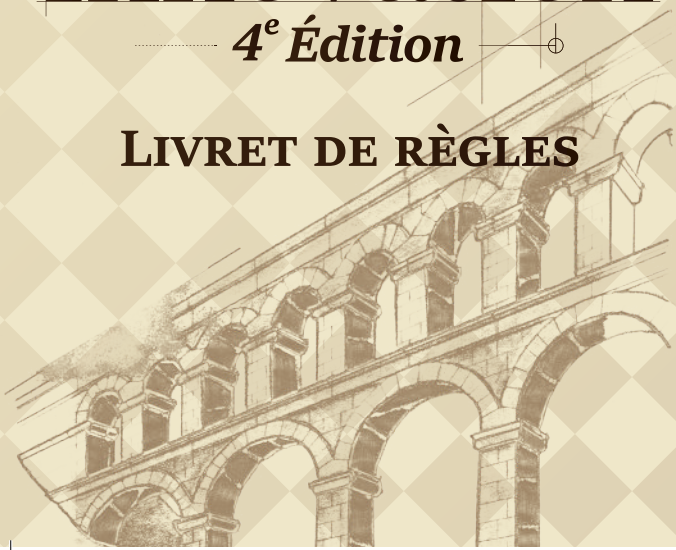
de Carl Chudyk

# Innovation

## 4e Édition

## Livret de règles



# 2 Aperçu

Depuis la sortie de sa première version en 2010, Innovation a fait son chemin sur les tables à travers le monde. Cette **4e Édition** d'Innovation contient une grande variété d'améliorations et d'ajouts sur lesquels nous travaillons depuis quelque temps.

Innovation est un jeu dans lequel les joueurs développent leur civilisation à l'aide de technologies, d'idées et d'ingéniosité. Vous choisirez les innovations qui vont définir la destinée de votre peuple à travers l'histoire, en partant des technologies parmi les plus anciennes telles que la Roue jusqu'à des plus contemporaines.

Chacune de ces innovations accordera une capacité particulière à votre civilisation. Certaines de ces innovations vous permettront de progresser plus rapidement à travers les périodes, tandis que d'autres vous aideront à construire votre infrastructure, ou encore vous permettront d'attaquer vos adversaires.

Les innovations sont représentées dans le jeu par des cartes, chacune d'entre elles uniques. Il n'y a aucun plateau de jeu et aucun élément à déplacer : les cartes sont utilisées pour tous les aspects du jeu, qu'il s'agisse des actions ou du décompte des scores. Les cartes sont principalement utilisées en tant qu'innovations et sont jouées face visible devant vous, mais elles peuvent également être jouées face cachée dans votre Influence ou Domination, représentant ainsi la puissance, l'influence et l'héritage de votre civilisation.

# QUELLES SONT LES NOUVEAUTÉS ?

La 4e Édition d'Innovation ajoute la Période 11. L'Âge de la prudence est une période de l'histoire humaine pendant laquelle, après de nombreux progrès technologiques effectués très rapidement, le monde doit être plus prudent sur la vitesse à laquelle il continue d'avancer. Si ce n'est pas le cas, la 12e Période pourrait très bien ressembler à la Période 0 !

Nous avons également créé de nouvelles illustrations pour les dos de cartes qui représentent les concepts d'architecture et de construction de différentes civilisations à travers l'histoire. Les rectos des cartes ont également bénéficié d'un relooking de lisibilité et de mise en page afin qu'ils soient plus simples à lire autour de la table.

# TABLE DES MATIÈRES


**4-5** Mise en place
**6-7** Votre civilisation
**8-9** Anatomie d'une carte
**10-11** Structure d'un tour, Action Piocher
**12** Action Poser
**13-18** Action Activer
**19-25** Termes des effets de Dogmes
**26-30** Dominations et Victoire
**31** Règles en équipe
**32** Règles de Pourparler (parties à 4 joueurs ou +)
**33** Informations cachées
**34-35** Ressources additionnelles et Crédits

# 4 Mise en place

Mettez en place la **zone centrale** (Étapes 1 à 4), puis la zone de jeu de chaque joueur (Étapes 5 à 7).

1. Séparez les cartes Période du jeu de base dans chacune de leurs 11 pioches, mélangez-les et placez-les sur la table.

2. Prenez une carte de chacune des pioches des Périodes mélangées de 1 à 10 (sauf la pioche de la Période 11), puis placez-les face cachée sous la carte d'information des Dominations. Il s'agit de Périodes à dominer qui ne seront regardées ni dans la mise en place, ni pendant la partie.

3. Placez les 5 Domaines à proximité.

4. Placez également la carte « Cartes jetées » à proximité.

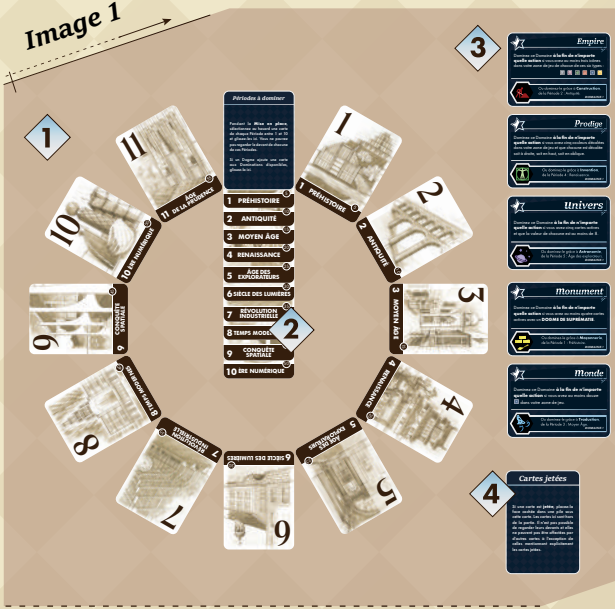
5. Chaque joueur prend une carte Aide et la place devant lui.

6. Chaque joueur pioche également deux cartes de la Période 1 dans la pioche correspondante. Les joueurs choisissent ensuite simultanément une carte et la posent (en la plaçant face visible sur la table) formant ainsi leur zone de jeu. Ils gardent l'autre carte dans leur main.

7. Le joueur ayant posé la carte dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique sera le premier joueur.

8. Le premier joueur (ou les deux premiers joueurs dans une partie à 4 joueurs ou +) n'effectue qu'une action lors de son premier tour, au lieu des 2 habituelles. Les tours suivants seront joués normalement.

## Image 1


1
Périodes à donner
Pendant la 1ère ou 2ème utilisation ou lancer(s) une carte de chaque Période entre 1 et 10 (relancez les doublons) pour regarder la dizaine de choses de ces Périodes.
Si un Dogme ajoute une carte aux Événements disponibles, glissez-la ici.
1 PRÉHISTOIRE
2 ANTIQUITÉ
3 MOYEN ÂGE
4 RENAISSANCE
5 AGE DES EXPLORATEURS
6 SIÈCLE DES LUMIÈRES
7 RÉVOLUTION INDUSTRIELLE
8 TEMPS MODE
9 CONQUÊTE SPATIALE
10 ERE NUMERIQUE
2
3
Empire
Empereur ou Dominateur à la fin de votre Importe quelle action si vous avez au moins 5 cartes dans votre zone de jeu de chacune des six types
Ou donnez la pièce à Construction de la Période 2 : Antiquité
Prestige
Empereur ou Dominateur à la fin de votre Importe quelle action si vous avez cinq cartes différentes dans votre zone de jeu et que chacune est dévolue à un de chacun, sert en haut, sert en allégeance.
Ou donnez la pièce à Innovation de la Période 7 : Révolution Industrielle
Univers
Empereur ou Dominateur à la fin de votre Importe quelle action si vous avez cinq cartes actives et que la valeur de chacune est au moins de 8
Ou donnez la pièce à Aménagement de la Période 7 : Révolution Industrielle
Monument
Empereur ou Dominateur à la fin de votre Importe quelle action si vous avez au moins une carte Monument dans votre zone ECOUME DE SUPERMARTE
Ou donnez la pièce à Monument de la Période 7 : Révolution Industrielle
Monde
Empereur ou Dominateur à la fin de votre Importe quelle action si vous avez au moins dix cartes différentes dans votre zone de jeu.
Ou donnez la pièce à Fondation de la Période 7 : Révolution Industrielle
4
Cartes jetées
Si une carte est jetée, placez la face visible dans une pile sous votre plateau individuel à côté de la partie. Il n'est pas possible de regarder face dessous et elle ne pourrait pas être effectivement jetée. Lors de la Fondation de cette monument, vous récupérez les cartes jetées.


5
ACTIONS
ACTIVER
PIOCHER
DONNER


6
1
1 PRÉHISTOIRE


7
VÊTEMENTS
1
Posez une carte de votre Main d'une couleur que n'est pas dans votre zone de jeu.
Piochez et comptabilisez une fil pour chaque couleur de votre zone de jeu qu'aucun adversaire n'a dans le sienne.

# 6 Votre civilisation

Au fur et à mesure de la partie, vous accumulez des cartes face visible de cinq couleurs différentes dans une zone en face de vous appelée votre **zone de jeu**. Les cartes les plus importantes de votre zone de jeu sont les cartes au sommet de chacune des piles de couleur, appelées cartes actives, dont vous pouvez activer les Dogmes avec l'action Activer. Les cartes recouvertes au fil de la partie font toujours partie de votre zone de jeu et restent utiles, puisque certains Dogmes vous permettront de « décaler » une couleur dans une direction. Le fait de décaler les cartes vous permet de révéler des icônes supplémentaires des cartes recouvertes.

Les icônes visibles sur votre zone de jeu vous permettent de participer aux actions d'autres joueurs, de leur exiger des choses mais aussi de vous défendre contre leurs exigences.

À côté de votre zone de jeu se situe votre **carte Aide**. Cette carte n'est pas seulement une source d'informations au sujet du jeu. Elle héberge également vos piles d'Influence et de Domination qui sont glissées respectivement sous les côtés gauche et droit.

Chaque carte dans votre pile d'Influence rapporte un nombre de points égal à sa valeur (Période). Votre score total d'Influence est constitué de la somme totale de toutes ces valeurs.

Chaque carte dans votre pile de Domination vous rapproche également de la victoire.







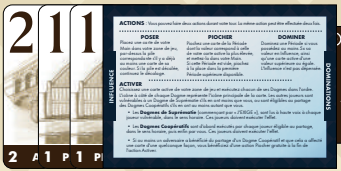









# VOTRE ZONE DE JEU




# CARTE AIDE




# VOTRE MAIN

# Anatomie d'une carte

1. **Nom** : Chaque carte dans Innovation possède un nom unique.

2. **Valeur** : La valeur d'une carte est égale à la Période qui lui est associée.

3. **Effets de Dogmes** : Chaque carte possède un ou plusieurs effets (Dogmes). Les Dogmes de ***Suprématie*** sont entourés de cadres sombres et attaquent vos adversaires. Les Dogmes ***Coopératifs*** vous permettent de faire avancer votre civilisation. Chaque Dogme est précédé d'une ***icône principale***. Il s'agit toujours de l'icône la plus présente sur la carte.

4. **Icônes** : Chaque carte dispose de quatre emplacements sur le côté gauche et inférieur qui contiennent des icônes. Elles vous permettent de vous défendre contre les exigences d'autres joueurs et de partager les effets des Dogmes d'autres joueurs.

5. **Image de la carte** : L'un des quatre emplacements d'icône de chaque carte contient une image hexagonale qui illustre l'innovation représentée par cette carte. Elle n'apporte aucun avantage et bloque de fait l'un des quatre emplacements de la carte.

6. **Numéro de la carte** : Un code contenant la lettre du set (B pour le jeu de base, E pour Echoes, etc...) ainsi que le numéro de la carte.

7. **Couleur de la carte** : Chaque carte contient un fond de couleur Rouge, Jaune, Verte, Bleue ou Mauve. Comme indiqué sur la droite, la forme autour de la valeur de la carte ainsi que le motif du décor sont uniques pour chaque couleur.




**Les cartes BLEUES ont ce motif**

**Les cartes VERTES ont ce motif**

**Les cartes MAUVES ont ce motif**

**Les cartes ROUGES ont ce motif**

**Les cartes JAUNES ont ce motif**

# 10 *Votre tour*

La partie se déroule dans le sens horaire. Chaque joueur doit exécuter deux Actions lors de son tour. Il y a quatre types d'actions : ***Piocher***, ***Poser***, ***Activer*** et ***Dominer***. Vous pouvez effectuer deux fois une action identique, ou en choisir deux différentes. Il s'agit de votre **première action** et de votre **deuxième action**.

**PIOCHER** : Piochez une carte et ajoutez-la dans votre main.

**POSER** : Placez une carte de votre Main dans votre zone de jeu.

**ACTIVER** : Utilisez les Dogmes d'une carte active de votre zone de jeu.

**DOMINER** : Effectuez une Domination si vous avez suffisamment de points.

**NOTE 1** : Le premier joueur (ou les deux premiers dans une partie à 4 joueurs ou +) n'effectue qu'une action lors de son premier tour.

**NOTE 2** : L'action Piocher gratuite que vous obtenez lors d'une action Activer ne compte pas comme votre première ou deuxième action.

# Action Piocher 11

L'action Piocher vous permet d'ajouter une carte à votre main. Piochez une carte dans la pioche des Périodes correspondant à la valeur la plus élevée parmi vos cartes actives. La valeur d'une carte correspond au numéro de la Période située dans son coin supérieur droit.

Une Période est **vide** s'il n'y a aucune carte dans la pioche correspondant à sa valeur. Si, **pour n'importe quelle raison**, vous deviez piocher une carte d'une Période vide, vous piochez à la place dans la Période au-dessus.
Si plusieurs Périodes sont vides, continuez de monter dans les Périodes jusqu'à pouvoir piocher.

Si vous essayez de piocher une carte de la Période 12 ou supérieure, **la partie prend fin immédiatement**.

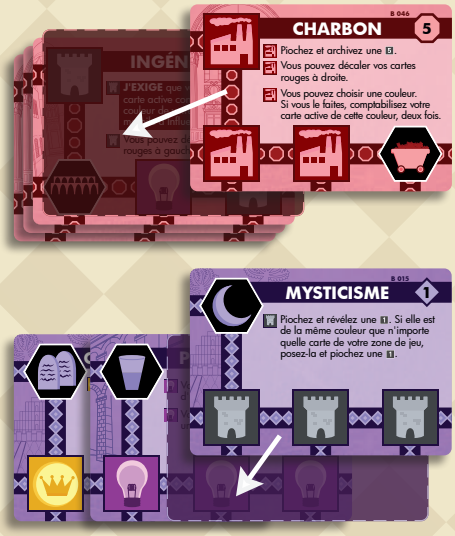
**Exemple :** Vous effectuez une action Piocher et votre carte active la plus élevée est un 2. Vous essayez de piocher une carte de la Période 2, mais celle-ci est vide Vous piochez donc une carte de la Période 3 à la place.



# 12 *Action Poser*

Pour faire une action Poser, choisissez une carte de votre Main et placez-la dans votre zone de jeu. Si votre zone de jeu contient déjà des cartes de cette couleur, mettez-la par-dessus ces cartes. Si les cartes de cette couleur sont décalées (voir p.16) placez la carte de sorte à continuer le décalage.

**Exemples :** Charbon et Mysticisme sont posées sur des piles de cartes existantes. Puisque les cartes de la pile Mauve bénéficient de l'effet « décalé vers la droite », Mysticisme continue le décalage.



L'action Activer vous permet d'utiliser les Dogmes des cartes de votre zone de jeu. Elle se divise en quatre étapes qui sont expliquées dans les pages suivantes :

**1) Choisir une carte**

**2) Déterminer les joueurs affectés**

**3) Exécuter les effets**

**4) Partager - Action Piocher gratuite**

## 1) CHOISIR UNE CARTE

Pour démarrer une action Activer, vous devez d'abord choisir une carte à activer. Vous devez choisir une **carte active**, c'est-à-dire une carte qui est entièrement visible en haut de l'une des cinq piles de couleurs de votre zone de jeu.

Ce choix représente l'orientation principale que votre civilisation choisit de suivre parmi les innovations que vous avez découvertes. Tous les Dogmes de la carte que vous avez choisie seront exécutés, peu importe ce qui arrive à la carte ou aux autres cartes lors de l'action.

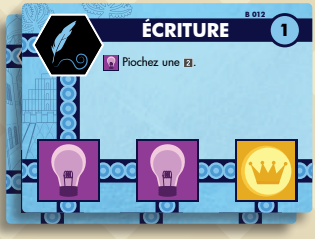
## 2) DÉTERMINER LES JOUEURS AFFECTÉS

Chaque Dogme est précédé d'une petite icône représentant l'icône principale de cette carte. Avant l'application des effets d'un Dogme, chaque joueur compte combien de ces icônes sont visibles dans sa zone de jeu. Tout joueur qui possède au moins autant de cette icône que vous **peut partager** l'utilisation de votre innovation. Tout joueur qui en possède moins que vous est **vulnérable aux exigences** de votre innovation.

### VERROUILLAGE

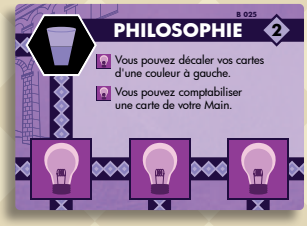
La liste des Dogmes à exécuter, l'éligibilité pour le partage et la vulnérabilité aux exigences ne sont déterminées qu'une seule fois, au début de l'action Activer. Même si une carte est déplacée ou recouverte lors de l'action, continuez l'action Activer jusqu'à ce que tous les Dogmes soient exécutés. Aucun autre aspect du jeu, ni les cartes, ne sont « verrouillés ». Évaluez toujours les zones de jeu, mains, icônes et autres au moment de l'exécution du Dogme.




**Exemple :** Votre zone de jeu est ci-dessus et celle de votre adversaire ci-dessous. Si vous choisissez Écriture (Icône principale : ) avec votre action Activer, vous devez comparer tous les  sur votre zone de jeu (3) avec les  de votre adversaire (3). Puisqu'il en a au moins autant, votre adversaire est **éligible au partage**.

Si vous choisissez Archerie (Icône principale : ) avec votre action, vous devez comparer  (2 contre 0). Votre adversaire serait donc vulnérable à l'exigence d'Archerie et ne pourrait pas partager son Dogme Coopératif.






## 3) EXÉCUTER LES EFFETS

De nombreuses cartes contiennent plusieurs effets. Lors d'une action Activer, vous devez tous les exécuter. Assurez-vous de toujours compléter entièrement l'effet d'un Dogme avant de passer au suivant.

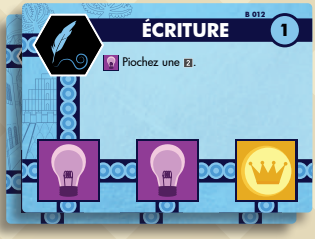
Avant d'exécuter un **Dogme Coopératif** (tout effet qui ne commence pas par « J'EXIGE »), en commençant par votre gauche puis dans le sens horaire, chaque **joueur éligible au partage** doit suivre les instructions du Dogme. Une fois que chaque joueur a fini, vous effectuez l'action à votre tour.

Les **Dogmes de Suprématie** sont entourés de cadres plus sombres et commencent tous par « J'EXIGE ». Lisez-les à haute voix afin de faire comprendre à vos adversaires ce qu'ils doivent faire. En commençant par votre gauche puis dans le sens horaire, chaque adversaire vulnérable suit les instructions. Les autres adversaires ne font rien.

Si vous ne pouvez exécuter qu'une partie de l'effet d'un Dogme, faites autant que possible et ignorez le reste. Si un Dogme vous force à choisir entre plusieurs cartes (comme par exemple « la carte active la plus élevée » et que deux cartes sont à égalité), vous choisissez celle qui sera utilisée.

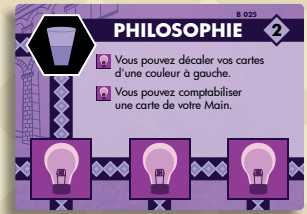
Les effets ou parties d'effets de Dogmes précédés par « vous pouvez » sont optionnels. Tous les autres sont obligatoires, même s'ils sont néfastes !




**Exemple :** En continuant l'exemple précédent, si vous choisissez Écriture, votre adversaire (éligible pour le partage) exécute son Dogme et pioche une 2. Vous ferez ensuite de même.

Si vous choisissez Archerie, vous devez lui lire le Dogme de Suprématie à haute voix, puisqu'il y est vulnérable. Il exécute l'effet du Dogme comme indiqué, piochant ainsi un 1 et transférant une carte à votre main. Vous exécutez ensuite le Dogme Coopératif d'Archerie, jetant ainsi une Domination disponible.






## 4) PARTAGER : ACTION PIOCHER GRATUITE

Si un ou plusieurs joueurs **éligibles à partager** vos Dogmes l'ont fait, vous pouvez effectuer une action Piocher gratuite une fois l'action Activer terminée. Cela ne se produit que si l'utilisation par l'adversaire de ce Dogme l'entraîne à faire quelque chose avec une carte. Cela peut inclure toutes sortes de choses (décaler, poser, archiver, échanger, transférer, piocher, dominer, etc) à l'exception de révéler une carte, ce qui ne compte pas dans le partage.

Vous ne gagnez pas d'action Piocher gratuite si des adversaires vulnérables exécutent vos Dogmes de Suprématie.

**Exemple :** En continuant l'exemple précédent, si vous choisissez Écriture et que votre adversaire éligible a partagé le Dogme, vous recevez une action Piocher gratuite. Bien que le Dogme d'Écriture fasse piocher une 2, vous piochez une 1 pour votre action Piocher gratuite, puisque votre carte active la plus élevée est une 1.

Si vous choisissez Archerie, votre adversaire n'est pas éligible au partage. Bien qu'il ait exécuté le texte du Dogme de Suprématie, cela ne compte pas comme du partage. Vous ne recevez donc pas d'action Piocher gratuite.

## LA RÈGLE D'OR

Tous les Dogmes d'Innovation suivent la même règle d'or : ***Faites autant que possible et ignorez le reste.***

## VÉRIFICATION

Si l'exécution d'un Dogme implique des cartes qui ne sont visibles que par vous, il est possible que vous deviez laisser d'autres joueurs **vérifier**. Chaque fois qu'un autre joueur ne peut pas savoir avec uniquement les cartes qu'il voit, si vous avez ou non correctement exécuté un Dogme, vous devez révéler les cartes lui permettant de le vérifier.

## SITUATIONS CONDITIONNELLES/ « SI VOUS LE FAITES »

Beaucoup de Dogmes ont une formulation conditionnelle indiquant si une partie de l'effet se produira ou non. Pour que cette condition soit respectée, vous devez remplir, ou venir de remplir cette condition, et cela doit toujours être plus que rien.

**« Si vous le faites »** et **« Si vous ne le faites pas »** font toujours référence à l'ensemble de la phrase précédente dans le Dogme.

# 20 Effets de Dogmes

Les effets de Dogmes utilisent une variété de termes et de mots clés pour décrire les différentes choses que vous devez faire avec les cartes. Vous trouverez une liste complète ci-dessous. Si vous jouez au jeu pour la première fois, vous n'avez pas besoin de connaître toute la liste des termes avant de jouer ! Vous pouvez simplement vous y référer lorsqu'ils apparaissent.

Les Dogmes Coopératifs sont écrits à l'impératif ; la carte dit ce que le joueur doit faire pour exécuter le Dogme.

Les Dogmes de Suprématie sont écrits de manière à être lus à haute voix à chaque joueur vulnérable. Les pronoms à la première personne (je, moi, mon/ma) font référence au joueur qui exige quelque chose. Les pronoms à la deuxième personne (vous, votre, le/la vôtre) font référence au joueur à qui l'on exige quelque chose.

1, 2, **etc** : Les valeurs dans ces carrés font référence aux cartes de la pioche correspondante.

**Archiver** : Pour archiver une carte, placez-la sous la pile de la couleur correspondante, si possible en continuant le décalage. S'il n'y a aucune carte de sa couleur sur votre zone de jeu, elle forme une nouvelle pile.

**Auto-exécuter** : Certains Dogmes vous demandent d'auto-exécuter une autre carte. Lorsque vous le faites, vous exécutez tous les Dogmes Coopératifs de cette carte. Les Dogmes de Suprématie sont ignorés, et peu importe le nombre d'icônes, vous ne partagez pas les Dogmes Coopératifs. La carte reste là où elle se trouvait, sauf si les effets du Dogme la déplacent.

**Carte active** : La carte active d'une couleur est la carte qui est au sommet de la pile de cette couleur. Si vous n'avez qu'une carte dans une couleur, elle est à la fois la carte du bas et la carte active de cette couleur.

**« Ce Dogme » / « Cette action »** : L'effet d'un Dogme faisant référence à quelque chose qui survient pendant « ce Dogme » signifie tout ce qui survient depuis l'exécution de ce Dogme. L'effet d'un Dogme faisant référence à « cette action » comprend tout ce qui survient depuis que le joueur actuel a démarré l'action en cours.

**Comptabiliser** : Pour comptabiliser une carte, placez-la face cachée dans votre pile d'Influence. Votre Influence correspond à la valeur totale des cartes dans votre pile d'Influence.

**Décaler** : Voir page 24.

**Domination disponible** : Une Domination disponible est une Domination qui n'est actuellement possédée par aucun joueur.

**Du bas** : La carte sous votre pile d'une couleur. Si vous n'avez qu'une carte dans une couleur, elle est à la fois la carte du bas et la carte active de cette couleur.

**Échanger** : Échanger les cartes des deux emplacements indiqués, même si l'un des emplacements de l'échange est vide. Une carte échangée n'est pas comptabilisée, (ni posée, piochée, etc) pour les conditions des Domaines.

**Image de la carte** : L'image d'une carte dans un hexagone, qui représente l'innovation. L'emplacement de l'image affecte quel type de décalage est le plus efficace.

# *Effets de Dogmes*

**Jeter** : Une carte jetée est placée hors de la partie, dans une pile sous la carte « Cartes jetées ». Lorsqu'une Période est jetée, placez hors de la partie toute la pioche restante de cette Période.

**Perdre** : Lorsqu'un joueur perd, il est éliminé de la partie. Jetez toutes les cartes lui appartenant. Le joueur ayant perdu est ignoré dans l'ordre des tours et ne compte plus dans l'adjacence des joueurs.

**Pioche** : La pile de cartes au centre de la table de la valeur indiquée.

**Piochez / Piochez et X** : De nombreux Dogmes vous demandent de piocher une carte, ou de piocher une carte et de faire quelque chose avec (la poser, la comptabiliser, etc). Commencez par piocher une carte de la valeur indiquée, en ignorant les Périodes vides si nécessaire. Ensuite, faites l'action indiquée par X (archiver, comptabiliser, poser, etc) avec la carte que vous venez de piocher. Les effets « Piochez et révélez » des Dogmes placent directement la carte dans votre main, sauf si l'effet la retire ensuite.

**Plus élevée / Plus basse** : Fait référence à la valeur (numéro de la Période) des cartes en question. Si plusieurs cartes sont à égalité lorsque vous devez choisir entre la carte ayant la valeur la plus élevée ou la plus basse, vous pouvez choisir librement entre les cartes à égalité.

**Poser** : Placez une carte sur votre zone de jeu, comme vous le feriez lors d'une action Poser.

**Recycler** : Une carte recyclée est placée face cachée en bas de la pile de sa Période. Si plusieurs cartes sont recyclées en même temps, choisissez dans quel ordre.

**Révéler** : Une carte révélée est montrée à tous les joueurs, puis reste à l'emplacement où elle était (main, pile d'Influence, etc).

**Si / Si vous le faites / etc** : Voir page 19.

**« Toutes les cartes »** : Les Dogmes vous demandant de faire quelque chose à « toutes les cartes » d'un endroit ou qui remplissent une certaine condition affectent une carte à la fois jusqu'à ce que l'effet ait atteint chacune des cartes concernées.

**Transférer** : Déplacer une carte d'une zone à une autre. Transférer une carte ne compte pas comme poser, dominer, archiver, etc. Une carte transférée dans une zone de jeu devient une carte active dans cette zone de jeu.

**Valeur** : La valeur d'une carte correspond à son numéro de Période. Si une carte fait référence à la valeur de quelque chose que vous n'avez pas, comme par exemple votre carte active mauve alors que vous n'en avez aucune, considérez cette valeur comme étant 0. Si un Dogme vous demande de choisir une valeur de carte, vous ne pouvez choisir que parmi les numéros de Période possibles des cartes (de 1 à 11).

**Vide** : Une Période est vide si sa pioche correspondante est vide.

# 24 *Décaler*

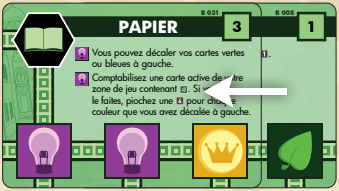
De nombreux Dogmes vous demanderont de **décaler** une couleur dans une direction. Une couleur peut être non décalée, décalée à gauche, décalée à droite, décalée en haut ou décalée en oblique.

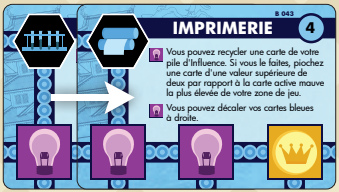
Pour décaler une couleur, prenez la carte active et déplacez-la dans la direction indiquée, révélant ainsi 1 icône de chaque carte en cas de décalage à gauche, 2 icônes en cas de décalage à droite, 3 icônes en cas de décalage en haut et 4 icônes en cas de décalage en oblique. S'il y a plus de deux cartes de cette couleur, répétez le processus de sorte que toutes les cartes de la couleur soient décalées.
Si la couleur était déjà décalée, annulez son décalage avant de la décaler dans la nouvelle direction.

Si une couleur n'a aucune carte ou une seule, elle **ne peut pas être décalée**. Si une couleur décalée est réduite à zéro ou à une seule carte, elle « oublie » qu'elle était décalée.

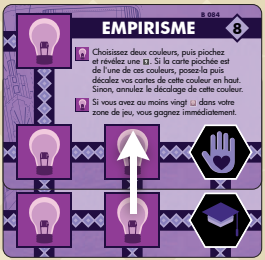
Si une couleur est décalée, elle **ne peut être décalée** de nouveau dans la même direction.

**Décalée à gauche**

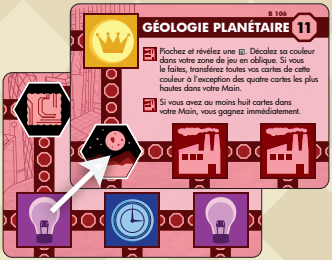



**Décalée à droite**




**Décalée en haut**




**Décalée en oblique**

# 26 Action Dominer

Vous ne pouvez exécuter une action Dominer que si vous pouvez dominer une Période. Pour **dominer une Période**, vous devez remplir **deux conditions**.

Votre total d'Influence doit être au moins cinq fois supérieur à la valeur de la Période que vous souhaitez dominer. Votre Influence est la valeur totale des cartes dans votre pile d'Influence. De plus, vous devez avoir une carte active sur votre zone de jeu d'une valeur supérieure ou égale à la Période que vous souhaitez dominer.

Lorsque vous exécutez l'action Dominer, prenez une Période à dominer pour laquelle vous remplissez les conditions, et placez-la face cachée à droite de votre carte Aide. Vous ne dépensez pas de cartes de votre pile d'Influence lorsque vous exécutez l'action Dominer : celles-ci sont prises en compte uniquement pour déterminer les Périodes que vous pouvez dominer.

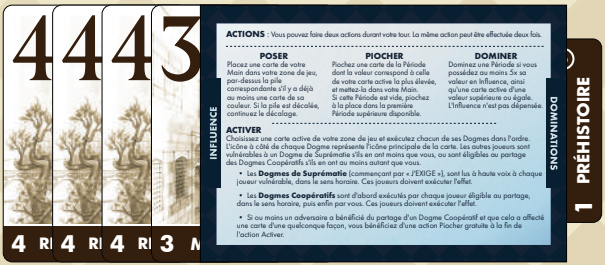
Vous ne pouvez prendre une Période à dominer que si celle-ci est toujours disponible au centre de la table. Une fois qu'un autre joueur a acquis une Période à dominer, elle n'est plus accessible aux autres joueurs.

**Exemple :** Dans l'exemple ci-dessous, votre Influence est de 15 points (4 + 4 + 4 + 3), et la valeur de votre carte active la plus élevée est de 2. Vous avez déjà dominé la Période 1.

Vous pouvez dominer la Période 2, puisque vous avez au moins 10 (2 x 5) points d'Influence et votre carte active la plus élevée est de valeur 2 ou plus.

Vous ne pouvez cependant pas dominer la Période 3. Bien que vous ayez au moins 15 (3 x 5) points d'Influence, votre carte active la plus élevée n'est pas de valeur 3 ou plus.



# Domaines

Chaque Domaine possède des conditions et pré-requis que vous devez remplir afin de pouvoir l'acquérir. Le fait d'acquérir un Domaine n'utilise aucune action, et il est possible d'en acquérir un pendant le tour d'un autre joueur. Si plusieurs joueurs peuvent acquérir le même Domaine au même moment, celui qui, parmi ces joueurs, est le premier dans l'ordre du tour (sens horaire) en commençant par le joueur à gauche du joueur actif en fait l'acquisition.

Tout comme les Périodes à dominer, un Domaine déjà acquis par un joueur n'est plus accessible aux autres joueurs.

## RÈGLE D'ENCHAÎNEMENT

Si, en auto-exécutant le Dogme d'une carte, vous devez exécuter le terme « auto-exécuter », piochez et dominez d'abord une carte de la Période 11, gagnant ainsi une Domination en Chaîne. Outre la taille de la pioche de la Période 11, il n'y a aucune limite au nombre de Dominations en Chaîne pouvant être gagnées pendant une action.

Il y a quatre moyens de gagner la partie dans Innovation : les Dominations, l'Influence, le Dogme de certaines cartes, ou l'élimination.

## DOMINATIONS

Pour gagner par Domination, vous devez acquérir un certain nombre de Dominations qui varie selon le nombre de joueurs dans la partie. Pour une partie à deux joueurs, ce nombre est de 6 Dominations. Enlevez 1 pour chaque joueur supplémentaire dans la partie.

La victoire par Domination est vérifiée à la fin de chaque action, après avoir vérifié l'éligibilité aux Domaines. Lorsqu'au moins un joueur possède suffisamment de Dominations pour gagner, le joueur ayant le plus de Dominations remporte la partie. En cas d'égalité, le premier joueur à égalité dans l'ordre du tour (sens horaire), en commençant par le joueur à gauche du joueur actif, remporte la partie.

## INFLUENCE

La victoire par Influence se déclenche lorsqu'un joueur essaie de piocher une carte d'une Période plus élevée que la Période 11. Cela peut se produire lorsque la pioche de la Période 11 est vide, ou via les effets de certains Dogmes. Au moment où cette carte devrait être piochée, la partie se termine immédiatement. Dans ce cas, l'Influence de chaque joueur

est plus importante que leurs Dominations, l'importance de celles-ci ayant diminué au fil du temps. Le joueur (ou l'équipe) ayant l'Influence la plus élevée remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité avec le plus de Dominations qui gagne. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

## DOGMES

Les Dogmes de certaines cartes peuvent mettre fin à la partie rapidement. Certains vous permettent de gagner sous certaines conditions qui, si elles sont remplies, mettent immédiatement fin à la partie. D'autres Dogmes accordent également la victoire au « seul joueur avec le plus/moins de X ». Ces Dogmes mettent également fin à la partie immédiatement, mais seulement s'il n'y a aucune égalité pour la condition X. En cas d'égalité, cette partie du Dogme est totalement ignorée.

## ÉLIMINATION

Dans de rares cas, un Dogme peut faire perdre un joueur. Lorsqu'un joueur perd, toutes ses cartes sont jetées et il ne compte plus dans l'ordre du tour ou l'adjacence sur la table. Si plusieurs joueurs sont éliminés et qu'il n'en reste qu'un, le joueur restant gagne immédiatement la partie.
Si, peu importe la raison, un joueur décide de concéder la victoire lors d'une partie à plusieurs joueurs et que les autres souhaitent continuer de jouer, considérez que ce joueur a perdu par élimination.

Vous pouvez jouer à Innovation en équipe. Si vous recherchez une partie stratégique et moins chaotique, le mieux est de jouer avec un plus grand nombre de joueurs. La façon la plus courante de jouer en équipe est le 2 contre 2, avec les coéquipiers assis en face les uns des autres. Vous pouvez cependant jouer en équipe avec n'importe quel nombre de joueurs et n'importe quelle configuration de table si vous le souhaitez ! Il est également possible pour un joueur de jouer seul contre d'autres. Une partie à 2 contre 1 peut être un bon moyen d'apprendre le jeu pour des joueurs débutants, en leur donnant ainsi un avantage.

Dans un jeu en équipe, les règles sont presque toutes les mêmes que dans une partie normale. Un coéquipier n'est cependant jamais vulnérable à vos Dogmes de Suprématie, et n'est jamais considéré comme un « adversaire ». Les Dominations de votre équipe sont comptées ensemble pour déterminer la victoire (6 Dominations pour qu'une équipe gagne). Cependant, vous ne pouvez pas acquérir les Dominations en prenant en compte l'Influence de votre coéquipier.

Lorsqu'un seul joueur gagne, son équipe remporte la partie. Si un joueur perd, son coéquipier peut concéder la victoire, ou choisir de continuer à jouer malgré le désavantage. Si la partie se termine lorsqu'un joueur essaie de piocher une carte de valeur plus élevée que la Période 11, l'équipe ayant l'Influence combinée la plus élevée remporte la partie.

# 32 Pourparler

Les règles de Pourparler sont appliquées dans les parties sans équipes à 4 joueurs ou plus. Pour les règles de Pourparler, un joueur est soit un voisin (adjacent à votre gauche ou droite), soit éloigné. Il existe trois situations dans lesquelles un Pourparler peut servir. Le coût du Pourparler est de **recycler une carte de votre main.**

**1 :** Lorsque vous choisissez une carte à Activer, vous pouvez utiliser le Pourparler pour choisir d'activer une carte active dans la zone de jeu d'un joueur éloigné. Pour l'action Activer, utilisez l'icône principale et les Dogmes de cette carte. Cependant, ne comptez que les icônes de votre propre zone de jeu.

**2 :** Si vous êtes éligible au partage pendant l'action Activer d'un joueur éloigné, vous pouvez utiliser le Pourparler pour confirmer votre éligibilité lorsque vous allez exécuter un effet partagé pour la première fois. Si vous utilisez le Pourparler, vous êtes éligible au partage du Dogme pour la durée de l'action. Si vous ne le faites pas, vous n'êtes pas éligible pendant toute l'action.

**3 :** Si vous êtes vulnérable au Dogme de Suprématie d'un joueur éloigné, vous pouvez utiliser le Pourparler pour devenir immunisé lorsque vous êtes forcé d'exécuter la demande. Si vous utilisez le Pourparler, vous n'y êtes plus vulnérable. Si vous ne le faites pas, vous y restez vulnérable comme d'habitude.

Vous pouvez, le cas échéant, utiliser le Pourparler pour chacune des situations 2 et 3 pendant la même action Activer, en recyclant une carte pour chaque.

Le tableau ci-dessous vous indique quelles sont les cartes que vous pouvez regarder. Les cartes des autres joueurs, autres que celles sur la zone de jeu, sont cachées, et personne ne peut regarder le devant des Dominations. Si vous jouez en équipe, les coéquipiers sont considérés comme d'autres joueurs. Le dos des cartes est cependant très important, puisque vous pouvez déterminer leur valeur et leur set !

Restez polis et demandez aux autres joueurs lorsque vous souhaitez regarder les cartes de leur zone de jeu ou compter leur pile d'Influence. Essayer de regarder toutes les cartes peut grandement ralentir la partie et n'est pas toujours utile.

| | VOS CARTES | CARTES DES AUTRES |
|---|---|---|
| **Main** | Devant/Dos | Dos |
| **Zone de jeu** | Devant/Dos | Devant/Dos |
| **Pile d'Influence** | Devant/Dos | Dos |
| **Dominations acquises** | Dos | Dos |

| CARTES NON POSSÉDÉES | |
|---|---|
| **Pioches** | Dos |
| **Périodes à dominer** | Dos |
| **Domaines** | Devant/Dos |
| **Cartes jetées** | Dos |

# Ressources additionnelles

Retrouvez les dernières versions de ces règles ainsi que celles d'Innovation Ultimate en scannant ce QR code ! Innovation Ultimate est la version complète d'Innovation, incluant la version 4e édition des 5 extensions. Le PDF d'Innovation Ultimate contient des diagrammes plus détaillées, ainsi que des informations sur la stratégie et l'apprentissage du jeu.

Si vous avez des questions concernant les règles, vous pouvez nous demander sur les forums de BoardGameGeek, ou directement par email à ***innovation@asmadigames.com***. Nous regardons régulièrement s'il y a des questions, et sommes toujours heureux de vous aider à jouer à nos jeux !

Pour toute question concernant le SAV, allez sur :
https://support.independent-publishers-alliance.org/



**AUTEUR** : Carl Chudyk

**DÉVELOPPEMENT** : Chris Cieslik

**DIRECTION ARTISTIQUE** : Robert Simmons

**DESIGN GRAPHIQUE** : Robert Simmons, Alanna Cervenak

**ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES** :
Sarah Farooqi, Cara Judd

**PLAYTESTING À ASMADI** : Joe Kim, Chris Cieslik

**ADAPTATIONS DIGITALES ET AIDE AU PLAYTESTING** :
Micah Stairs, Collin Spencer (BoardGameArena), Wolfgang Leyrer (Yucata)

Merci également à tous les joueurs qui, ces 15 dernières années, ont joué à ce jeu dans toutes ses formes, qu'il s'agisse de prototypes ou d'éditions diverses. Remerciements tout particuliers à ceux qui ont suffisamment adoré ce jeu pour répondre aux questions sur les forums internet, l'apprendre à leurs amis ou faire connaître le jeu.

Retrouvez les dernières versions de nos règles en scannant ce QR code !

**P.T.S**
1 Chemin de la Coume,
09300 LAVELANET
*grailgames.games*

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

©2024 Asmadi Games