

Правила настольной игры

«Легендарные изобретатели» (Legendary Inventors)

Автор игры: Фредерик Анри (Frédéric Henry)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Для 2-5 игроков от 10 лет

Продолжительность игры: 40 минут

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В ходе игры игроки будут участвовать в создании изобретений и получать патенты, чтобы заработать очки победы и стать величайшей командой изобретателей, которую когда-либо знал мир.

КОМПОНЕНТЫ



20 тайлов изобретателей и 33 жетона начальных знаний:

- ① Имя изобретателя
- ② Знания изобретателя: физика, химия, механика и математика
- ③ Начальное знание изобретателя
- ④ Цель развития
- ⑤ Число победных очков за достижение цели развития
- ⑥ Жетоны начальных знаний

36 карт изобретений:

- ① Название изобретения
- ② Знания, требуемые для завершения изобретения
- ③ Индекс: 0 — для вооружения , 1 — для транспорта , 2 — для связи , 3 — для отдыха , 4 — для времени , и 5 — для энергии 
- ④ Число очков победы за получение изобретения
- ⑤ Век изобретения (I, II или III)



52 жетона наград:

- ① Жетон победных очков
- ② Жетон развития
- ③ Жетон готовности
- ④ Жетон дополнительного знания
- ⑤ Жетон индекса

Примечание: На обороте любого жетона награды изображена цифра 1.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ① Каждый игрок размещает перед собой тайлы четырёх изобретателей одного цвета и соответствующие кубики. Изобретатели поделены на команды, представляющие период времени, в котором они жили. Игроки размещают свои стартовые жетоны знаний, как указано на каждом из их тайлов изобретателей.
- ② Отсортируйте карты изобретений по рубашке на три стопки: I, II или III век.
- ③ Сложите все жетоны наград в мешочек. Затем выложите в центр стола лицом вверх количество карт I века, равное числу игроков плюс три.

- ④ Достаньте из мешочка случайным образом и разместите на каждом из этих изобретений по два жетона наград.
- ⑤ Убедитесь, что жетоны перевернуты стороной с цифрой 1 вниз.
- ⑥ Затем все совместно решают, кто начнёт игру. Первый игрок ставит перед собой статуэтку Леонардо да Винчи.

Теперь можно начинать игру...



КАК ЗАРАБОТАТЬ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ?

У игроков есть четыре способа заработать очки победы, и все они зависят от того, как распределяются награды (см. «Распределение наград»).

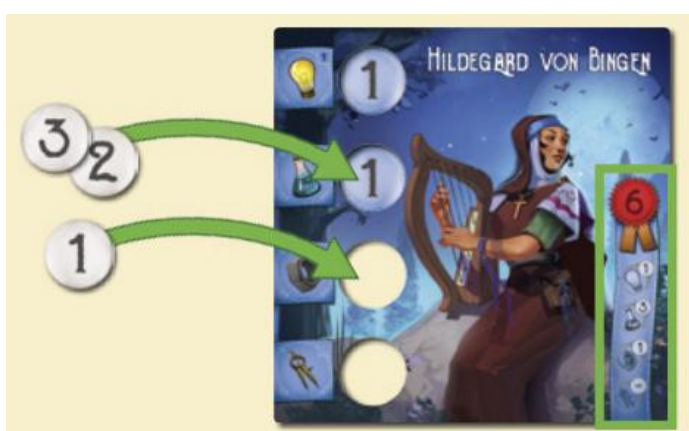
- **Получить (запатентовать) изобретение:** на карте каждого изобретения указано число победных очков, которые заработает игрок, получивший карту изобретения. С каждым веком это число увеличивается, поскольку приобрести изобретения становится всё труднее:



- **Собрать жетоны победных очков.**

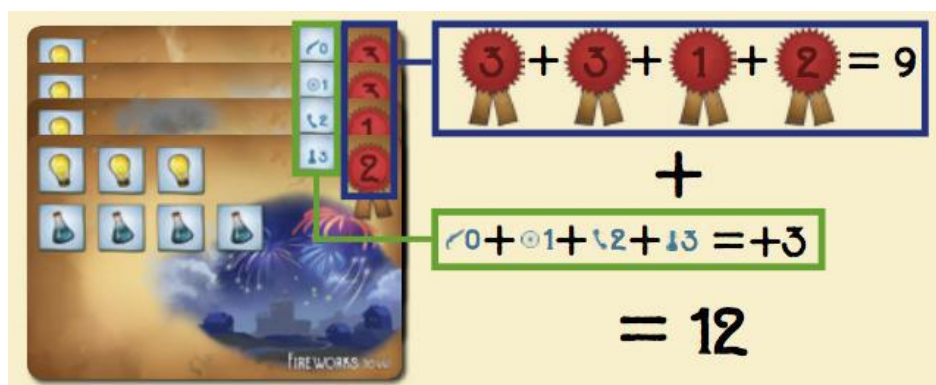


- **Улучшить своих изобретателей:** В любой момент в ходе игры участники могут улучшить уровни знаний своих изобретателей с помощью любых ранее собранных жетонов развития. В конце игры, если изобретатель достиг или превзошёл цель развития, обозначенную в нижнем правом углу его тайла, игрок зарабатывает указанное на красной ленте число победных очков.



Примечание: Игроки могут улучшать своих изобретателей, не соблюдая этих условий, но тогда они не заработают победные очки, связанные с достижением цели развития.

- **Сформировать одну или несколько серий изобретений:** синее число на карте изобретения соответствует его индексу. В конце игры за каждую сформированную серию изобретений игроки зарабатывают количество очков, равное самому высокому индексу в серии. Считаются только серии карт с последовательностью индексов, непрерывно возрастающей с 0.



ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок **должен** выполнить одно из двух действий:

Отправить изобретателя на работу

ИЛИ

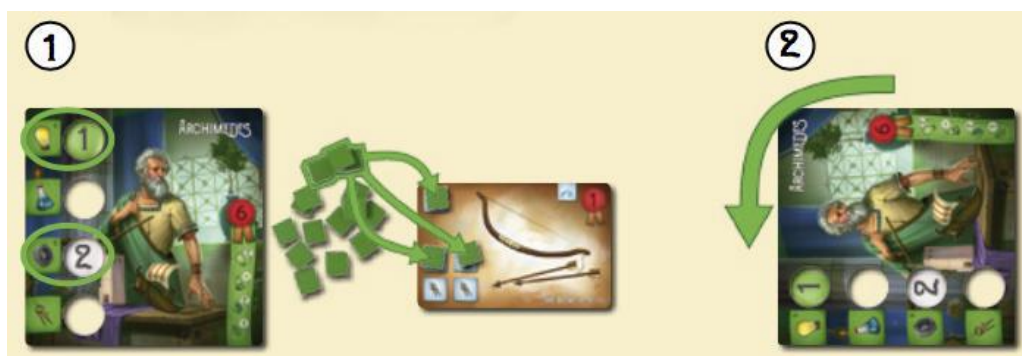
Восстановить своих изобретателей.

Отправить изобретателя на работу: игрок выбирает одного из своих доступных (повёрнутых вертикально) изобретателей и отправляет на работу над одним из изобретений. Затем он размещает свои кубики на любые оставшиеся пустыми клетки карты изобретения в соответствии с типами и текущими уровнями знаний изобретателя. Наконец, игрок поворачивает тайл изобретателя горизонтально, указывая, что тот занят.

Во время этого действия:

- Должны быть размещены все кубики, предоставленные изобретателем, которые умещаются на карте изобретения. (Если игрок не способен разместить хотя бы один кубик, он не может применить это действие.)
- Все кубики должны быть размещены на карте одного и того же изобретения.
- Если изобретатель может предоставить кубиков больше, чем требуется для изобретения, излишек не используется и возвращается игроку.

Пример: Сейчас ход Марка и его команды Древности (Гипатия, Архимед, Аристотель и Гиппократ). Он отправляет Архимеда работать над луком. У Архимеда сейчас есть уровень 1 в физике и уровень 2 в механике. Марк размещает один кубик на клетку физики и два кубика — на клетки механики. Затем он поворачивает тайл Архимеда горизонтально. Этот изобретатель не может быть использован, пока тайл остаётся в этом положении.



ИЛИ

Восстановить своих изобретателей: игрок поворачивает тайлы всех своих занятых изобретателей обратно в вертикальное положение, указывая, что они доступны. Если у игрока нет хотя бы одного занятого изобретателя, он не может применить это действие.

Пример: В ход Марка заняты трое из его изобретателей. Вместо того чтобы отправлять на работу четвертого, он решает восстановить всю свою команду. Таким образом, во время своего следующего хода он сможет выбрать любого из своих изобретателей.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ



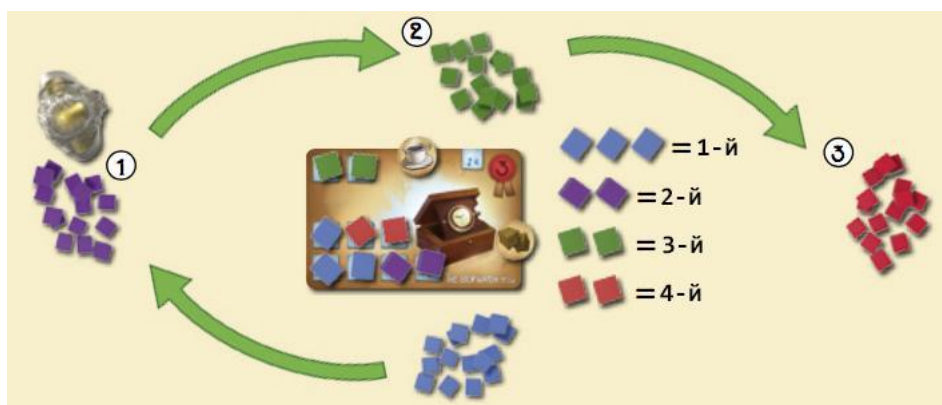
Изобретение считается завершённым, когда все клетки его карты заполнены. Игрок, который размещает кубик на последней пустой клетке, заканчивает изобретение, берёт статуэтку Леонардо да Винчи и ставит перед собой. Игроки приступают к распределению наград.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД

Награду могут получить только игроки, разместившие хотя бы один из своих кубиков на карте завершённого изобретения. Участвующие игроки выбирают свою награду в порядке важности их вклада: от игрока, который вложил больше всех (разместил больше всех кубиков на карте изобретения) к игроку, вложившему меньше всех.



Ничья разрешается в следующем порядке: сначала выбирает награду игрок, у которого находится статуэтка Леонардо да Винчи, а затем остальные по часовой стрелке.



Каждый участвующий игрок может взять только одну награду: карту самого изобретения или один из двух лежащих на ней жетонов. Награды получают только три игрока, вложившие больше всех. Затем они выкладывают свои награды перед собой, а все оставшиеся награды (если участвовали только один или два игрока), возвращаются не в мешочек, а в коробку.

Как только игроки закончили распределять награды, они забирают свои кубики, игра продолжается, а ход переходит к игроку, сидящему слева от статуэтки Леонардо да Винчи.

Важно: Когда предпоследнее изобретение на столе будет завершено, а игроки закончат распределять награды, век немедленно заканчивается. Все кубики, размещённые на карте последнего изобретения, возвращаются их владельцам. Карта последнего изобретения и лежавшие на ней два жетона возвращаются в коробку, а игра продолжается во II веке.

II ВЕК

- Выложите в центр стола лицом вверх карты II века по числу игроков плюс три.
- Достаньте из мешочка случайным образом и разместите на каждой из этих карт изобретений по два жетона наград. Убедитесь, что жетоны перевернуты стороной с единицей вниз.
- Игра продолжается с того же момента, где была прервана, без изменений (тайлы занятых изобретателей остаются повернутыми набор). Игрок слева от статуэтки Леонардо да Винчи делает свой ход.
- Игра во II веке идёт по тем же правилам, что и в предыдущем.





III ВЕК

Игра в III веке идёт по тем же правилам, что и в предыдущих двух, за исключением того, что карты изобретений тянутся из стопки III века.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как игроки разделят награды за предпоследнее изобретение в III веке, игра заканчивается. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки, суммируя:

- ① очки от полученных им карт изобретений,
- ② очки, полученные за составление серий изобретений,
- ③ очки за полученные им жетоны победных очков,
- ④ очки за своих изобретателей, достигших цели развития.

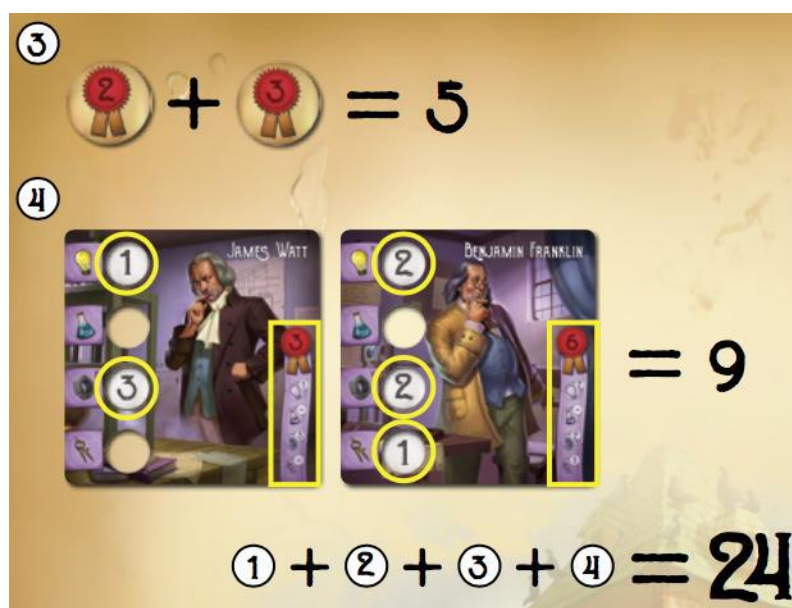
Побеждает игрок, заработавший больше всех победных очков. В случае ничьей победа достаётся игроку с наибольшим количеством карт изобретений.

① $1 + 2 + 3 + 1 = 7$

+

② $0 + 1 + 2 + 3 = 6$

= 10



ЖЕТОНЫ НАГРАД

В игре есть пять типов жетонов наград.



Жетоны **развития** соответствуют уровням знаний величиной 1, 2, 3 и 4. В любой момент игры жетон может быть размещён поверх жетона непосредственно предшествующего ему уровня. Например, единица может быть размещена на пустом месте, двойкой можно накрыть единицу и так далее. Размещенные на тайле изобретателя жетоны развития не могут быть удалены.



Жетоны **победных очков** приносят обозначенное на них число победных очков.



Жетоны **готовности** позволяют игроку во время его хода восстановить все его занятые (повёрнутые горизонтально) тайлы изобретателей, не тратя на это действия. Если игрок ещё не сходил, он может затем немедленно отправить изобретателя на работу. Эти жетоны сбрасываются после использования.



Жетоны **дополнительного знания** позволяют игроку, который отправляет изобретателя на работу, разместить два дополнительных кубика на карту изобретения, даже если у изобретателя нет нужных знаний. Эти жетоны сбрасываются после использования.



Жетоны **индекса** могут заменить любую недостающую величину в серии (включая 0 и числа больше 5).

ВАЖНО:



На тыльной стороне всех жетонов наград изображена единица. Таким образом, их можно перевернуть, чтобы использовать в качестве жетонов развития первого уровня.

- Собранные игроком жетоны наград можно сохранить и использовать позже в игре.
- Использование жетона награды никогда не считается действием.