

ПРОГРЕСС

A stylized atomic symbol with a central purple nucleus and three blue electron orbits, positioned over the letter 'О' in the title.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

АНДРЕЯ НОВАКА И АГНЕШКИ КОПЕРЫ

A detailed illustration of a Victorian industrial landscape. In the background, a large brick factory with multiple chimneys and a train on tracks. To the left, the Eiffel Tower stands tall. In the foreground, a windmill, a small boat on a river, and Stonehenge are visible. The sky is filled with clouds, a hot air balloon, and a biplane.

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

184 КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

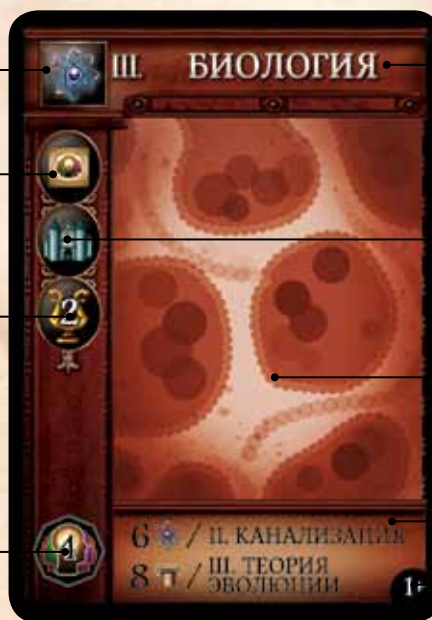
Из них 66 карт I эпохи,
60 карт II эпохи,
58 карт III эпохи.

Тип технологии: наука, техника или культура

Навык (или жетон знания), который даёт эта технология

Победные очки, которые приносит эта карта в конце игры

Количество знаний, которое приносит эта карта при сбросе



Эпоха и название технологии

Продвижение по одному или нескольким трекам могущества: престиж, население или армия

Иллюстрация

Цена открытия и технологии-предшественницы

Число игроков

5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



Игроки отмечают значения навыков и связанное с ними число победных очков на своём планшете.

1 ДВУСТОРОННИЙ ПЛАНШЕТ МОГУЩЕСТВА



На планшете изображены три трека могущества (престиж, население и армия). В конце игры участники получают победные очки в соответствии с положением своих фишек на трёх треках. Обратная сторона планшета используется для одиночной игры.

100 ДЕРЕВЯННЫХ ФИШЕК

По 14 фишек каждого из пяти цветов для каждого игрока (красный, зелёный, синий, жёлтый и белый) и 30 общих фишек чёрного цвета.



56 ЖЕТОНОВ ЗНАНИЙ



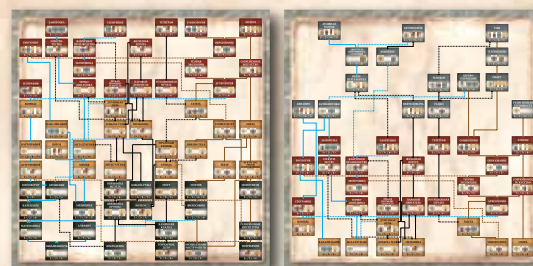
Тип знания, которое приносит этот жетон

11 ЖЕТОНОВ ЭПОХ

11 жетонов, обозначающих конец эпохи. Используйте их, чтобы отмечать, как скоро завершится текущая эпоха (зависит от количества игроков – см. стр. 9).



5 ЛИСТОВ С ДРЕВОМ ТЕХНОЛОГИЙ



5 КАРТ-ПАМЯТОК



ПРАВИЛА ИГРЫ

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



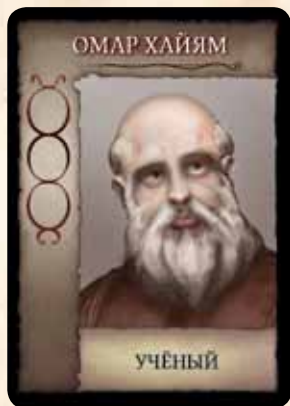
86 КАРТ ДОПОЛНЕНИЙ

15 карт дополнения «Личности»

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА



16 карт дополнения «Достижения»

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА



55 карт дополнения «Промышленная революция»

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА

Игра с дополнениями описана на стр. 10. Если это ваша первая партия, отложите карты дополнений в коробку – они вам не понадобятся.

Примечание: за исключением карт технологий, все остальные компоненты считаются бесконечными. Если в процессе игры какие-то фишки или жетоны закончатся, используйте любую подходящую замену (например, монеты или пуговицы).



ВСТУПЛЕНИЕ

Ещё на ранних этапах истории вместе с развитием человеческого разума стали возникать технологии. Первыми появились такие простые вещи, как колесо или плуг, но со временем люди изобретали всё более и более сложные устройства, что привело к промышленной революции.

Человечество прилагает огромные усилия, чтобы разобраться в своей истории и понять, как люди смогли пройти путь от кочевников, охотников и собирателей к обществу, в котором мы живём сейчас. Сэр Артур Кларк однажды сказал: «Любая достаточно развитая технология неотличима от магии», и именно благодаря этой магии мы живём в цивилизации, построенной на знаниях и технологиях наших предшественников.

Теперь мы готовы взглянуть в наше прошлое и понять, чему научились. В игре «Прогресс» игроки погружаются в мир науки и волшебства и смогут проследить за развитием технологий от самых истоков.

ОБЗОР ИГРЫ

«Прогресс» рассказывает о развитии технологий на протяжении человеческой истории. Игроки соревнуются между собой, пытаясь создать самую технологически развитую цивилизацию в истории.

Каждому игроку предстоит провести свою нацию по извилистому лабиринту открытий, пройти путь от первых творений человеческого гения через античность, Средние века и эпоху Возрождения до первых искр промышленной революции.

Главная цель игроков – набрать как можно больше победных очков, исследуя технологии. Каждая новая технология даёт игрокам различные преимущества. С каждым шагом на пути к прогрессу игрок будет продвигаться по различным трекам могущества и получать победные очки, которые определяют победителя в конце игры.

Слово разработчикам: за 10 000 лет человечество совершило невероятное количество открытий. Мы тщательно отобрали самые важные технологии, которые больше всего повлияли на облик нашего общества. Мы решили выделить три ключевых области прогресса: науку, технику и культуру. Некоторые технологии было непросто отнести к определённой эпохе – настолько давно и прочно они вошли в нашу жизнь. В этом случае мы решили немного пожертвовать исторической точностью в пользу удобства игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• В зависимости от количества игроков составьте набор карт технологий. Для одиночной игры используйте только карты технологий с отметкой 1+, для двух игроков – только карты технологий с отметками 1+ и 2+ и так далее.

Лишние карты технологий верните в коробку – они вам не понадобятся.

• Разделите карты технологий на 3 колоды в соответствии с эпохами (I, II и III), отмеченными на рубашках. Перетасуйте каждую из получившихся колод.

• Каждый игрок выбирает цвет, берёт все фишки выбранного цвета и кладёт перед собой планшет игрока. Затем помещает по одной фишке своего цвета на начальную позицию каждого трека навыка на своём планшете.

• Разместите планшет могущества в середине стола. Каждый игрок помещает по одной фишке своего цвета на начальную позицию каждого из треков могущества (👑 престиж, 🏠 население и 🛡️ армия). Резерв жетонов знаний и фишки чёрного цвета поместите рядом с планшетом могущества.

• Положите колоду I эпохи рядом с планшетом могущества, оставив рядом с ней место для сброса.

Отложите в сторону колоды II и III эпох – они понадобятся вам позже. Оставьте на столе достаточно места для них, а также для сброса этих колод (см. схему справа).

• Не забудьте оставить достаточно свободного места перед собой для карт технологий и жетонов знаний.

Первым игроком будет тот, кто последним читал историческую книгу.

• Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок берёт из колоды I эпохи указанное ниже число карт, которое зависит от числа игроков в партии:

- 1 игрок – 6 карт
- 2 игрока – 5 / 6 карт
- 3 игрока – 5 / 6 / 7 карт
- 4 игрока – 5 / 6 / 6 / 7 карт
- 5 игроков – 5 / 6 / 6 / 7 / 7 карт

• Справа вы можете увидеть пример начального расклада игры для двух участников.

• Изучите лист с древом технологий, чтобы продумать стратегию игры.

Эпоха указана на рубашке каждой карты технологии





ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

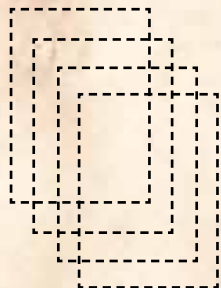


ЗОНА ИГРАЮЩЕГО
КРАСНЫМИ

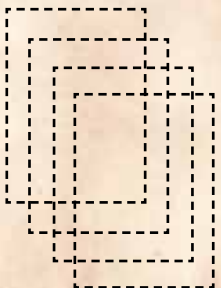
Жетоны знаний



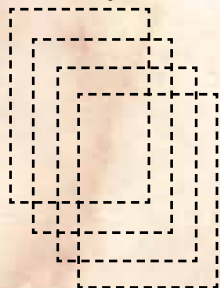
Карты культуры



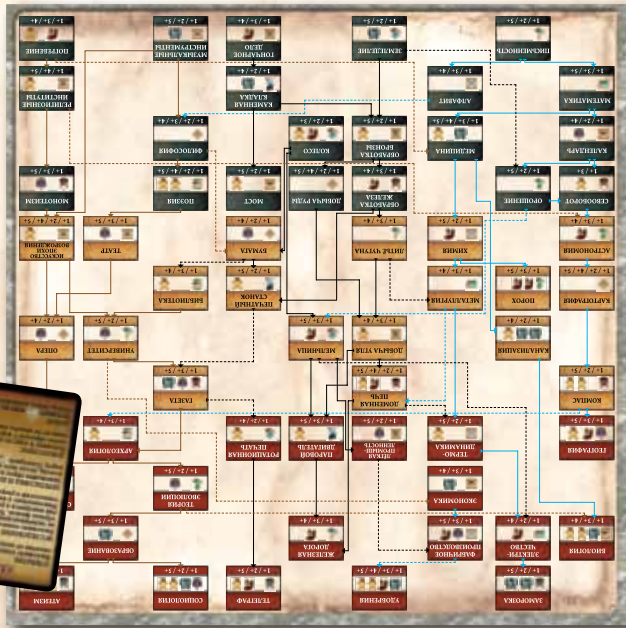
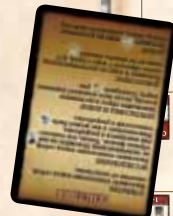
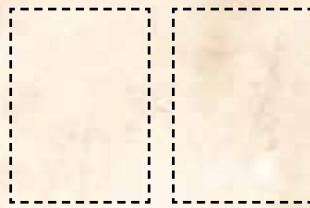
Карты техники



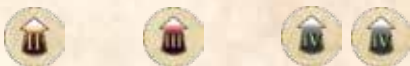
Карты науки



Технологии
в разработке



Жетоны эпох



Сброс
I эпохи

Колода
II эпохи

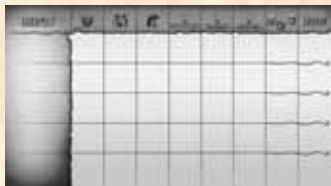
Сброс
II эпохи

Колода
III эпохи

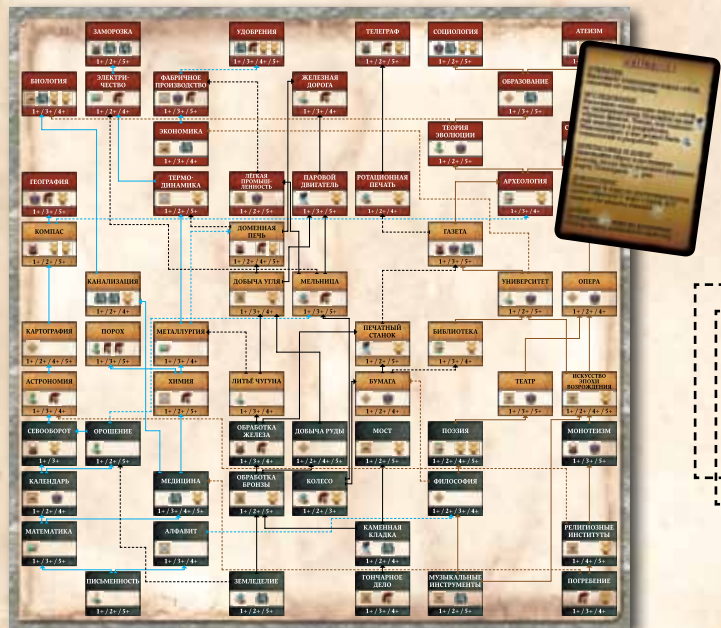
Сброс
III эпохи



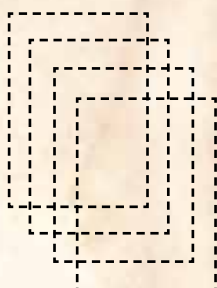
Резерв жетонов знаний



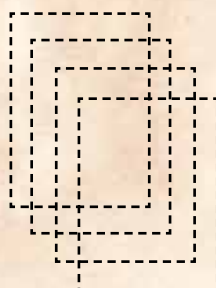
Блокнот
для подсчёта очков



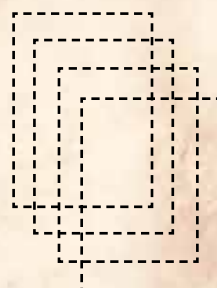
Технологии
в разработке



Карты
науки



Карты
техники



Карты
культуры



Жетоны знаний

ЗОНА ИГРАЮЩЕГО
СИНИМИ

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

НАВЫКИ

Навыки определяют способность игрока совершать те или иные действия. На планшете у каждого игрока 7 треков навыков. Положение фишки на треке показывает текущее значение навыка.

1) **Навык действий** отмечает количество действий, которое игрок может совершить за свой ход. Начальное значение навыка – 2, то есть игрок может совершить не более двух действий в свой ход.



Навык действий на планшете игрока

2) **Навык добора** отмечает количество карт, которое игрок может взять, совершая действие-добор. После действия-добора никаких других действий совершать нельзя. Начальное значение навыка равно 3, то есть игрок может добрать на руку до трёх карт из любых доступных колод (и их сбросов), после чего обязан завершить свой ход.



Навык добора на планшете игрока

3) **Навык предела руки** отмечает максимально возможное количество карт, которое может оставаться на руке игрока в конце его хода. Начальное значение навыка равно 5, то есть в конце хода у игрока на руке может быть 5 карт или меньше (хотя во время хода их может быть и больше).



Навык предела руки на планшете игрока

4) **Навык перетасовки** отмечает, сколько раз игрок может замешать один из сбросов в соответствующую колоду и взять карту из этой колоды. Начальное значение навыка равно 1, то есть игрок может замешать 1 сброс в соответствующую колоду и взять 1 карту из данной колоды (подробнее – в разделе «Фаза действий»).



Навык перетасовки на планшете игрока

5) **Навык разработки** отмечает количество технологий, которое может находиться у игрока в разработке одновременно. Начальное значение навыка равно 1, то есть у игрока может находиться только 1 карта технологии в разработке.



Навык разработки на планшете игрока

6) **Навык исследования** отмечает количество фишек, которое игрок должен положить на карту технологий, совершая действие-исследование. Начальное значение навыка равно 4.



Навык исследования на планшете игрока

7) **Навык добора/сброса** представлен двумя числами. Первое число отмечает количество карт, которое игрок может взять на руку из доступных колод и их сбросов, совершая действие добора/сброс, а второе – количество карт, которое игрок после этого должен сбросить с руки. Начальная позиция фишки равна 1/0, то есть игрок может взять 1 карту, при этом сбрасывать карты ему не нужно.



Навык добора/сброса на планшете игрока




КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ И ЗНАНИЕ


Карты технологий играют в «Прогрессе» двойную роль, выступая сразу и целью, и средством её достижения.

Карту технологии можно:

- сделать *активной технологией* с помощью действия-открытия или *технологией в разработке* с помощью действия-исследования;
- сбросить, чтобы получить знание для открытия другой технологии.

Знание используется в игре как валюта для оплаты открытия технологий. В игре существует три типа знаний:

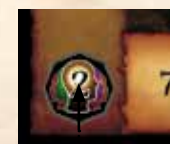
- наука ;
- техника ;
- культура .

Кроме того, в игре предусмотрены общие знания , которые могут заменить собой любой тип знания при оплате открытия технологии.

Знание в игре можно получить двумя способами: либо сбросить карту с руки, либо потратить жетон знания.

- За сброс карты игрок получает общее знание в количестве, указанном в левом нижнем углу карты.
- Тратя жетон знания, игрок не сбрасывает жетон, а переворачивает его серой стороной вверх и получает 1 знание того типа, который изображён на жетоне.

Для получения знания можно сбрасывать карты с руки и тратить доступные жетоны знаний в любом количестве (пока они у вас есть).



Пример (слева): сброс этой карты принесёт игроку 2 общих знания.



Пример (справа): перевернув этот жетон, игрок получает 1 знание типа «Культура».

ДОСТУПНЫЕ КОЛОДЫ

Доступной считается колода, из которой игроки могут брать карты в текущий момент. Если какая-то из эпох ещё не наступила, то соответствующая ей колода недоступна.

В начале игры доступной считается колода технологий I эпохи. Колоды II и III эпох станут доступными на более позднем этапе игры (см. подробности в разделе «Новая эпоха» на стр. 9).

Слово разработчикам: I эпоха символизирует поздние доисторические времена и античность, то есть период примерно с 10 000 до н. э. по 500 н. э.

II эпоха – это эпоха Средневековья, от падения Западной Римской империи в 476 году н. э. до ранних лет эпохи Возрождения в 1450-х годах н. э.

III эпоха – эпоха Возрождения и Великих географических открытий. Она заканчивается вместе с первой промышленной революцией (около 1740 года н. э.).

На III эпохе базовая игра завершается, но одно из дополнений вводит и IV эпоху, которая охватывает последующие периоды истории (см. Дополнения на стр. 10).

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Активный игрок — тот, кто делает ход в данный момент.

Каждый ход игрока состоит из трёх фаз. Активный игрок разыгрывает их в следующем порядке:

- 1) фаза разработки;
- 2) фаза действий;
- 3) фаза обновления.

После того как активный игрок закончил фазу обновления, его ход завершается и передаётся следующему по часовой стрелке игроку, который становится активным.

Опытные игроки по желанию могут начинать свой ход уже в тот момент, когда предыдущий игрок перешёл к фазе обновления.

ФАЗА РАЗРАБОТКИ

В начале фазы разработки активный игрок должен убрать одну фишку с каждой своей технологии в разработке.

Примечание: о том, что такое технология в разработке, будет подробно рассказано в разделе «Фаза действий».

Если игрок убрал с карты технологии в разработке последнюю фишку, эта технология сразу же становится активной, и игрок немедленно получает предусмотренные ею преимущества (подробнее — в разделе «Преимущества»).

В конце фазы разработки активный игрок может вернуть на руку любые свои карты технологий, находящиеся в разработке.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время фазы действий активный игрок может совершать указанные ниже действия столько раз, сколько позволяет его навык действий.

Примечание: совершать все действия не обязательно. Вы можете совершить только часть доступных действий в свой ход, но это серьёзно уменьшит ваши шансы на победу.

Активный игрок должен полностью завершить действие, прежде чем приступить к следующему.

Всего во время этой фазы доступно пять видов действий:

- Открытие
- Исследование
- Добор
- Добор/сброс
- Перетасовка и добор

ОТКРЫТИЕ

Совершая действие-открытие, выберите карту технологии на вашей руке, убедитесь, что сможете оплатить указанную на ней цену, и выложите её на стол перед собой. Выложенная карта становится активной технологией.

Примечание: мы рекомендуем выкладывать карты технологий так, как показано ниже. Группируйте их по типам и кладите друг на друга так, чтобы вы всегда могли видеть названия технологий и их преимущества. Таким образом вы сэкономите место на столе и не упустите всю значимую информацию.



Пример группировки карт по типу

У каждой технологии — одна или две цены открытия и (опционально) столько же технологий-предшественниц. Две цены указаны на карте на отдельных строчках.

Цены представлены на карте технологии в виде числа и символа типа знания (🧠, 🌱 или 🏠). Следом через слеш может быть также указана технология-предшественница. Если у вас:

- в игровой зоне лежит указанная технология-предшественница, вам не нужно тратить знание для оплаты цены открытия;
- в игровой зоне НЕТ технологии-предшественницы, вам придётся потратить знание указанного типа в указанном (или в большем) размере, чтобы оплатить цену открытия. Помните, что общее знание заменяет знание любого типа.

Если на карте технологии две строчки с ценой, то, чтобы сделать эту технологию активной, вам нужно выполнить условия обеих строчек.

Если вы с помощью карт и/или жетонов знаний получили больше знания, чем требуется для текущего открытия, вы можете потратить остаток знания на другие открытия в этом же ходу. В конце хода всё неиспользованное знание сгорает.

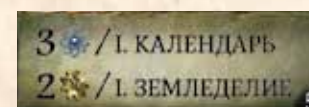
Выложив на стол активную технологию и оплатив её цену, игрок тут же получает все указанные на ней преимущества. Кроме того, появление новой активной технологии может привести к переходу в следующую эпоху или к окончанию игры (см. разделы «Преимущества», «Новая эпоха», «Окончание игры»).

Пример: Маша в свой ход решает открыть орошение. Перед ней на столе уже выложены следующие активные технологии: алфавит, мост и гончарное дело. Кроме того, у неё есть 3 жетона знаний: 1 техника, 1 наука и 1 общее знание.



Орошение имеет две строчки с ценой:

- 3 🧠 ИЛИ календарь;
- 2 🌱 ИЛИ земледелие.



На столе перед Машей нет требуемых технологий-предшественниц, но она всё равно решает открыть орошение. Для этого она переворачивает все свои жетоны знаний, чтобы получить 1 🧠, 1 🌱 и 1 🏠, а также сбрасывает с руки календарь и поэзию, чтобы получить ещё 2 🏠.





Сброс
I эпохи

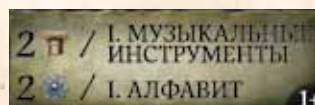
Потраченного знания достаточно, чтобы оплатить обе цены открытия (3 науки и 2 техники). Маша выкладывает перед собой карту орошения. Орошение становится активной технологией и приносит Маше указанные на карте преимущества.

Ещё пример: после этого Маша решает открыть философию. Перед ней выложены следующие активные технологии: алфавит, мост, гончарное дело и орошение. Также у неё есть жетоны знаний, но их нельзя использовать, так как они перевернуты.



Философия имеет две строчки с ценой:

- 2  ИЛИ музыкальные инструменты;
- 2  ИЛИ алфавит.



Маша решает сбросить с руки монотеизм, чтобы оплатить первую цену 2 общими знаниями. А вот вторую цену ей оплачивать не нужно, так как у неё уже есть технология-предшественница – алфавит.





Маша выкладывает перед собой карту философии. Философия становится активной технологией и приносит Маше указанные на карте преимущества.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Совершая действие-исследование, игрок выкладывает с руки на стол перед собой карту технологии, НЕ оплачивая её цену. Выложенная карта становится **технологией в разработке**.

Преимущество исследования в том, что в этом случае не нужно тратить знание или иметь технологии-предшественницы. Но выложенная таким образом карта **станет активной технологией только спустя несколько ходов**.

Чтобы начать исследование, выберите технологию на руке и выложите её перед собой (но не рядом с активными технологиями). Затем положите на карту чёрные фишки из запаса в количестве, равном значению вашего навыка исследования (). Выложенная карта технологии становится технологией в разработке.

Игрок может совершить действие-исследование, только если количество его технологий в разработке не превышает значение его навыка разработки ().

Важно: хотя технологии в разработке не считаются активными и не приносят никаких преимуществ, они могут служить в качестве предшественниц при открытии других технологий.

Пример: Маша хочет открыть севооборот, но понимает, что для этого у неё недостаточно знания и нет нужных технологий-предшественниц. Тогда она решает исследовать эту технологию, ведь это не требует траты знания.



Навык разработки у Маши равен 2. У неё уже есть одна технология в разработке, но благодаря значению навыка, она может исследовать ещё одну. Маша выкладывает карту севооборота перед собой – в стороне от активных технологий.




Так как навык исследования у Маши равен 4, она кладёт на карту севооборота 4 чёрные фишки из запаса.

Теперь севооборот считается технологией в разработке. Никаких преимуществ она пока не приносит, но может служить предшественницей для открытия другой технологии. Спустя 4 хода севооборот станет активной технологией.


Важно: игрок никогда не может выложить на стол перед собой больше одной копии любой технологии – неважно, в виде активной технологии или в виде технологии в разработке.

ДОБОР

Совершая действие-добор, игрок берёт на руку карты в количестве, равном его навыку добора (). После этого фаза действий сразу же завершается и начинается фаза обновления.

Карты нужно брать по одной. Игрок всегда может изучить взятую карту, прежде чем брать следующую. Можно брать карты из любых доступных колод и их сбросов. При этом игрок может брать только верхние карты.

ДОБОР/СБРОС (X/Y)

Совершая действие-добор/сброс, игрок сначала берёт на руку X карт, а затем сбрасывает Y карт с руки. Значения X и Y определяются навыком добора/сброса ().

Карты нужно брать по одной. Можно брать карты из любых доступных колод и их сбросов. При этом игрок может брать только верхние карты. После того как игрок взял X карт, он обязан сбросить Y карт с руки. Игрок может выбирать, какие карты сбросить. Сброшенные карты при этом не приносят знание.


Важно: сбрасывая карты, следите, чтобы они отправлялись в стопки сброса, соответствующие их эпохам.

ПЕРЕТАСОВКА И ДОБОР

Действие-перетасовка и добор позволяет игроку замешать определённое число стопок сброса обратно в колоды и взять с верха замешанных колод определённое число карт.

Чтобы совершить это действие, игрок X раз повторяет приведённую ниже схему:


- замешивает сброс в соответствующую его эпохе колоду;
- берёт верхнюю карту из перетасованной колоды.

Значение X определяется навыком перетасовки (). Игрок может повторить эту схему несколько раз для одной и той же колоды. Но так как в этом случае сброса уже нет, он пропускает первый шаг и просто берёт верхнюю карту из колоды.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время фазы обновления активный игрок готовится к следующему ходу. Пока он это делает, следующий игрок с его согласия уже может начать свой ход (не советуем так поступать начинающим игрокам).

Во время фазы обновления активный игрок:












- сбрасывает с руки лишние карты, чтобы их число соответствовало его навыку предела руки ();
- переворачивает цветной стороной вверх все свои жетоны знаний.

ПРЕИМУЩЕСТВА



Каждый раз, когда на столе перед игроком появляется новая активная технология, он получает преимущества, указанные в левой части карты этой технологии.

Верхний символ показывает, какой навык игрока повышается или какой жетон знания он получает. Символы могут быть следующие:

-  повышает навык действий на 1;
-  повышает навык предела руки на 1;
-  повышает навык добора на 1;
-  повышает навык добора/сброса на 1;
-  повышает навык перетасовки на 1;
-  повышает навык разработки на 1;
-  повышает навык исследования на 1;
- , ,  или  даёт вам 1 жетон знания соответствующего типа из запаса.

Символ, расположенный ниже, относится к трекам могущества. В зависимости от символа игрок продвигает свою фишку на определённое число делений на соответствующем треке могущества — престижа (♠), населения (♣) или армии (♣).

Наконец третий символ (если есть) показывает, сколько победных очков эта карта принесёт в конце игры.

Важно: все преимущества применяются мгновенно. К примеру, если новая активная технология повысила ваш навык действий, вы тут же можете совершить ещё одно действие.

🔧 НОВАЯ ЭПОХА

На некоторых картах технологий есть символ новой эпохи (🏠, 🏠, 🏠). Если перед игроками на столе лежит определённое число **активных** технологий с такими символами (технологии в разработке не в счёт), в игре наступает новая эпоха и колода следующей эпохи становится доступной.

Чтобы перейти во II эпоху, число активных технологий с символом 🏠 перед игроками должно быть равным:

- 1 в партии на 1–3 игроков;
- 2 в партии на 4–5 игроков.

Считаются карты активных технологий, лежащие перед всеми игроками, а не перед каждым игроком по отдельности.

Как только в игровой зоне появляется достаточное количество активных технологий с символом 🏠, I эпоха завершается и начинается II эпоха. Игра прерывается, и колода II эпохи становится доступной.

Чтобы перейти в III эпоху, число активных технологий с символом 🏠 перед игроками должно быть равным:

- 1 в партии на 1–2 игроков;
- 2 в партии на 3–4 игроков;
- 3 в партии на 5 игроков.

Как только в игровой зоне появляется достаточное количество активных технологий с символом 🏠, II эпоха завершается и начинается III эпоха. Игра прерывается, и колода III эпохи становится доступной. **Все игроки тут же сбрасывают с рук технологии I эпохи. Также убираются из игры технологии I эпохи, находящиеся в разработке.** Из карт I эпохи в игре остаются только активные технологии.

Для отслеживания смены эпох в комплекте игры имеются жетоны эпох. В начале игры выложите в игровую зону жетоны эпох в соответствии с количеством игроков в партии (см. пример подготовки для двух игроков на стр. 5). Как только в игровой зоне будет появляться карта активной технологии с символом новой эпохи, сбрасывайте жетон с соответствующим символом. Как только все жетоны, соответствующие одной эпохе, будут сброшены, наступит эта эпоха.

🔧 ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Чтобы игра завершилась, число активных технологий с символом 🏠 перед игроками должно быть равным:

- 1 в партии на 1 игрока;
- 2 в партии на 2–3 игроков;
- 3 в партии на 4–5 игроков.

Как только в игровой зоне появляется достаточное количество активных технологий с символом 🏠, III эпоха завершается, а вместе с ней завершается и игра. Со стола убираются все технологии в разработке, после чего игроки приступают к подсчёту победных очков, чтобы определить победителя в партии.

Примечание: с дополнением «Промышленная революция» символ 🏠 больше не служит для завершения игры. Вместо этого он служит для перехода в новую эпоху.

Если и колода текущей эпохи, и соответствующий ей сброс опустеют, текущая эпоха завершается. Если сейчас III эпоха, завершается и игра.

🌀 ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Чтобы определить победителя, игроки подсчитывают победные очки (ПО) и заносят результат в блокнот. Победные очки приносят:

1. ТРЕКИ МОГУЩЕСТВА

Игроки получают победные очки в зависимости от своего положения на каждом из трёх треков могущества.

- Игрок, продвинувшийся дальше всех на треке престижа, получает 10 ПО. Второй игрок получает 6 ПО, а третий игрок — 3 ПО. Четвёртый игрок получает 1 ПО.
- Игрок, продвинувшийся дальше всех на треке населения, получает 11 ПО. Второй игрок получает 7 ПО, а третий игрок — 4 ПО. Четвёртый игрок получает 2 ПО.
- Игрок, продвинувшийся дальше всех на треке армии, получает 12 ПО. Второй игрок получает 7 ПО, а третий игрок — 3 ПО. Четвёртый игрок получает 1 ПО.

Если фишки нескольких игроков стоят на одной позиции на треке, эти игроки получают среднее арифметическое значение ПО за их места с округлением в меньшую сторону (см. пример далее).

Пример: Маша и Ваня достигли 6-го деления на треке престижа. Дима и Лена остановились на 5-м делении, а Денис — на 3-м делении.

В этом случае Маша и Ваня получают по 8 ПО каждый (8 — среднее значение от 10 и 6, то есть от очков, дающихся за первое и второе место), Дима и Лена получают по 2 ПО каждый (среднее от 3 и 1 — очков за третье и четвёртое место). Денис же не получает ПО вообще.

На треке населения Денис достиг 8-го деления, Лена, Дима и Ваня находятся на 5-м делении, а Маша смогла добраться только до 4-го деления. В этом случае Денис получает 11 ПО за первое место, Лена, Дима и Ваня получают по 4 ПО (среднее от 7, 4 и 2 с округлением вниз), а Маша не получает ПО вообще.

На треке армии Маша достигла 5-го деления, Дима находится на 4-м делении, а Лена, Денис и Ваня остановились на 3-м делении.

Маша получит 12 ПО, Дима получит 7 ПО, а остальные игроки получат по 1 ПО (среднее от 3, 1 и 0 с округлением вниз).

2. ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Игроки смотрят на свои планшеты и подсчитывают победные очки на треках навыков. Для этого они подсчитывают количество символов (🏠), расположенных **слева** от фишки на каждом треке навыка, и добавляют соответствующее количество победных очков в общую сумму.

3. КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Игроки подсчитывают количество победных очков на картах, выложенных перед ними, и добавляют их в общую сумму.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает в партии. Возникшая ничья разрешается в следующем порядке критериев:

- претендент, у которого больше жетонов общих знаний, побеждает;
- претендент, у которого больше жетонов культуры, побеждает;
- претендент, у которого больше жетонов науки, побеждает;
- претендент, у которого больше жетонов техники, побеждает.

Если после этого победитель всё равно не определился, игроки делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В «Прогресс» можно играть и в одиночку. В этом случае подготовка и ход игры немного меняются.

Для одиночной игры используется **оборотная сторона планшета могущества**. Положите фишки на первые деления каждого трека.



Важно: в одиночной игре используйте только карты технологий с символом 1+.

В конце каждого хода игрок открывает верхнюю карту из колоды текущей эпохи (если колода опустела, перетасуйте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду). Если на карте есть символ новой эпохи (👑, 🏰, 🏭), отправьте эту карту в стопку сброса и откройте следующую. Повторяйте это действие, пока вам не попадётся карта без символа новой эпохи. Отложите эту карту отдельно в новую стопку (**колоду времени**). Если карта без символа новой эпохи вам не попадётся, игра завершается вашим поражением.

Каждый ход, помимо обычных действий, игрок по желанию может обменять карту технологии с руки на любую карту из колоды времени.

В конце партии игрок получает:

- победные очки за положение фишек на каждом из трёх треков на планшете могущества;
- победные очки с планшета игрока и с карт технологий — как в обычной игре.

Из получившейся суммы нужно вычесть:

- 1 ПО за каждую из первых 7 карт в колоде времени;
- 2 ПО за каждую из следующих 7 карт в колоде времени;
- 3 ПО за каждую из 7 следующих карт в колоде времени и так далее.

Подсчитайте финальную сумму. В зависимости от количества ПО, вы получаете следующий титул:

- до 20 ПО — новичок;
- от 21 до 40 ПО — вождь;
- от 41 до 65 ПО — властитель судеб;
- более 66 очков — полубог.

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

БЫСТРАЯ ИГРА (ОТ ДВУХ ИГРОКОВ)

Во время подготовки к игре поместите фишки на треке навыка действий сразу на второе деление. Таким образом, уже в начале партии игроки смогут совершать по 3 действия в ход. Остальные правила остаются неизменными.

ЕЩЁ БЫСТРЕЕ (ОТ ДВУХ ИГРОКОВ)

Этот вариант — дополнение к предыдущему. Помимо описанного выше условия, меняется ещё одно правило. Теперь количество активных технологий с символом новой эпохи, необходимое для перехода в новую эпоху или для окончания игры, всегда равно 1.

ДОПОЛНЕНИЯ

Для базовой игры предусмотрено три дополнения — «Личности», «Достижения» и «Промышленная революция». Их можно использовать как все одновременно, так и в любых сочетаниях друг с другом.

Мы рекомендуем для начала опробовать эти дополнения по отдельности и только после того, как все игроки освоятся с базовыми правилами «Прогресса».

ЛИЧНОСТИ

«Личности» — небольшое дополнение к игре, включающее 15 новых карт:

- 5 карт древних философов;
- 5 карт средневековых учёных;
- 5 карт творцов эпохи Возрождения.



В начале игры сдайте каждому игроку случайным образом по 1 карте философа. Каждый игрок тут же выкладывает полученную карту перед собой. Во-первых, карты философов используются для определения порядка хода. Во-вторых, каждый игрок получает специальное преимущество, которое обозначено на его карте философа.

Как только в партии наступает II эпоха, игроки в любой момент своего хода, не тратя действий, могут заменить философа средневековым учёным на свой выбор. Сделав это, игрок выкладывает карту учёного перед собой лицевой стороной вверх и переворачивает карту философа рубашкой вверх. При этом он **теряет все преимущества философа, зато приобретает преимущества учёного**.

Как только в партии наступает III эпоха, все карты философов, находящиеся в игре, переворачиваются рубашкой вверх. В этот момент вы можете немедленно выложить перед собой карту средневекового учёного лицевой стороной вверх — в том случае, если не сделали этого в ходе II эпохи — и приобрести его преимущества взамен преимуществ философа.

После этого игроки в любой момент своего хода, не тратя действий, могут заменить учёного творцом эпохи Возрождения. Сделав это, игрок выкладывает карту творца перед собой лицевой стороной вверх и переворачивает карту учёного рубашкой вверх. При этом он **теряет все преимущества учёного, зато приобретает преимущества творца**.

Если вы играете с дополнением «Промышленная революция», то, как только наступает IV эпоха, переверните все карты учёных рубашкой вверх. В этот момент вы можете немедленно выложить перед собой карту творца эпохи Возрождения лицевой стороной вверх — в том случае, если не сделали этого в ходе III эпохи — и приобрести его преимущества взамен преимуществ учёного.

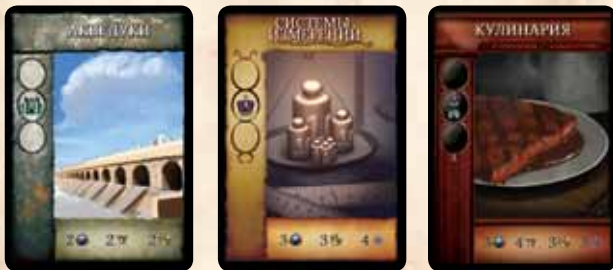
У учёных и творцов есть особое свойство — **наследие**. В свой ход игрок может, не тратя действий, перевернуть карту личности рубашкой вверх, отказавшись от её преимуществ, чтобы получить большое **разовое** преимущество, указанное в строке наследия. При этом преимущества наследия учёного можно получить не позднее начала III эпохи, а преимущества творца — не позднее начала IV эпохи.

Во время подсчёта победных очков игроки должны учесть победные очки, которые приносят карты всех их личностей за всю историю их цивилизации.

ДОСТИЖЕНИЯ

«Достижения» — небольшое дополнение к игре, включающее 16 новых карт:

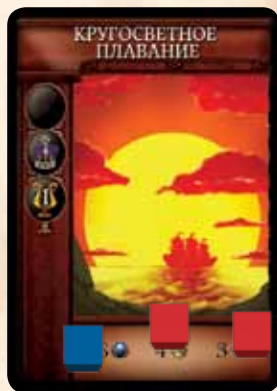
- 7 карт достижений древности;
- 5 карт достижений Средневековья;
- 4 карты достижений эпохи Возрождения.



Перед началом игры замешайте карты достижений древности в одну колоду и положите в центре стола лицевой стороной вверх. Верхнее достижение будет считаться текущим.

На каждой карте достижения есть 2–4 цены (в нижней части карты), а также различные преимущества (в левой части карты).

В свой ход любой игрок может **один раз, не тратя действий**, оплатить ровно одну из цен достижения (оплата происходит так же, как и при открытии технологии). Оплатив цену, игрок кладёт фишку своего цвета на эту карту. Своей фишкой игрок закрывает ту цену, которую оплатил (см. изображение ниже).



Кроме того, игрок может в свой ход тратить действия, чтобы оплачивать другие цены достижения. За одно действие игрок может оплатить ещё одну цену. Одну и ту же цену не могут оплачивать разные игроки.

Когда все цены будут оплачены, достижение считается завершённым. **Каждый** игрок, вложившийся в достижение, получает указанные на его карте преимущества, кроме победных очков. Если у какого-то игрока на карте достижения больше фишек, чем у остальных (никакой ничьей!), этот игрок забирает карту и выкладывает её на стол перед собой (в противном случае карта взятого достижения просто убирается из игры). Игрок, перед которым лежит карта достижения, в конце игры получает преимущества от него ещё раз, а также прибавляет указанные на карте достижения победные очки к своему итоговому результату.

Когда в игре наступает II эпоха, все не полученные игроками достижения древности, кроме текущего, убираются из игры. Перетасуйте карты достижений Средневековья и положите образовавшуюся колоду в центре стола лицевой стороной вверх. Положите на верх колоды текущее достижение.

Когда в игре наступает III эпоха, все не полученные игроками достижения Средневековья, кроме текущего, убираются из игры. Перетасуйте карты достижений эпохи Возрождения и положите образовавшуюся колоду в центре стола лицевой стороной вверх. Положите на верх колоды текущее достижение.

Если вы используете дополнение «Промышленная революция», то, как только наступит IV эпоха, уберите из игры все достижения, кроме текущего.


При подсчёте победных очков игроки получают все преимущества со всех выложенных перед ними на столе достижений, а также прибавляют указанные на картах достижений победные очки к своим итоговым результатам.

ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ


«Промышленная революция» — дополнение к игре, включающее 55 карт IV эпохи.




Когда в игре завершается III эпоха, игра не заканчивается. Наступает IV эпоха.

Чтобы перейти в IV эпоху, число активных технологий с символом  перед игроками должно быть равным:




- 1 в партии на 1–2 игроков;
- 2 в партии на 3–4 игроков;
- 3 в партии на 5 игроков.

Как только в игровой зоне появляется достаточное количество активных технологий с символом , III эпоха завершается и начинается IV эпоха. Игра прерывается, и колода IV эпохи становится доступной. Все игроки тут же сбрасывают с рук технологии II эпохи. Также убираются из игры технологии II эпохи, находящиеся в разработке. Из карт II эпохи в игре остаются только активные технологии.

Чтобы игра завершилась, число активных технологий с символом  перед игроками должно быть равным:

- 1 в партии на 1 игрока;
- 2 в партии на 2–3 игроков;
- 3 в партии на 4–5 игроков.

На картах IV эпохи есть три новых символа:

-  в конце игры игрок получает 1 ПО за каждые 5 выложенных перед ним карт науки;
-  в конце игры игрок получает 1 ПО за каждые 5 выложенных перед ним карт техники;
-  в конце игры игрок получает 1 ПО за каждые 5 выложенных перед ним карт культуры.

 **СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ: NSKN GAMES** 

Авторы игры: Андрей Новак, Агнешка Копера

Художник: Давид Шилаги

Дизайнер: Дэвид Коффи

Развитие игры: Ник Лаза, Блажей Кубацкий, Эуген Д.

Особая благодарность выражается Ричарду Хэму и Лэнсу Микстеру.

© 2011–2014 NSKN Legendary Games SRL, all rights reserved.

www.nskn.net

 **РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»** 

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчики: Наталья и Сергей Серебрянские

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Иллюстрация на коробке: Антон Квасоваров

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru