2. Распространив все оставшиеся на поле изобретения, о которых рассказывали соперники, вы по-прежнему набираете больше ОИ, чем они: **1 ОП**.
3. Вы набираете хотя бы на 20 ОИ больше, чем соперники: **2 ОП**.
4. У вас есть хотя бы 10 изобретений: **2 ОП**.
5. У вас есть хотя бы 2 изобретения из эры 5: **1 ОП**.
6. Вы получаете ОИ по условиям хотя бы 6 жетонов **процветания**: **1 ОП**.
7. У вас есть все 7 жетонов прогресса одного типа: **1 ОП**.
8. Все 7 ячеек на игровом поле заняты идеями или изобретениями: **1 ОП**.
9. Все карты на игровом поле, о которых вы рассказывали, стали изобретениями: **1 ОП**.
10. Все ваши жители находятся в игре: **1 ОП**.
11. Вы заполнили все клетки на вашем поле прогресса: **2 ОП**.
12. Ваше влияние в конце партии составляет хотя бы 8: **1 ОП**.

Уровень развития вашего общества:

- 1—2 ОП. Неандертальское.
- 3—5 ОП. Средневековое.
- 6—8 ОП. Технологически продвинутое.
- 9—11 ОП. С искусственным интеллектом.
- 12—14 ОП. Гениальное.
- 15—16 ОП. Инопланетное.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ



• Низкий уровень.

Изобретения приносят по 2 ОИ, жетоны прогресса — по 2 ОИ, жетоны **процветания** — по 3 ОИ каждый.

• Нормальный уровень.

Изобретения приносят по 3 ОИ, жетоны прогресса — по 3 ОИ, жетоны **процветания** — по 4 ОИ каждый.

• Высокий уровень.

Изобретения приносят по 4 ОИ, жетоны прогресса — по 4 ОИ, жетоны **процветания** — по 5 ОИ каждый.