

AGE of INNOVATION

UN JEU DE L'UNIVERS TERRAMYSTICA



HELGE OSTERTAG



FEUERLAND

ALVARO CALVO ESCUDERO



MATÉRIEL



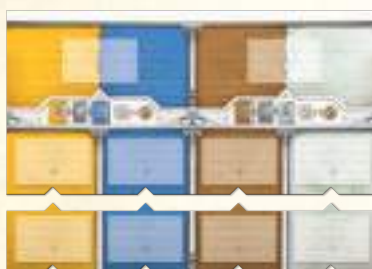
1 plateau principal



6 tuiles Action de livre (voir p.23)



1 plateau Recherche



2 sections supplémentaires de plateau Innovation (à utiliser selon le nombre de joueurs)



1 section de base de plateau Innovation



1 panneau Ordre du tour



48 livres (12 de chaque couleur)



56 tuiles Terrain (recto verso) avec 7 terrains différents



12 factions différentes (voir p.20)



21 tuiles Ville (3x 7 types différents, voir p.23)



7 plateaux Joueur (1 par terrain)



5 aides de jeu



7 cartes Terrain (voir p.19)



10 tuiles Bonus de manche (voir p.23)



4 tuiles Décompte d'agglomérations (pour les parties à 2 joueurs)



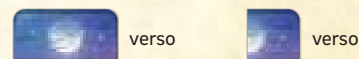
48 tuiles Compétence (4x 12 types différents, voir p.24)



12 tuiles Pointage (voir p.24)



4 tuiles Pointage final





18 tuiles Innovation
(voir p.21)

verso



17 tuiles Palais (voir p.22)

verso

verso spécial
pour la n°17

7 tuiles vierges
temporaires



5 jetons Points (100/200)
(recto/verso)



125 pièces
(64x 1, 35x 2, 26x 5)



20 jetons X

Éléments de couleur neutre



Éléments aux couleurs des joueurs, par couleur



9 ateliers



4 guildes



1 palais



3 écoles



1 université



7 érudits



3 ponts



2 cubes



5 marqueurs Joueur



1 marqueur Ordre du tour

Le matériel pour la variante solo avec l'automa est décrit dans le livret correspondant.

BUT DU JEU

Vous devez étendre le territoire de votre faction sur le plateau principal, ce qui va vous demander de transformer le terrain pour le rendre habitable par votre peuple. Ne vous éloignez pas trop des autres factions, mais ne les laissez pas bloquer votre expansion. Accumulez du savoir, lancez des innovations et faites l'acquisition de compétences. Adaptez votre style de jeu aux objectifs de chaque manche et aux spécificités de votre faction. À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de points l'emporte.

Si vous connaissez déjà les règles de *Terra Mystica*, concentrez-vous sur les sections marquées de l'icône , qui identifie des règles modifiées ou inédites.

Table des matières

Mise en place	04
Concepts génériques	07
Marquer des points	07
Cycle de pouvoir	07
Terrain natal et transformation	07
Cases adjacentes et portée	08
Gagner du pouvoir grâce aux autres joueurs	08
Fonder une ville	09
Bâtiments neutres	09
Le plateau Recherche	10
Déroulement de la partie	10
Phase I : Revenus	10

Phase II : Actions	11
• Transformer et Construire	11
• Améliorer un bâtiment	13
• Augmenter la navigation	14
• Améliorer les outils de transformation	14
• Développer une innovation	14
• Envoyer un érudit	15
• Actions de pouvoir et de livre	15
• Actions spéciales	15
• Passer	16
• Conversion de ressources	16
Phase III : Bonus de recherche et ajustement	17

Fin de la partie et Décompte final	18
Mise en place alternative	18
Partie à 2 joueurs	19
Appendice	19
Appendice I : Cartes Terrain	19
Appendice II : Factions	20
Appendice III : Tuiles Innovation	21
Appendice IV : Tuiles Palais	22
Appendice V : Tuiles Bonus de manche	23
Appendice VI : Actions de pouvoir et de livre	23
Appendice VII : Tuiles Ville	23
Appendice VIII : Tuiles Compétence	24
Appendice IX : Tuiles Pointage	24

MISE EN PLACE

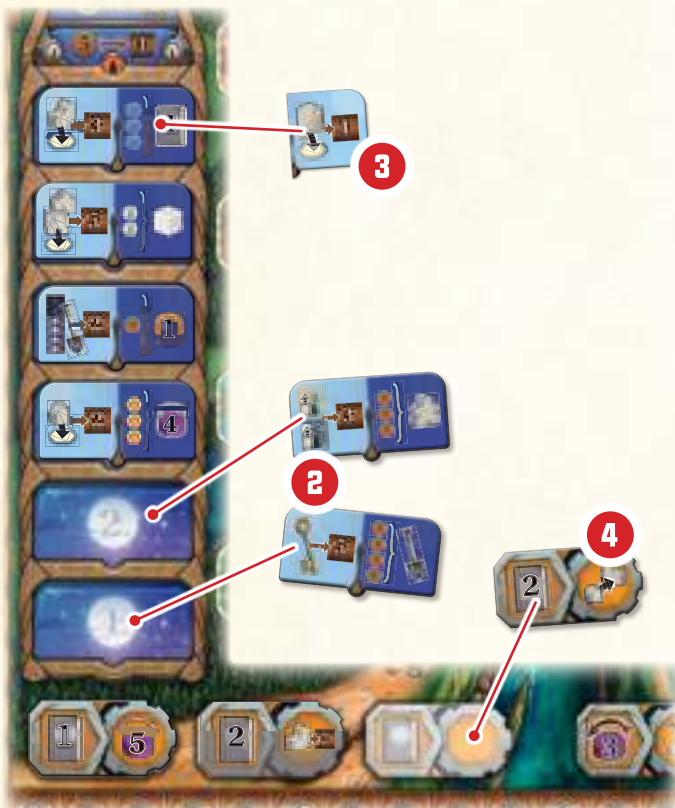
Mise en place générale

① Placez le **plateau principal** au centre de la zone de jeu sur le côté correspondant à votre nombre de joueurs. Référez-vous pour cela à l'icône ci-contre.

Note :

- **Partie à 2 joueurs :** consultez la p.19 pour connaître les étapes supplémentaires de mise en place.
- **Partie à 3 joueurs :** utilisez le côté 3 à 5 joueurs pour vos premières parties, puis le côté 1 à 3 joueurs ensuite.

② Mélangez les **12 tuiles Pointage** face cachée et piochez-en 6 au hasard. Révélez-les une par une et placez-les **de haut en bas** sur les cases Pointage du plateau principal. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.



La **moitié gauche** de ces tuiles vous indique comment marquer des points supplémentaires lors de chaque manche.

Notez que la tuile ci-contre **ne doit pas** occuper l'une des deux cases du haut de la piste (cases n°5 et n°6). Si cela arrive, mettez-la de côté, remplissez ces cases, puis remélangez cette tuile avec les autres avant de remplir les cases restantes.



La **moitié droite** de ces tuiles vous indique un bonus de recherche qui dépend de votre niveau dans 4 disciplines (ou couleurs)

différentes, avec trois tuiles pour chaque discipline.



Seule la discipline indiquée sur la case n°6 peut apparaître 3 fois parmi toutes les tuiles posées. Il n'est pas autorisé d'avoir 3 fois la même discipline sur les cases 5 à 1. Si cela se produit, remplacez la tuile concernée par une autre.

③ Mélangez les **4 tuiles Pointage final** face cachée et placez l'une d'entre elles face visible sur la partie droite de la tuile Pointage de la case n°6 (tout en haut). Le bonus de recherche ainsi recouvert ne sera pas utilisé. Si la tuile Pointage final affiche le même type de bâtiment que la tuile Pointage qu'elle recouvre, remplacez-la par une autre tuile Pointage final. Rangez les tuiles Pointage final inutilisées dans la boîte.

④ Mélangez les **6 tuiles Action de livre** face cachée et piochez-en 3 au hasard. Placez-les face visible sur les cases Action de livre correspondantes du plateau. Rangez les tuiles Action de livre inutilisées dans la boîte.

⑤ Placez le **panneau Ordre du tour** et le **plateau Recherche** à côté du plateau principal.

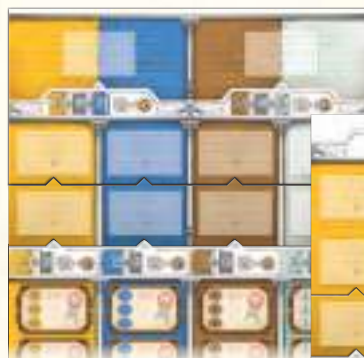
⑥ Placez la section de base du plateau Innovation à côté du plateau principal. Ajoutez-y 1 ou 2 sections Innovation supplémentaires selon le nombre de joueurs (consultez les icônes correspondantes au recto et au verso de chacun de ces plateaux).



Mise en place 2 joueurs



Mise en place 3 joueurs



Mise en place 4 joueurs



Mise en place 5 joueurs

7 Isolez les 12 **tuiles Compétence** marquées de l'icône ci-contre puis répartissez-les au hasard face visible sur les cases Compétence dans la partie inférieure du plateau Innovation. Placez ensuite les tuiles restantes au dessus des tuiles installées de manière à obtenir 12 piles de 4 tuiles de même type chacune.

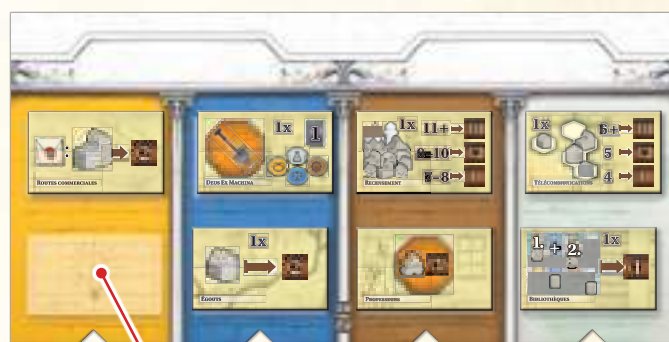
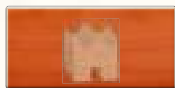


8 Mélangez les **18 tuiles Innovation** face cachée et placez-en 1 face visible sur chaque case Innovation de la partie supérieure du plateau Innovation. Rangez le reste des tuiles Innovation dans la boîte.

9 Mettez de côté les jetons X, les tuiles Ville, les tuiles Livre, les jetons Pouvoir, les tuiles Terrain, les outils et les pièces de monnaie pour former une réserve générale à portée de tous les joueurs. Lorsque vous gagnez ou dépensez des tuiles Livre, jetons Pouvoir, outils ou pièces, prenez-les ou remettez-les dans cette réserve.

10 Placez les bâtiments neutres à proximité du plateau principal.

11 Prenez la **tuile Palais n°17** à dos rouge et placez-la face visible près du plateau principal. Mélangez les autres tuiles Palais face cachée et piochez-en autant que de joueurs +1, puis placez-les face visible à côté de cette tuile. Rangez le reste des tuiles Palais dans la boîte.



Factions et plateaux Joueur

Posez les **7 cartes Terrain** sur la table **1**. Assignez, au hasard, à chaque carte, **1 tuile Faction** **2** et **1 tuile Bonus de manche** **3** afin de former 7 groupes.



Placez les 3 tuiles Bonus de manche restantes à côté du plateau principal et ajoutez 1 pièce sur chacune d'entre elles.

Déterminez un premier joueur au hasard.

Ensuite, en commençant par le joueur assis à droite du premier joueur et en poursuivant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit l'un des groupes disponibles (1 carte Terrain, 1 tuile Faction et 1 tuile Bonus de manche) et le place devant lui. Chaque joueur reçoit le plateau Joueur correspondant à sa carte Terrain et y place sa tuile Faction. Voir *Appendice I* p.19 pour les détails des cartes Terrain.

Le terrain qui apparaît en gros en haut du cercle des terrains d'un plateau Joueur vous indique à quelle carte Terrain il se rapporte.

Exemple : ce plateau se rapporte à la carte Terrain jaune.



Enfin, rangez les cartes Terrain, les plateaux Joueur, les tuiles Faction et les tuiles Bonus de manche inutilisé(e)s dans la boîte.

Nous vous recommandons cette méthode pour vos **premières parties**.

Si vous voulez plus de choix et de flexibilité lors de la distribution, suivez la méthode alternative avec draft proposée dans la *Variante : Draft des plateaux Joueur et des factions* p.18.

Mise en place individuelle

Prenez tous les éléments de la couleur de votre plateau Joueur ainsi que 12 jetons Pouvoir. Procédez ensuite à votre mise en place personnelle comme suit :

- 1 Placez tous les **bâtiments** de chaque type dans les cases correspondantes de votre plateau Joueur.



- 2 Placez une **tuile vierge temporaire** dans l'emplacement réservé à côté de votre palais.

- 3 Placez l'un de vos cubes en bas de la piste de navigation à gauche et l'autre en bas de la piste de transformation à droite.

- 4 Répartissez vos **12 jetons Pouvoir** comme indiqué dans les bols de pouvoir I et II situés en bas à droite de votre plateau Joueur.

- 5 Formez une réserve personnelle avec vos **7 érudits** et vos **3 ponts**. Lorsque vous gagnez un érudit, prenez-le dans cette réserve et placez-le sur votre tuile Faction. Lorsque vous en dépensez un, remettez-le dans cette réserve. Tout érudit que vous souhaitez utiliser au cours d'une action doit venir de votre tuile Faction et non de votre réserve.

- 6 Recevez les **ressources de départ** indiquées sur votre tuile Faction et sur votre plateau Joueur (au-dessus de la piste de transformation).



- 7 Placez **1 marqueur Joueur** sur la case 0 de chaque discipline (colonne) du plateau Recherche. Déplacez ensuite le marqueur de chaque colonne d'une case par icône Discipline lui correspondant sur votre tuile Faction et votre plateau Joueur, le cas échéant.



Exemple : les Taupes commencent la partie avec 2 icônes Ingénierie. Leur marqueur (jaune) est donc immédiatement avancé de 2 cases dans cette colonne.

- 8 Placez votre dernier **marqueur Joueur** sur la case 20 de la piste de score du plateau principal.



- 9 Enfin, placez votre **marqueur Ordre du tour** sur le panneau Ordre du tour. Le premier joueur place son marqueur tout en haut de la colonne de gauche, son voisin de gauche place le sien sur la case du dessous, et ainsi de suite.

Placement de vos premiers ateliers

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans l'ordre du tour, chaque joueur place un de ses ateliers **sur une case de terrain du plateau principal correspondant à la couleur de son plateau Joueur**. Ensuite, en repartant du

dernier joueur puis dans le sens antihoraire, chacun place un second atelier de la même façon. Ainsi, le dernier joueur place ses deux ateliers à la suite, et le premier joueur place le premier et le dernier atelier.

CONCEPTS GÉNÉRIQUES

Marquer des points

Vous marquez des points en cours de jeu et lors du décompte final.

Cette icône indique que vous gagnez des points. 

Vous trouverez les détails des éléments de jeu individuels dans les appendices (à partir de la p.19).

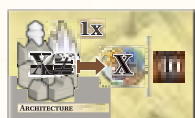
A Les **6 tuiles Pointage** que vous avez mises en place sur le plateau correspondent aux 6 manches de la partie. À chaque manche, vous marquez des points chaque fois que vous effectuez l'action indiquée par la tuile de la manche en cours. Lors de la 6^e manche, vous pouvez aussi utiliser la **tuile Pointage final** pour marquer des points avec l'action représentée sur cette tuile.



B Lorsque vous fondez une **ville** en cours de jeu, vous marquez des points et gagnez des ressources.



C La plupart des **innovations** que vous récupérez en cours de jeu vous rapportent des points.



D Les **palais, bonus de manche et compétences** peuvent également vous rapporter des points.



E À la fin de la partie, vous marquez des points pour :

- le plus grand nombre de bâtiments reliés les uns aux autres,
- votre progression dans chacune des 4 disciplines du plateau Recherche et
- vos ressources non dépensées.



Le cycle de pouvoir

Au fil du jeu, vous allez régulièrement gagner du pouvoir et devrez le dépenser pour certaines actions et ressources. Le **pouvoir** est représenté par vos **jetons Pouvoir** qui passent d'un bol de pouvoir à l'autre.

La gestion de votre cycle de pouvoir est une composante essentielle de *Age of Innovation* et la clé de la victoire.

Vos jetons Pouvoir vont circuler dans les 3 bols de pouvoir de votre **plateau Joueur**. Au début de la partie, tous vos jetons sont dans les bols I et II. Le bol III est vide. Les jetons Pouvoir circulent toujours dans le sens horaire dans vos bols.

Pour **chaque** point de pouvoir obtenu, effectuez les étapes

suivantes, dans l'ordre :

- S'il y a des jetons Pouvoir dans le bol I, déplacez 1 jeton Pouvoir du bol I au bol II.
- Si le bol I est vide, déplacez 1 jeton Pouvoir du bol II au bol III.
- Si les bols I et II sont vides, alors vous ne pouvez plus gagner de pouvoir.

Exemple :

vous obtenez 3 pouvoir ;
1 déplacez d'abord les 2 jetons du bol I au bol II,
2 puis déplacez 1 jeton du bol II au bol III, étant donné que le bol I est désormais vide.



Vous pouvez dépenser du pouvoir **uniquement** depuis le bol III. Lorsque vous dépensez du pouvoir, retirez autant de jetons que nécessaire du bol III et remplacez-les dans le bol I.



Cette icône (flèche blanche vers la droite) indique que vous **gagnez** le montant de pouvoir indiqué.



Cette icône (flèche noire vers la gauche) indique que vous devez **dépenser** le montant de pouvoir indiqué (en le faisant passer du bol III au bol I).

Terrain natal et transformation

Chaque faction est liée à un **terrain natal** (représenté en plus grand au sommet du cercle des terrains du plateau Joueur auquel elle a été associée) et ne peut construire ses bâtiments que sur ce type de terrain. Chaque faction cherche donc à transformer les terrains alentour pour être en mesure de construire dessus, qu'il s'agisse de déserts, de plaines, de marais, de lacs, de forêts, de montagnes ou de friches.



Le cercle des terrains vous indique la complexité de la transformation d'un terrain en un autre. Le grand cercle au sommet est votre terrain natal (ici, le désert). Plus un terrain est loin de votre terrain natal dans le cercle, plus les coûts de transformation de ce terrain en votre terrain natal seront élevés.

CONCEPTS GÉNÉRIQUES (suite)

Cases adjacentes et portée

Vous pouvez étendre les terres de votre faction sur le plateau en transformant les cases directement adjacentes à vos bâtiments. Les ponts et la navigation vous permettent respectivement de franchir les rivières et de les utiliser pour vous étendre encore plus loin. Lorsque vous aurez suffisamment de bâtiments adjacents, vous pourrez fonder une ville. Vos guildes vous coûteront moins cher si une autre faction (un autre joueur) possède un bâtiment adjacent. Enfin, lorsque d'autres factions construisent dans une case adjacente à vos bâtiments, vous gagnez du pouvoir.

Il est nécessaire de distinguer les **cases adjacentes** des cases qui sont **à votre portée**.

Cases adjacentes

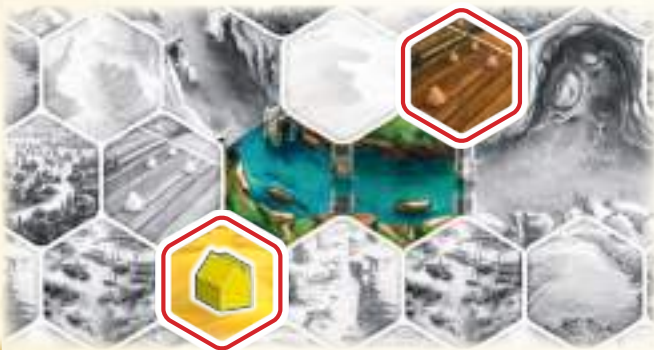
Les cases de terrain et les bâtiments directement reliés par un même côté d'hexagone sont adjacents. De plus, les cases et les bâtiments reliés par un **pont** qui enjambe une rivière sont également adjacents (voir l'action de pouvoir *Construire un pont* dans l'appendice VI p.23).



Exemple : ces cases sont adjacentes grâce au pont. Lorsqu'un bâtiment sera construit dans la forêt, les deux bâtiments seront considérés comme adjacents.

Portée

Les cases et bâtiments **adjacents** et les cases et bâtiments que vous pouvez atteindre en naviguant sur la rivière sont **à votre portée**. Votre **valeur de navigation** définit la distance maximum, en cases de rivière, au-delà de laquelle les cases Terrain ne sont plus à votre portée (en partant de l'un de vos bâtiments).



Exemple : ces deux cases (désert et plaine) sont à portée l'une de l'autre si **Jaune** a une valeur de navigation de 2 ou plus.

Gagner du pouvoir grâce aux autres joueurs

Lorsque vous construisez un bâtiment, toutes les autres factions possédant un ou des bâtiments adjacents à celui que vous construisez gagnent du pouvoir. De même, vous gagnez du pouvoir si d'autres factions construisent un bâtiment à

côté des vôtres. À vous de conserver une certaine proximité avec les autres factions tout en vous ménageant suffisamment d'espace pour prospérer.

Le montant de pouvoir gagné à cette occasion dépend du type des bâtiments adjacents, car tous ont des valeurs différentes :



Les bâtiments de la rangée supérieure de votre plateau Joueur (palais et université) ont une valeur de pouvoir de 3.



Les bâtiments de la rangée centrale de votre plateau Joueur (guildes et écoles) ont une valeur de pouvoir de 2.



Les bâtiments de la rangée inférieure de votre plateau Joueur (ateliers) ont une valeur de pouvoir de 1.

Chaque fois que vous construisez ou améliorez un bâtiment (voir actions *Transformer et Construire* et *Améliorer un bâtiment* p.11-13), les factions adjacentes gagnent du pouvoir. Chaque **autre faction** calcule le **total** des **valeurs de pouvoir** de ses bâtiments **adjacents** à celui que vous construisez ou améliorez. Chaque faction décide alors si elle souhaite **gagner ce montant exact de pouvoir ou non**. Si oui, elle doit payer autant de points que le montant de pouvoir gagné -1 (Reculez votre marqueur de score le cas échéant).

Ainsi, gagner 1 pouvoir est gratuit, en gagner 2 coûte 1 point, en gagner 3 coûte 2 points, etc...



Exemple : Rouge construit un atelier ici. Jaune pourrait gagner un total de 3 pouvoir : 1 pour son atelier et 2 pour son école (sa guilde n'est pas adjacente). Jaune accepte et perd donc 2 points pour gagner 3 pouvoir.

Notes :

- Lorsque vous construisez ou améliorez des bâtiments, vous devez rappeler aux propriétaires des factions adjacentes qu'ils peuvent gagner du pouvoir.
- La valeur de pouvoir du bâtiment que vous construisez n'a aucune importance.
- Vous ne pouvez pas perdre des points que vous ne possédez pas.

- Si vous acceptez de gagner du pouvoir, vous gagnez tout le pouvoir disponible. Vous n'avez pas le droit de n'en gagner qu'une partie pour perdre moins de points, sauf si :
 - a. Vous n'avez pas assez de jetons Pouvoir dans vos bols I et II pour recevoir tout le pouvoir qui vous est dû. Dans ce cas, vous pouvez prendre le maximum possible, puis perdre autant de points que le montant de pouvoir gagné - 1.
 - b. Vous n'avez pas assez de points pour payer tout le pouvoir qui vous est dû. Dans ce cas, perdez le maximum de points possible, puis prenez l'équivalent en pouvoir +1.
- La construction/amélioration est le seul cas de figure où vous pouvez gagner du pouvoir en perdant des points.
Lorsque vous gagnez du pouvoir d'une autre façon, vous n'avez pas à perdre des points.

Fonder une ville

Vous pouvez fonder une ou plusieurs villes en cours de partie. Vous fondez automatiquement une ville dès que ces conditions sont réunies :

- vous avez un groupe d'**au moins 4 bâtiments adjacents**,
- qui **ne font pas** déjà partie d'une ville
- et dont la **valeur de pouvoir totale est d'au moins 7**.



Exception : une ville qui dispose d'une **université** ① n'a besoin que de trois bâtiments. Une ville qui dispose d'un **monument** ② n'a besoin que de deux bâtiments.

Choisissez une des tuiles Ville dans la réserve générale et placez-la à proximité d'un des bâtiments de la ville fondée (voir la liste des tuiles Ville à l'Appendice VII p. 23).

Vous gagnez 3 bonus lorsque vous fondez une ville :

1. Vous marquez immédiatement les **points** indiqués sur la tuile Ville choisie. Si la tuile Pointage de la manche affiche une clé, vous marquez des points supplémentaires.

Cette tuile Pointage vous rapporte 5 points pour chaque ville que vous fondez lors de cette manche.



2. Vous gagnez immédiatement le bonus à usage unique représenté sur la tuile Ville : ce peut être des **ressources** ou des **avantages**.
3. Chaque tuile Ville vous rapporte une **clé**. Les clés sont nécessaires pour progresser sur les niveaux les plus élevés du plateau Recherche (voir *Plateau Recherche* p.10).



Exemple : ces bâtiments forment une ville (4 bâtiments adjacents et une valeur de pouvoir totale de 7). La tuile Ville que vous choisissez en récompense vous rapporte 8 points, 8 pouvoir et une clé.

Bâtiments neutres

Certains bâtiments du jeu sont de couleur neutre, et non affiliés à une faction. Ils peuvent être construits par n'importe quelle faction et comptent alors parmi les bâtiments de cette faction. La plupart du temps, vous pouvez les gagner grâce à des *innovations*. Pour les tours, ce sera via certaines *compétences* (voir respectivement Appendice III et VIII p.21 et 24). De plus, la faction des Prêtresses commence la partie avec une tour (elles peuvent en obtenir une deuxième par le biais d'une *compétence*).

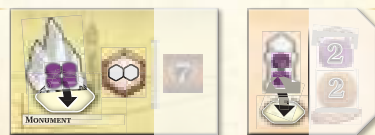
Les règles suivantes s'appliquent aux bâtiments neutres :

- Lorsque vous gagnez un bâtiment neutre, vous devez immédiatement le placer sur le plateau. Placez-le sur une case libre à votre portée. Si cette case n'est pas de votre terrain natal, vous devez d'abord la transformer pour qu'elle soit de votre terrain natal (voir *Transformer et Construire* p.11). Le seul moyen d'obtenir les pelles nécessaires pour cette action est de dépenser des outils ; vous ne pouvez pas utiliser une action qui vous donnerait des pelles gratuitement (voir *Transformer et Construire* p.11). Si vous ne pouvez pas placer le bâtiment immédiatement, vous ne pouvez pas le construire du tout, ni maintenant, ni plus tard.
- Placer un tel bâtiment compte comme une construction (les autres factions peuvent gagner du pouvoir si elles ont des bâtiments adjacents).
- Il s'agit de la seule manière de construire un bâtiment autre qu'un atelier sur une case libre (en-dehors de la capacité de départ des Moines).
- Le terrain où se trouve le bâtiment vous indique à quelle faction il appartient.



Exemple : vous savez que cette tour appartient à **Noir** puisque le marais est son terrain natal et qu'il est le seul à pouvoir construire dessus.

- Les bâtiments neutres ont la même valeur de pouvoir que les bâtiments de couleur correspondants, le cas échéant. Ils ne peuvent cependant pas être améliorés. Vos revenus (s'il y en a) sont déterminés par la tuile qui vous a permis de les construire.
- La valeur de pouvoir d'un bâtiment neutre qui ne correspond à aucun bâtiment de couleur est inscrite sur la tuile qui vous a permis de le construire.



Exemple : le monument (à gauche) a une valeur de pouvoir de 4. La tour (à droite) a une valeur de pouvoir de 2.

CONCEPTS GÉNÉRIQUES (suite)

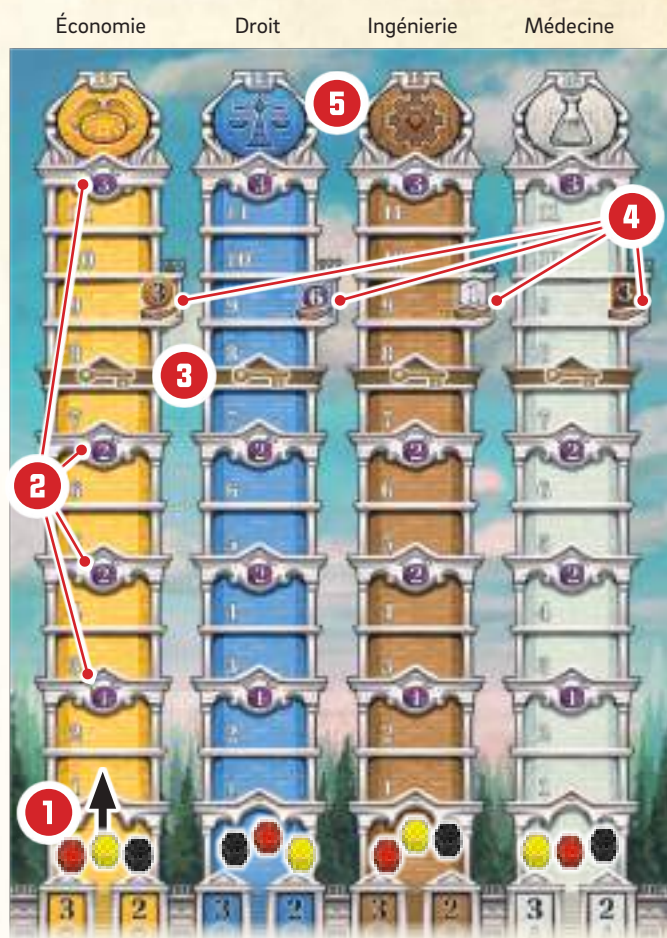
Le plateau Recherche

Les factions peuvent construire et améliorer des bâtiments, mais elles peuvent aussi progresser dans chacune des 4 disciplines présentées sur le plateau Recherche. Ces disciplines sont :

l'économie , le droit , l'ingénierie  et la médecine .

Progresser sur le plateau Recherche vous permettra également de gagner du pouvoir et des bonus supplémentaires.

- 1 Pour chaque niveau que vous gagnez dans une discipline, faites progresser votre marqueur Joueur d'un niveau dans la colonne correspondant à cette discipline.
- 2 Lorsque votre marqueur atteint le niveau 3, 5, 7 ou 12 d'une discipline (même durant la mise en place) vous gagnez immédiatement autant de pouvoir qu'indiqué.
- 3 Pour atteindre le niveau 8 d'une discipline, vous devez posséder une clé (donc avoir fondé une ville). Chaque discipline requiert une clé différente. Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas utiliser une clé, vous restez bloqué au niveau 7 et ne pouvez pas franchir les niveaux supérieurs.
- 4 Si votre marqueur atteint ou dépasse le niveau 9 d'une discipline, vous gagnez les revenus indiqués lors de la phase I (revenus) de chaque manche.
- 5 Pour chaque discipline, **un seul** marqueur peut atteindre le niveau 12. Une fois que le marqueur d'un joueur s'y trouve, aucun autre joueur ne peut s'y rendre.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Age of Innovation* se joue en 6 manches. Chaque manche est composée des trois phases suivantes :

Phase I : **Revenus**

Phase II : **Actions**

Phase III : **Bonus de recherche et ajustement**

Phase I : Revenus



Au début de chaque manche, y compris la première, vous touchez vos **revenus** sous la forme de nouvelles ressources. L'icône des revenus est une main ouverte. Vous gagnez tout ce qui est représenté au-dessus de cette main. Les revenus viennent principalement de votre plateau Joueur ; toutefois, vous ne gagnez que les revenus **visibles**, donc non recouverts par un bâtiment. Vous pouvez aussi gagner des revenus grâce à votre tuile Bonus de manche, à vos compétences, à vos innovations et au plateau Recherche.



Exemple : ce plateau Joueur rapporte les revenus suivants : 1 pouvoir, 2 pièces et 3 outils (icônes visibles).

Prenez les **érudits**, **pièces** et **outils** de leur réserve respective. Votre réserve d'érudits est limitée, celles des pièces et outils ne le sont pas (si vous venez à en manquer, utilisez des équivalents).



Phase II : Actions

Dans l'ordre indiqué sur le plateau Ordre du tour (de haut en bas), chaque joueur joue son tour en accomplissant exactement **une action** (ou passe). Lorsque chaque joueur a joué son tour, repartez du haut de l'ordre du tour et répétez ce processus. Les tours s'enchaînent l'un après l'autre dans cet ordre jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé : la phase d'actions est alors terminée.

Vous avez le droit de faire plusieurs fois la même action (sauf *Passer*) et pouvez faire vos actions dans n'importe quel ordre, tant que vous n'en faites qu'une seule par tour. Une fois que vous décidez de *passer*, la manche est terminée pour vous et votre tour est ignoré jusqu'à ce qu'elle se termine.

Vous pouvez *convertir des ressources* immédiatement avant ou après toute action. Voir p.16 pour plus de détails à ce sujet.

La tuile Pointage de chaque manche vous rapporte des points si vous accomplissez une action spécifique. Lorsque vous effectuez l'action représentée sur la moitié gauche de la tuile Pointage de la manche en cours, vous marquez le nombre de points indiqué. Voir *Appendice IX* p.24 pour consulter la liste de toutes les tuiles Pointage.



Exemple : lors de la manche où elle est activée, cette tuile Pointage rapporte 2 points à chaque fois que vous construisez un atelier.



Les différentes actions sont :

TRANSFORMER ET CONSTRUIRE



Cette action vous permet de transformer une case de terrain en votre terrain natal puis d'y construire un atelier.

Les deux parties de cette action sont facultatives : vous pouvez construire un atelier sans transformer le terrain (si la case est déjà un terrain natal) ou transformer le terrain sans construire.

Transformer un terrain

La plupart du temps, pour construire un atelier, vous devez transformer en terrain natal la case de terrain sur laquelle vous voulez le construire.

Pour transformer un terrain, la case que vous visez doit être :

- **libre** (sans bâtiment),
- **à portée** de l'un de vos bâtiments,
- d'un type de terrain **autre** que votre terrain natal.

Vous devez également payer son **coût de transformation**.

Le **cercle des terrains** de votre plateau Joueur vous renseigne sur le degré de complexité de la transformation. Transformer un terrain qui se trouve à une case de distance de votre terrain natal dans le cercle coûte 1 pelle. Transformer un terrain qui se trouve un cran plus loin coûte 2 pelles, et deux crans plus loin, 3 pelles.



Ainsi, transformer une case de marais en case de désert coûte 2 pelles.



Vous devez toujours utiliser le chemin **le plus court** pour transformer un terrain. De plus, vous ne pouvez pas passer par-dessus votre terrain natal.

Les **pelles** dont vous avez besoin pour transformer un terrain peuvent être gagnées de plusieurs façons.



Vous pouvez dépenser vos outils pour gagner des pelles. La piste de transformation de votre plateau Joueur vous indique combien d'outils vous devez dépenser pour chaque pelle. Au début de la partie, une pelle coûte 3 outils. Toutefois, vous pouvez réduire ce coût en progressant sur cette piste au fil du jeu (voir *Améliorer les outils de transformation* p.14).

Vous pouvez obtenir des pelles (ou le droit de *Transformer et Construire*) grâce à de nombreuses actions telles que des actions de pouvoir, des actions spéciales et des actions de livre. Ces actions vous seront expliquées plus loin.



Notez que ces actions permettent d'utiliser des pelles pour transformer **une seule case de terrain**.

Faites attention à ces **3 cas particuliers** :

- **Acheter les pelles manquantes** : si (et seulement si) les pelles que vous gagnez gratuitement ne suffisent pas à transformer le terrain voulu en terrain natal, vous pouvez gagner les pelles qui vous manquent en dépensant le nombre d'outils requis (lequel dépend de votre progression sur la piste de transformation de votre plateau).
- **Procéder par étapes** : vous avez le droit de transformer un terrain en autre chose que votre terrain natal. Vous pouvez procéder par étapes, à condition que chaque étape vous rapproche de votre terrain natal. Vous n'avez cependant pas le droit de construire un atelier sur un terrain intermédiaire (car il ne s'agit pas de votre terrain natal).
- **Utiliser 2 ou 3 pelles** : si vous gagnez 2 pelles en même temps alors que vous n'en avez besoin que d'une seule pour transformer le terrain choisi en terrain natal, vous pouvez utiliser la seconde pelle sur une autre case de terrain à votre portée. Toutefois, vous pouvez uniquement construire un atelier sur le premier terrain.

Si vous gagnez 3 pelles en même temps, vous pouvez même transformer jusqu'à 3 cases de terrain différentes, tant que vous commencez par transformer l'une d'entre elles en terrain natal. Ensuite, vous pouvez utiliser les pelles restantes ailleurs.

Dans les deux cas : vous devez utiliser toutes vos pelles **avant** de construire un atelier. Vous **ne pouvez pas** transformer une case de terrain, construire un nouvel atelier, **puis** transformer une nouvelle case en profitant de la nouvelle portée accordée par l'atelier.

Après avoir payé les pelles requises, placez une tuile du nouveau terrain sur chaque case ainsi transformée.

Vous ne pouvez pas garder de pelles pour plus tard. Une pelle doit toujours être utilisée immédiatement.



Certains bonus de recherche (voir phase III p.17) rapportent également des pelles. Puisque vous gagnez ces pelles en dehors de la phase d'actions, vous n'avez pas le droit de construire un atelier immédiatement après les avoir utilisées. Vous devez attendre la phase II : *Actions* de la prochaine manche.

Vous n'êtes pas obligé de construire un atelier sur une case juste après l'avoir transformée. Si vous n'en construisez pas, la case reste libre et pourra être transformée par n'importe quelle faction. Une tuile Terrain qui ne comporte aucun bâtiment peut être transformée à nouveau.



Construire un atelier

Pour construire un atelier, la case que vous visez doit être :

- du type de votre **terrain natal**,
- **libre** (sans bâtiment),
- **à portée** de l'un de vos bâtiments.

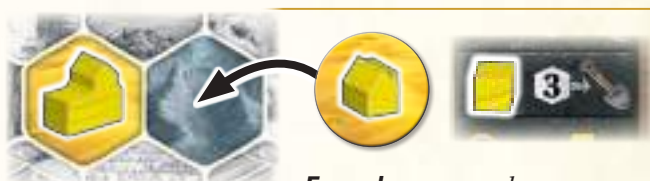
Vous devez également :

- disposer d'au moins un atelier sur votre plateau Joueur, et
- payer le coût imprimé, soit 1 outil et 2 pièces.



Si vous satisfaites ces conditions, prenez l'atelier qui se trouve **le plus à gauche** de votre plateau Joueur et placez-le sur la case de terrain choisie.

Cela peut permettre à d'autres factions de gagner du pouvoir, si elles ont des bâtiments adjacents à ce nouvel atelier (voir *Gagner du pouvoir grâce aux autres joueurs* p.8). **Rappel :** lorsque vous construisez, vous devez signaler aux autres joueurs qu'ils peuvent gagner du pouvoir.



Exemple : vous voulez transformer un terrain et construire. Pour transformer la montagne en désert, vous devez payer 2 pelles, soit 6 outils. Vous payez ces outils et placez une tuile Désert sur la case voulue. Vous payez ensuite le coût requis pour l'atelier, soit 1 outil et 2 pièces, et placez votre atelier sur la case de désert nouvellement créée.



Exemple : *Jaune* utilise l'action de pouvoir ci-contre ① (voir p.15) pour transformer un terrain et construire avec 2 pelles gratuites. *Jaune* décide de transformer la plaine de droite ②. Puisque transformer un désert en plaine ne lui coûte qu'une seule pelle, *Jaune* peut utiliser la seconde pelle sur une autre case. Elle décide de transformer aussi la plaine de gauche ③. Après cela, *Jaune* construit un atelier sur la première plaine ainsi transformée ④. Notez que *Jaune* n'aurait pas pu transformer la friche en bas à droite ⑤, puisque celle-ci n'était pas encore adjacente ou à portée d'un bâtiment.

