

2-4

14+

60 min

# INOVACE

CARL CHUDYK



## ■ OBSAH

- 4 herní přehledové desky
- 105 karet inovací (21 od každé barvy)
- 5 karet pokroku
- pravidla

## ■ MYŠLENKA HRY

**Inovace** je taktickou karetní hrou, ve které se stanete vůdcem civilizace. Vaše civilizace se bude vyvíjet získáváním inovací, které představují zásadní objevy a vynálezy v deseti historických epochách.

Karty inovací jsou rozděleny do pěti barev a zvyšují vaše možnosti a poskytují **zdroje**, které zvyšují sílu a odolnost civilizace.

V průběhu hry sbíráte tyto karty ve své herní oblasti v balíčcích. Balíčků **může být v herní oblasti nejvýše pět**, každý s jednou barvou karet (viz strana 7).

Každá karta obsahuje jeden nebo více efektů. Ty představují převládající ideologii vaší civilizace v daném okamžiku. Na kartách jsou dva druhy efektů: **Součinnost** přináší výhody i ostatním hráčům, kteří mají alespoň stejné množství



daného typu zdroje jako vy. Oproti tomu **Příkazy** uplatňují vaši nadvládu nad slabší civilizací (tou, která má méně daného typu zdroje). **Aktivováním těchto efektů** se bude právě vaše civilizace rozvíjet rychleji než ty soupeřů.

Přestože není možné mít současně více než pět aktivních karet, některé efekty umí karty v balíčku roztáhnout, a tím zvýšit počet zdrojů, které karty poskytují. **Zdroje zvyšují moc a odolnost civilizace.** Umožňují využívat inovace soupeřů, posilovat vaše útoky a bránit se.

A konečně, některé efekty umožňují **získat body vlivu**, které potřebujete k **Ovládnutí epochy**. To je zásadní, protože vyhrát můžete jedním ze tří následujících způsobů: jako první ovládnout určitý počet epoch a/nebo karet pokroku, mít nejvíce bodů vlivu na konci hry, nebo splnit některou z podmínek k ukončení hry, které jsou součástí efektů na některých kartách.

# Příprava hry

Zamíchejte zvlášť karty každé epochy a vytvořte deset balíčků, které rozmístíte tak jako na obrázku. Z balíčků 1-9 vezměte horní kartu, a aniž byste se na ně podívali, umístíte je doprostřed stolu. Tyto karty představují jednotlivé epochy, a aby hráč některou z těchto karet získal, musí ovládnout tomu odpovídající epochu. Karty pokroku dejte stranou. Každý hráč si vezme herní desku s návodem a dvě karty epochy I. Jednu kartu si vybere a vyloží před sebe lícem nahoru a druhou si nechá skrytou v ruce.



## HERNÍ PRINCIPY

Připravte hru podle návodu výše.

Ve svém tahu musí hráč provést **dvě akce**.

Akce mohou být stejné, nebo různé:

- **Vzít kartu**
- **Aktivovat kartu**
- **Vyložit kartu**
- **Ovládnout epochu**

Hra probíhá po směru hodinových ručiček.

**Poznámka:** Umožněte vždy ostatním hráčům zkontrolovat, kolik karet a z jakých epoch máte v ruce.

## AKTIVNÍ KARTA

Zcela nezakrytá karta navrchu balíčku kterékoliv barvy v herní oblasti se nazývá aktivní karta.



# AKCE

## ■ VZÍT KARTU: (zkoumat inovace)

**Veźměte si** do ruky kartu epochy z balíčku, který odpovídá nejvyššímu číslu epochy na vašich aktivních kartách.

***Poznámka:** Počet karet v ruce není omezen.*

Pokud nemáte žádnou aktivní kartu, veźměte si kartu epochy 1. Pokud byste si měli brát kartu z balíčku epochy, který už je prázdný, veźměte si kartu z nejbližší následující vyšší epochy, která je k dispozici (viz Konec hry, strana 5).

***Příklad:** Nejvyšší číslo epochy na vašich aktivních kartách je 4, ale balíčky epoch 4, 5 a 6 jsou prázdné. Musíte si tedy vzít kartu epochy 7.*

Pokud se rozhodnete použít akci „Vzít kartu“, nesmíte si vzít kartu z epochy, která má nižší hodnotu, než je nejvyšší číslo epochy na vašich aktivních kartách.

## ■ VYLOŽIT KARTU: (vynalézt novou inovaci)

**Vyberte si jednu z karet v ruce a vyložte ji do své herní oblasti** na vršek balíčku stejné barvy. Pokud kartu stejné barvy zatím v herní oblasti nemáte, jednoduše kartu vyložte. Pokud už je balíček dané barvy roztáhnutý v jednom ze směrů, přidejte kartu tak, aby pokračovala v řadě v daném směru (viz strana 6). Vyložit můžete kartu z jakékoli epochy.

***Příklad:** Můžete se vzdát karty Genetika (epocha 9) tím, že ji překryjete kartou Keramika (epocha 1).*

■ **AKTIVOVAT KARTU:** Aktivujte efekty jedné ze svých aktivních karet. To představuje základní mechanismus hry – efekty karet představují aktuální zaměření vaší civilizace. Když aktivujete kartu, postupujte následovně:

**1 – Vyberte jednu ze svých aktivních karet.**

**2 – Určí se hráči, jichž se bude efekt týkat.**



Každý efekt je označený ikonou druhu efektu (■, ■) a požadovaným zdrojem (■, ■, ■, ■, ■, ■).

Podle počtu zdrojů každého hráče se určí, jestli bude mít z efektu výhodu (Součinnost), nebo zda bude cílem efektu (Příkaz).

**3 – Vyhodnoťte efekty v pořadí, v jakém jsou uvedeny na kartě.** Pokud je na kartě více efektů, musí se vyhodnotit první efekt pro všechny hráče a až potom je možné vyhodnocovat efekt další.

***Poznámka:** Je možné použít obě akce v kole na aktivování jedné karty dvakrát za sebou.*

■ **OVLÁDNUTÍ EPOCHY:** Je jednou z cest k vítězství! **K ovládnutí epochy** musí být splněny následující dvě podmínky:

**1 – Musíte mít alespoň pětinasobek bodů vlivu, než je hodnota epochy, kterou chcete ovládnout.**

**2 – Alespoň jedna z vašich aktivních karet musí mít hodnotu stejnou nebo vyšší, než je hodnota epochy, kterou chcete ovládnout.**

***Příklad:** Abyste mohli ovládnout epochu číslo 3, musíte mít alespoň 15 bodů vlivu a aktivní kartu z epochy 3 nebo vyšší.*

Pokud splňujete tyto podmínky, můžete využít tuto akci, vzít si kartu ovládnuté epochy a umístit ji k ostatním ovládnutým kartám vpravo od vaší herní desky rubem nahoru, aniž byste se na kartu podívali.

Za ovládnutí epochy neplatíte žádnými body vlivu, zůstávají vám. O ovládnuté karty nemůžete žádným způsobem přijít.

***Poznámka:** Nikdy se během hry nedívejte na lícovou stranu karet epoch určených k ovládnutí, ani po tom, co je ovládnete, ani předtím.*

**Karty pokroku** můžete ovládnout bez použití akce (viz strana 5).

## DRUHÝ EFEKTŮ

Existují dva druhy efektů karet: Příkaz a Součinnost. Každý z nich je označen symbolem na začátku efektu karty. Symbol také obsahuje druh zdroje.



### ► PŘÍKAZ

Tento efekt je označen ikonou (►) a začíná slovy **Přikazuji ti...**

Je to útočný efekt, ze kterého těží jen hráč, který jej zahrál.

**Ovlivnění hráči:** Hráči, kteří mají méně požadovaného zdroje než hráč, který Příkaz zahrál.

**Efekt:** Přečtete nahlas efekt karty. Všichni ovlivnění hráči po směru hodinových ručiček od vás musí daný efekt provést.



### ■ SOUČINNOST

Tento efekt je označen ikonou (■) a mohou z něj mít výhody i ostatní hráči.

**Ovlivnění hráči:** Hráči, kteří mají stejně nebo více požadovaného zdroje než hráč, který Součinnost zahrál.

**Efekt:** Ovlivnění hráči vyhodnotí efekt ve směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po vaší levici a konče vámi.

**Odměna za Součinnost:** Pokud alespoň jeden jiný hráč využil efektu vámi zahrané součinnosti, získáváte volnou akci „Vzít kartu“, kterou provedete hned poté, co se vyhodnotí celá právě zahraná karta. Bez ohledu na to, kolik hráčů součinnost využilo, máte vždy jen jednu odměnu (volnou akci).

## DALŠÍ PRAVIDLA EFEKTŮ

- Všechny efekty se musí vždy vyhodnotit celé a u všech ovlivněných hráčů, i kdyby během vyhodnocování byla karta s efektem překryta nebo ztracena.
- Ovlivněný hráč **musí** vyhodnotit efekt, pokud není v efektu uvedeno „**můžeš**“, a to i v případě Součinnosti.
- Pro získání odměny za Součinnost je nutné, aby ovlivněný hráč získal z efektu výhodu. Za výhodu se považuje jakákoli změna ve hře.

**Příklad:** Pokud Součinnost říká, aby hráč vyložil kartu, ale on žádnou nemá, nic se nestane. Hráč tedy neměl z efektu žádnou výhodu a ten, kdo zahrál Součinnost, nedostane odměnu.





## ■ KARTY POKROKU

Kromě karet epoch můžete ovládnout i pět karet pokroku. Nepotřebujete k tomu ani body vlivu a ani akci.

Kartu pokroku **ovládnete automaticky**, jakmile splníte podmínku, která je na kartě uvedena.

Ovládnutou kartu pokroku si položíte napravo od své herní desky k ostatním ovládnutým kartám epoch a pokroku.

Stejně jako u ovládnutých epoch, o tyto karty už v průběhu hry **nemůžete přijít**.

Karty pokroku můžete také ovládnout pomocí některých efektů na kartách inovací. Název této inovace je vždy uveden i na kartě pokroku.

**Pozor:** Pokud chcete ovládnout kartu pokroku efektem své karty, vždy je to *Součinnost*, a tak pokud jiný hráč také splňuje podmínku pro ovládnutí karty pokroku, získá ji on. Vy totiž vyhodnocujete součinnost jako poslední.

Ve vzácných případech se může stát, že více hráčů v jeden okamžik splňuje podmínky pro ovládnutí karty pokroku (například při výměně karet). V takovém případě získá kartu pokroku aktivní hráč, případně ten, který sedí nejbližše aktivnímu hráči po směru hodinových ručiček.



Ovládnout kartu pokroku *Vojenství* můžete buď tím, že budete mít alespoň 3 zdroje od každého druhu, **NEBO** efektem karty *Stavitelství*.

## ■ KONEC HRY

### ■ VÍTĚZSTVÍ DÍKY OVLÁDNUTÝM KARTÁM:

Hra končí okamžitě, když některý z hráčů ovládne daný počet karet epoch a/nebo pokroku. Počet ovládnutých karet závisí na počtu hráčů ve hře:

**Hra 2 hráčů: 6 ovládnutých karet**

**Hra 3 hráčů: 5 ovládnutých karet**

**Hra 4 hráčů: 4 ovládnuté karty**

Hra ale může skončit i za těchto dvou dalších okolností:

■ **VÍTĚZSTVÍ DÍKY BODŮM Vlivu:** Hra okamžitě končí, když si má některý z hráčů vzít kartu z epochy vyšší než **10**

(což nastane například v okamžiku, kdy si má hráč vzít kartu **10** a žádná už není k dispozici). Hra může také skončit tím, že efekt karty říká „hra končí“.

Vítězem je pak ten, kdo má nejvíce bodů vlivu. V případě shody je vítězem ten, kdo má více ovládnutých karet. Pokud shoda trvá, vítězství je sdílené.

■ **VÍTĚZSTVÍ DÍKY EFEKTU KARTY:** Hra okamžitě skončí také díky některým efektům karet, které za splnění podmínek určí vítěze hry. Tyto efekty jsou v epochách 8, 9 a 10.



## ■ SLOVNÍČEK POJMŮ

- **Vylož kartu:** Dejte kartu navrch balíčku příslušné barvy. Pokud je tento balíček roztažený, nová karta se dává ve směru roztažení. Pokud tuto barvu vyloženou nemáte, vytvoříte tím nový balíček.

- **Aktivní karta:** Je jediná horní karta navrchu balíčku jedné barvy. Karty pod ní (i roztažené) nejsou aktivní.

- **Spodní karta:** Je karta nejvíc vespuďu daného balíčku (i pokud je roztažený). Pokud je v balíčku ve vaší herní oblasti jediná karta, je zároveň spodní i aktivní.

- **Vyšší/nížší:** Porovnejte čísla epoch na kartách. Všechny nejvyšší/nejnižší označují všechny karty s vyšší/nížší hodnotou.

***Příklad:** Máte v ruce dvě karty 7 a tři karty 5. „Dej všechny nejvyšší karty“ znamená, že musíte dát obě karty 7. „Dej tři nejvyšší karty“ by zase znamenalo dát obě karty 7 a jednu 5.*

- **Hodnota:** Hodnota karty odpovídá číslu epochy. Je viditelná na lici i rubu karty. Pokud se efekt odkazuje na hodnotu karty, kterou nemáte (například když efekt ovlivňuje nejvyšší kartu ve vaší ruce a vy žádnou nemáte, nebo aktivní kartu barvy, kterou nemáte), považujte její hodnotu za 0. Vyšší/nížší se pak porovnává s hodnotou nula.

- **Vliv:** Vliv je celkový součet hodnot všech karet, které máte nalevo od herní desky.

## ■ EFEKTY KARET

- **Schovej:** Schovat kartu znamená dát ji dospodu balíčku dané barvy ve vaší herní oblasti, pokud je roztažený, tak ve stejném směru. Pokud balíček dané barvy nemáte, schovávána karta vytvoří nový (a stane se aktivní kartou).

- **Odstraň ze hry:** Odstraněné karty vraťte do krabice. Do konce hry se hraje bez nich.

***Příklad:** První efekt inovace Jaderná fúze způsobí, že všichni hráči odstraní ze hry všechny karty v ruce, v herní oblasti i karty vlivu. Hráčům zůstanou pouze karty, které ovládli, a po zbytek hry se všichni musí potýkat s malým množstvím karet ve hře.*

- **Vezmi si kartu a...:** Většinou znamená vzít si kartu do ruky, pokud efekt neřká „Vezmi si a vylož kartu“, „Vezmi si a schovej kartu“ nebo „Vezmi si a oboduj kartu“, týká se to vždy právě té karty, kterou si hráč vzal. Nezapomeňte, že pokud si máte vzít kartu z balíčku epochy, který je už prázdný, berete ji z nejbližšího neprázdného balíčku vyšší epochy.

- **Vyměň:** Jednu kartu dostat a jinou dát. Výměna se uskuteční, i když některý z hráčů nemá kartu, kterou by mohl vyměnit.

- **Vrať:** Vracená karta se dává dospodu balíčku příslušné epochy. Pokud hráč vrací více karet, může zvolit jejich pořadí.

- **Oboduj:** Hráč přidá kartu rubem nahoru do svého vlivu (nalevo od herní desky).

- **Roztáhni:** Roztáhnutí balíčku určité barvy v jednom ze směrů ukáže zdroje z karet pod aktivní kartou.

*V příkladu na další straně je žlutý balíček roztažený směrem nahoru, fialový směrem doprava a červený doleva. Modrý a zelený roztažený nejsou.*

Balíček může být roztažený pouze v jednom směru. Když musíte změnit směr roztažení, vraťte balíček do původní podoby a roztáhněte jej v novém směru. Pokud je balíček roz-



## NÁPOVĚDA

■ Součinnost

■ Příkaz

🏰 👑 🌊 🌳 🔥 Zdroje

**X**: Karta epochy X, například **10** je karta z epochy 10

tažený, musí být roztažen i všechny karty v něm. Pokud schováváte nebo vykládáte kartu do roztaženého balíčku, i nová karta bude roztažená.

Pokud v roztaženém balíčku zůstává jedna karta nebo žádná, roztažení se automaticky ruší.

- **Přesuň:** Pokud máte přesunout více karet a nemáte jich dostatek, musíte přesunout tolik, kolik můžete. Pokud přesun vyžaduje kartu hodnoty, kterou nemáte, k přesunu nedojde.

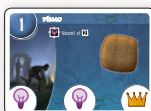
**Příklad:** Pokud efekt příkazuje, abyste **5** přesunuli z vlivu jiného hráče, a on ji nemá, nepřesunuje se místo toho **6**.

Karta přesunutá do herní oblasti hráče se umísťuje navrch balíčku dané barvy (pokud efekt neříká něco jiného).

- **Vítězný efekt:** Některé efekty říkají „Hráč, který má ..., okamžitě vítězí“. Pokud žádný z hráčů nesplňuje danou podmínku (například u inovace *Umělá inteligence* má více hráčů 0 bodů vlivu), hra nekončí a pokračuje se dál.
- **Bez sdílení:** To znamená, že jiný hráč z efektu nemůže získat výhodu. Přesto ale může být cílem tohoto efektu.

## PŘÍKLAD HERNÍ OBLASTI HRÁČE

Můžete se dívat na svoje zakryté karty, ale ne na zakryté karty soupeřů.



Modrý ani zelený balíček není roztažen.



Žlutý balíček je roztažený nahoru.



Fialový balíček je roztažený doprava.



Červený balíček je roztažený doleva.

### AKTIVNÍ KARTY

Perspektiva (žlutá)  
Feudalismus (fialová)  
Střelný prach (červená)  
Navigace (zelená)  
Písmo (modrá)

## HERNÍ OBLAST

### VLIV

Karty, které umísťujete sem, zvyšují váš vliv. Dávejte je pod herní desku tak, aby byla vidět jejich hodnota. **Kdykoli** se můžete podívat, jaké inovace jsou na líci těchto vašich karet.

## HERNÍ DESKA



### OVLÁDNUTÉ KARTY

Sem dáváte ovládnuté karty epoch i pokroku. **Nikdy** se nesmíte dívat na inovace na kartách ovládnutých epoch.

# PŘÍKLAD HERNÍHO TAHU

Jedná se o hru 4 hráčů a na tahu je Aleš. Ve své herní oblasti má tyto dva balíčky:



Karty mu dávají tyto zdroje 3 , 2 , 1 , 1 .

Rozhodne se, že za **první akci aktivuje** kartu **Bankovnictví**. Požadovaným zdrojem je .

**První efekt karty je Příkaz.** Protože jen Bedřich má méně , je jediným ovlivněným hráčem a musí přesunout jednu aktivní nezelenou kartu, která dává , do herní oblasti Aleše. Rozhodne se pro kartu **Chemie**, kterou Aleš dá na kartu **Evoluce**, roztaženou vpravo.



Protože Bedřich přesunul kartu, vezme kartu **5** a oboduje ji.

**Druhý efekt je Součinnost** a říká „Můžeš...“ Cyril má stejně  jako Aleš a Dana má více. Oba mohou Součinnost využít. Cyril jako první, protože sedí nejbližše vlevo od Aleše. Rozhodne se efekt využít a roztáhne zelený balíček doprava. Pak je řada na Daně. Protože nemá žádné zelené karty, rozhodne se efekt nevyužít.



A nakonec efekt využije Aleš a roztáhne jeden jiný hráč využil Součinnost, vezme si Aleš odměnu. Jako volnou akci si bere kartu **5**, protože jeho nejvyšší aktivní karta je **5**. Aleš má 3 , 3 , 3 , 1 .

Jako **druhou akci** si vezme kartu. Měl by si vzít kartu **5**, ale protože je balíček prázdný, vezme si kartu z dalšího vyššího balíčku, který není prázdný, a to je **6**.

## AUTOŘI

■ **AUTOR HRY:** Carl Chudyk

■ **ILUSTRACE:**

- Cyril van der Haegen – titulní ilustrace
- Robin Olausson – karty epoch a pokroku
- Christophe Swal – karty inovací

■ **TESTOVÁNÍ HRY:** Chris Cieslik (moc děkuji!), Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eruc Reus, MIT SGS a návštěvníci KurisuCon.

■ **VYDAVATEL:** Iello ([www.iello.info](http://www.iello.info))

**Vedoucí manažeri:**

Cédric Barbé a Patrice Boulet

**Projektový manažer:** Thibaud Gruel

**Pomocný manažer:** Gabriel Durnerin

**Úpravy:** Nathan Morse

■ **VÝROBA, DESIGN, SAZBA:** Origames

■ **VYDAVATEL ČESKÉ VERZE:** Rexpert, s. r. o., Údolní 42, 602 00 Brno ([www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz))

**Překlad:** Michal „Eyron“ Široký

**Jazyková úprava:** Eliška „Elissa“ Pospíšilová, Kamil Smola

**Grafická úprava:** Jiří „Morthe“ Tomášek

Značka je vlastnictvím společnosti Rexpert, s. r. o.

Líbila ti se nebílba se Vám naše hra? Podělte se o svůj názor s ostatními na našich stránkách [www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz) či na stránkách:

[www.deskozrout.cz](http://www.deskozrout.cz)

nebo

[www.zatrolene-hry.cz](http://www.zatrolene-hry.cz).

## KRÁLOVSKY SE BAVTE!

SLEDUJTE NÁS:

