

INNOVATION

CARL CHUDYK



■ 內容物

- 4 遊戲圖板/規則簡介
- 105 發明卡片 (每色21張)
- 5 勢力領域卡片
- 1 規則手冊

■ 遊戲機制

*曠世發明*是一款策略管理遊戲，而在遊戲中你扮演著一位文明的領導者。

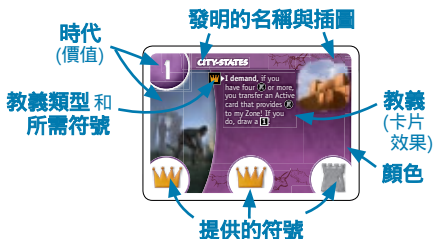
你的角色是藉著獲取與歷史中十個著名時期相關的重要發明，帶領你的文明發展。

發明卡片分成五種顏色，卡片可以增加你的遊戲選項和提供符號用以增加你的強度與抵抗力。

在遊戲期間，你將你屬區裡的卡片以顏色分類堆疊起來，至多組成五疊牌堆 (牌堆與顏色種類一樣多，見第7頁)。

每張卡片有一個或多個教義。它們代表在特定時間下你的文明思想。

遊戲有兩種教義：協同合作教義使玩家擁有多於或等同於你所需符號得到利益；至高無上教義迫使你命令較弱勢文明 (有較少符號的玩家)。



啟動教義可引領你的文明發展前進更快於你對手們的文明。

雖然同時啟動的卡片不能超過五張，但底下的卡片可以藉著教義由一端延展開，這樣如此可以增加玩家擁有的符號。

符號可增強你的文明力量與適應性。這些符號可能讓你從對手的發明受益、增強你的攻擊和保護你免於對手的攻擊。

最後，某些教義將使你贏得所需的勢力點數去支配時代。這是十分重要的，因為實際上有三種遊戲獲勝的方式：

一種是成為支配特定數目時代和/或領域的第一位玩家；

另一種是在遊戲結束時擁有最多勢力點數的玩家；

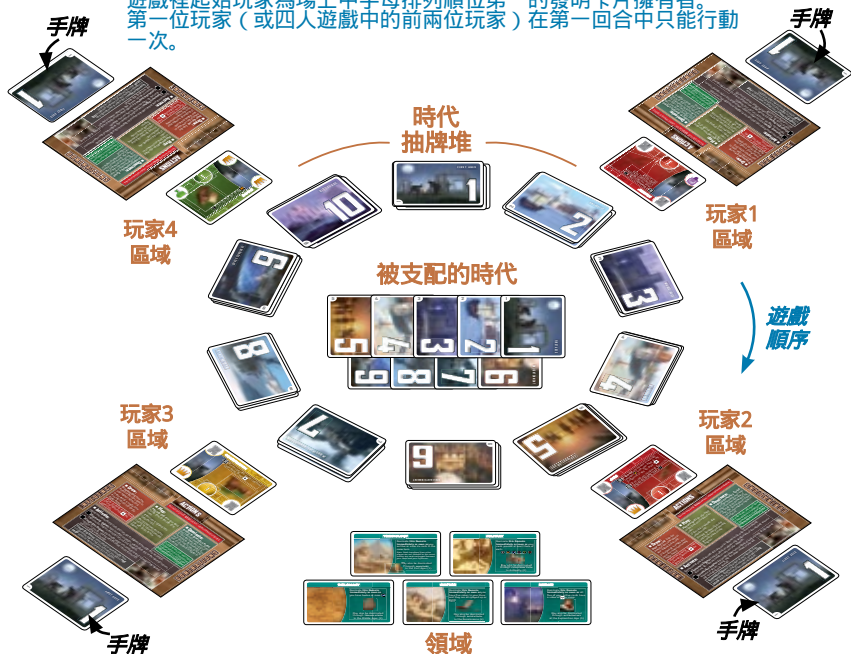
最後一種是符合某些卡片教義條件的玩家可贏得遊戲勝利。

遊戲設置

根據不同時代分成十堆牌如下圖所示，並且將牌洗勻。分別從時代1到時代9抽取第一張卡片，不看卡片內容並將這些卡片置於中間。這些卡片代表被支配的時代。

之後每位玩家拿一塊遊戲圖板、從時代1抽取2張卡片、選擇一張面朝上放置於遊戲中，而剩餘手上的卡片不需揭示給其他玩家知道。

遊戲裡起始玩家為場上中字母排列順位第一的發明卡片擁有者。
第一位玩家（或四人遊戲中的前兩位玩家）在第一回合中只能行動一次。



■ 遊戲機制

遊戲準備如上圖所示。

在該玩家回合中，玩家必須執行兩次不同或相同的行動，行動種類如下：

抽牌
啟動

出牌
支配

隨後，以順時針輪到下一位玩家。

備註：總是讓其他玩家知道你手中的卡片數目及時代編號。

主動卡片

主動卡片是遊戲中每一個顏色牌堆最上面可看見的卡片。

行動

■抽牌 (研究一項發明)

從相同於你最上面主動卡片數值的時代牌堆抽取卡片一張。

備註：遊戲沒有手牌數量限制。

假如你沒有卡片於遊戲場上，從時代1牌堆抽卡片。

假如你要抽牌的時代牌堆已沒有卡片，從下一個高於此時代且還有卡片的牌堆抽卡片。

範例：你最上面的發明卡片是數值4，而時代4、5和6的牌堆已被抽光，所以你必須從時代7抽你的卡片。

當你執行抽牌行動時，你不能從比你最高主動卡片還小的時代抽卡片。

■出牌 (發現一項發明)

從你的手牌裡選一張卡片放在你的遊戲屬地，該卡片放在同顏色牌堆的最上層。

如果該顏色尚未在遊戲屬地裡，則建立一個新的牌堆。

如果該牌堆已經延伸展開了，放置該卡片以便牌堆繼續延伸（見頁8）。你可以將任何數值的卡片放入遊戲。

範例：你可以藉著用 Pottery (1)來覆蓋想要放棄的 Genetics (9)。

■啟動

啟動其中一張主動卡片的教義。這些是遊戲中的核心機制：教義代表你選擇跟從的文明導向。

- 選擇其中一張主動卡片。

- 確認受影響的玩家：

每個教義被教義類型符號（）和所需資源符號（）所標示。

根據教義的類型，玩家們總計他們擁有所需要相似的符號來決定他們是否從教義獲益或者是服從教義的效果。

- 一項接一向地解決教義。

假如卡片上有數條教義，在移到下一條教義前，每個玩家必須先受到當前教義的影響。

備註：使用兩次行動來啟動相同卡片兩次是有可能的。

■支配

這是其中一種獲得遊戲勝利的方式。為了要支配一段時代，你必須達到以下兩種情況：

- 你的總勢力點數必須至少為五倍的你支配時代的數字。

- 至少有一張主動卡片的數值是等於或高於你想支配時代的數字。

範例：為了支配時代3，你必須要有 $3 \times 5 = 15$ 勢力點數和等於或高於數值3的主動卡片。

假如你達到這兩種情況，用行動來支配所對應的時代，並且將它記錄於遊戲圖板右側的支配區。

你不用花費任何勢力點數。你從不失去任何一段你所支配的時代，他們不能被偷取。

備註：即使你已經支配該時代，你必需不審視所被支配時代的發明卡片。

領域是可無需使用行動而被支配（見頁5）。

教義的類型

教義類型分成兩種，玩家可依左側的符號作區別。教義介紹了影響效果並且指出啟動教義所需要的符號。



至高無上教義

這些教義前都有這符號(1)，而且以 *I demand...* (我要求...) 開頭。這些是只有你從中受益的侵略性教義。

受影響玩家：所需符號少於你的玩家會受到影響。

影響：你必須將教義大聲唸出來；受影響玩家必須聽從，由玩家左側的對手開始順時針執行教義。



協同合作教義

這些教義前都有這符號(2)，可與其他對手一同分享。

受影響玩家：所需符號至少與你相同的玩家會受到影響。

影響：受影響的玩家一個接一個在你面前執行教義，由玩家左側的對手開始順時針執行，最後到你結束。

合作紅利：假如至少一個其他玩家從你的協同合作教義獲得利益，在卡片效果執行結束時，你可以得到一個免費的抽牌行動（無論受益玩家數目多寡）。

教義的額外資訊

- 所有教義效果必須影響到每一個受影響的玩家，即使是該卡片在執行效果的期間被覆蓋或丟棄。

- 即使是協同合作教義，受影響玩家不能決定不執行教義除非教義內容起頭為 « you may » (你或許)

- 為了得到合作紅利，假若教義效果在遊戲中造成變化，則認定玩家從協同合作教義得到利益。

範例：

假使協同合作教義要求放一張卡片進入遊戲中，但該玩家手中沒有卡片，則卡片效果並沒有造成遊戲的改變。

該玩家被認為並沒有從教義效果中獲得利益，所以你不能得到合作紅利。

■ 領域

除了展示在圖圈中間的被支配的時代，你也能支配五大領域。

你的文明能分別從你擁有的勢力點數支配這些領域，這並不用透過行動達成。

只要玩家達到領域卡片上的要求，這些支配效應是**自動且立即生效的**。

被支配的領域將被壓在遊戲圖板右側的支配區，被算做是遊戲勝利方式之一的支配。

如同時代卡片，領域卡片絕不會被偷取或丟棄。

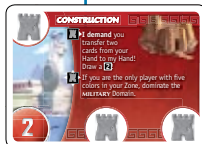
每一個領域可藉由啟動特定卡片的教義在遊戲早期時被支配。

這種卡片會被在各個領域卡片指出。

注意：

這種教義使屬於協同合作類型，你是排在最後一位才行動，所以請確保其他玩家並不會在你之前藉由教義得到領域。

假如兩個玩家同時達到獲得該領域的需求（例如藉由交換卡片），主動玩家支配該領域或者是做靠近主動玩家左側的玩家支配該領域。



你若能產生每種資源各3個或啟動 Construction 發明卡片，則立即支配 Military 領域。

■ 遊戲結束

■ 透過支配獲勝：

當一位玩家支配了特定數量的時代或領域，則遊戲立即結束。勝利條件取決於遊戲人數：

2人遊戲：6 項支配
3人遊戲：5 項支配
4人遊戲：4 項支配

還有其他兩種遊戲結束方式：

■ 透過勢力獲勝：

當一位玩家必須抽取一張比時代 10 還要高的卡片（這可能發生於當一個玩

家必須抽一張時代 10，但已經沒有牌可以抽取了）或者是教義效果說「遊戲結束」，則遊戲立即結束。

擁有最多勢力點數的玩家為遊戲勝利者。若有玩家勢力點數並列的話，擁有最多支配的玩家取得勝利。若還是無法分出勝負的話，那一同共享勝利。

■ 透過教義獲勝：

當一位玩家啟動教義影響效果並且達到教義裡宣告的勝利者條件，則遊戲立即結束。

擁有透過教義獲勝的發明卡片在時代 8, 9 和 10。



5

■ 遊戲術語

• Put in play/play:

把一張卡片放置於相同顏色的牌堆上層，或者是新創立一組牌堆假如該顏色尚未出現於你的遊戲屬地。

• Active:

主動卡片是每種顏色牌堆最上層面上的卡片；從最頂層卡片下方延伸出來的卡片不算是主動卡片。

• Bottom:

底部卡片是每一牌堆最下方的卡片，無論該牌堆是否延伸展開來。假如該牌堆只有一張卡片，那張卡片也能算是主動卡片。

• Higher/Lower:

比較時代卡片編號。全部最高/最低意味著全部最高/最低數值的卡片。

假如你有兩張7和三張5在手中。從你手中轉移所有最高的卡片代表你必須轉移你的兩張7。當從手中轉移三張卡片代表你必須轉移兩張7和一張5。

• Value:

卡片的數值等同於卡片的時代。它會印刷在卡片的兩面。假如卡片提及你沒有的數字（例如：你手中最高的卡片雖然你沒有任何卡片，或是你沒有該顏色的主動卡片的），將該數值認定為0。較高/較低也是歸為0。

• Influence:

你的勢力是你位於遊戲圖板左側勢力區下，所有卡片數值的總和。

■ 教義效果

• Archive:

將卡片存檔意指將卡片放到同顏色牌堆的底部，假如牌堆已經從一邊延伸展開，你就繼續延伸牌堆。假如尚未有該顏色的牌堆，建立一組新牌堆。

• Discard:

將卡片移出遊戲。
假使Fission發明的第一個教義成功發生效果，它迫使每個人丟棄掉手中、屬地和勢力區所有的卡片，也就是說將這些卡片從遊戲中放回盒子裡。支配的時代與領域依然保留。玩家們必須用供應牌堆中剩餘的卡片重新開始發展。

• Draw and...:

通常，抽一張卡片並放入手中，除非教義告訴你做其他事。

每當教義要求你“draw and play”，“to draw and archive”，或“to draw and score”應該用你剛抽到的卡片出牌放進遊戲、計分或放入牌堆底部。你不能用手中的一張牌來取代剛抽到的卡片。請記住當你應該抽取的時代牌堆沒有卡片的話，從下一個高於此時代且還有卡片的牌堆抽卡片。

• Exchange:

給出一張卡片並得到一張卡片。即使其中一位玩家沒有卡片可以交換，交換還是可以發生。

• Recycle:

資源回收卡片面朝下面放於所對應時代牌堆底下。假如你必須回收數張卡片，你可選擇擺放順序。

• Score:

將卡片壓在遊戲圖板左側的勢力區。

• Splay:

從牌堆選定某個方向延伸擴展你的牌堆，透過滑動主動卡片下方所有的卡片直至完整露出每張卡片最先出現符號。





遊戲例子裡，黃色向上方延伸、紫色向右方延伸，而紅色向左方延伸。藍色與綠色尚未延伸。


一組牌堆只能選定一個方向延伸展開。當你必須改變方向時，先還原成

玩家回合的範例



這是一場四人遊戲。現在是安德烈的回合。他有兩組牌堆於他的屬地：

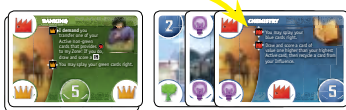



他的卡片提供他 3 , 2 , 1 , 1 。
他決定第一個行動是啟動 *Banking system*。

所需要的符號為 


- 第一個教義是 至高無上教義。

因為比爾擁有的  比安德烈少，他是唯一一位受影響的玩家，所以必須轉移一張非綠色可提供  主動卡片到安德烈的屬地。他決定轉移 *Chemistry* 卡片來覆蓋 *Evolution* 卡片並且向右展開。




之後，因為比爾轉移一張卡片，故他抽了一張  卡片並且計分。


- 第二個教義是協同合作教義。

查爾斯跟安德烈有一樣多的 ，而多米尼克擁有更多。他們二人皆從教義得到利益。查爾斯為安德烈左側的第一位玩家，他決定要往右展開他的綠色牌堆。之後，輪到多米尼克的回合，但是他沒有綠色卡片，所以他無法從教義獲益。最後，安德烈將他的綠色牌堆向右展開：



在卡片效應結束時，因為至少一位玩家（本例為查爾斯）從安德烈的協同合作教義獲得利益，所以安德烈可以抽一張免費的時代卡片，其編號等同於他最高主動卡片為 。

安德烈有 3 , 3 , 3 , 1 。

他決定第二個行動是從時代牌堆抽一張發明卡片 。

但是時代5牌堆已沒有卡片，從下一個高於時代5且還有卡片的時代6牌堆抽一張卡片。

■ CREDITS

■ **AUTHOR:** Carl Chudyk

■ **ILLUSTRATIONS:**

- Cyril van der Haegen - Couver
- Robin Olausson - Periods & Domains
- Christophe Swal - Innovations

■ **US PLAYTESTERS:** Chris Cieslik (thank you so much!), Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eric Reus, The MIT SGS and the visitors of KurisuCon.

■ **PUBLISHER:** Iello

Line managers:

Cédric Barbé and Patrice Boulet

Project manager: Thibaud Gruel

Assistant manager: Gabriel Durnerin

■ **PACKAGER:** Origames
(Design, layout and development)

Development manager:

Guillaume Gille-Naves

Art director:

Igor Polouchine

Translation & correction:

Giles Maurice and Alienoïds

Test and problem solving team FR:

Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki, Igor Polouchine. Sincere thanks to Philippe Longa, Frédéric Vasseur and Yann Wenz.

© 2011 Iello. All rights reserved.

IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES

54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

