2-4

14+

60mn

INNOVATION

CARL CHUDYK





CONTENU

- 4 Plateaux/résumés de règles
- 105 cartes Innovation (21 par couleur)
- 5 cartes Domaine d'influence
- 1 Règle du jeu

PRINCIPES DU JEU

Innovation est un jeu de gestion tactique dans lequel vous incarnez le dirigeant d'une civilisation. Votre rôle est de développer votre civilisation en acquérant des Innovations. Ce sont autant de découvertes fondamentales associées aux dix grandes Périodes de l'Histoire.

Les cartes Innovations se répartissent en cinq couleurs différentes et elles permettent d'**augmenter vos options de jeu et de produire des Ressources**.

Au cours de la partie, vous accumulez ces cartes dans votre Zone de Jeu, en les empilant par couleur, de manière à **constituer un maximum de cinq piles** devant votre plateau (autant que de couleur. Cf. p7).

Ces cartes possèdent un ou plusieurs Dogmes. Ils représentent l'idéologie de votre civilisation à un moment donné. Il existe deux types de Dogmes, les **Dogmes Coopératifs** qui bénéficient aux joueurs qui produisent autant de Ressources ou plus que vous, et les **Dogmes de Suprématie** qui servent à imposer vos exigences aux civilisations plus faibles. (celles ayant moins de Ressources que vous). **Activez ces Dogmes pour faire évoluer votre civilisation** plus rapidement que celle de vos adversaires.

Bien qu'au maximum cinq cartes puissent être Actives en même temps, celles qui sont recouvertes peuvent être décalées par des Dogmes et augmenter ainsi vos Ressources. **Ces Ressources augmentent la puissance et la résistance de votre civilisation.** Elles permettent de bénéficier des Innovations adverses, de renforcer ses attaques et de se protéger de celles de ses adversaires.

Enfin, certains Dogmes vous permettront de **gagner des points d'Influence dont vous aurez besoin pour Dominer les Périodes**. C'est important car il existe en effet trois façons de remporter la partie : être le premier à dominer un certain nombre de Périodes et/ou Domaines ; avoir le plus de points d'Influence lorsque la partie s'arrête ; ou remplir les conditions des Dogmes de certaines cartes.

Mise en place

Mélangez les cartes par Période et constituez 10 pioches que vous disposez selon le schéma ci-dessous. Piochez la première carte des Périodes 1 à 9 sans la regarder et placez-les au centre pour constituer les Périodes à dominer. Placez les Domaines sur le côté. Chaque joueur prend ensuite un plateau, pioche 2 cartes de la Période 1, met celle de son choix en jeu face visible et garde l'autre en Main sans la montrer.

Le joueur dont l'Innovation en jeu est la première dans l'ordre alphabétique commence. Le 1er joueur (ou les deux 1er joueurs dans une partie à quatre joueurs) ne font qu'une Action au premier tour.



COMMENT JOUER ?

Préparez le jeu selon le schéma ci-dessus. À son tour de jeu, un joueur **doit exécuter deux Actions**, différentes ou identiques, parmi :

Piocher	**Poser**
Activer	**Dominer**

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Note : *vous devez toujours laisser visible le nombre et la valeur des cartes de votre Main.*

CARTE ACTIVE
La carte Active est la carte en jeu visible qui se trouve au dessus de la pile de chacune de vos couleurs.

LES ACTIONS

■ **PIOCHER** (Recherchez une Innovation)
Piochez une carte de la même Période que la valeur de votre carte Active la plus élevée.

Note : *il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en Main.*

Si vous n'avez plus de carte en jeu, piochez vos cartes dans la Période 1.

Si la Période où vous devez piocher est vide, vous piochez dans la première Période supérieure disponible.

Par exemple : *votre Innovation la plus élevée est un 4 et les Périodes 4, 5 et 6 sont vides. Vous devez piocher votre carte dans la Période 7.*

Lorsque vous faites une Action **PIOCHER**, vous ne pouvez pas piocher de carte dans une Période inférieure à votre carte Active la plus élevée.

■ **POSER** (Découvrez une Innovation)
Choisissez une carte de votre Main et mettez-la en jeu sur le dessus de la pile de sa couleur dans votre Zone de Jeu.

Si cette couleur n'est pas en jeu, commencez une nouvelle pile.

Si la pile est déjà décalée, placez la carte de manière à continuer le décalage (cf p.8).

Vous pouvez mettre en jeu la carte de la valeur que vous voulez.

Par exemple : *vous pouvez renoncer à **Génétique** (9) en la recouvrant avec **Poterie** (1).*

■ **ACTIVER : activez les Dogmes d'une de vos cartes Actives.** C'est la mécanique centrale du jeu, les Dogmes représentent l'orientation que votre civilisation choisit de suivre.

- **Choisissez une de vos cartes Actives.**

- **Déterminez les joueurs affectés :** Chaque Dogme est précédé d'une icône qui détermine son type (■ ou ■) et la Ressource requise (■ ■ ■ ■ ■ ■). Les joueurs totalisent leur production de la Ressource requise pour savoir s'ils vont pouvoir bénéficier ou subir les effets du Dogme en fonction de son type.

- **Résolvez les Dogmes** l'un après l'autre. Si une carte possède plusieurs Dogmes, tous les joueurs affectés par le premier Dogme exécutent son effet avant de passer au suivant.

Note : *vous pouvez tout à fait choisir d'utiliser vos deux Actions pour activer la même carte deux fois.*

■ **DOMINER :** C'est une des manières de gagner ! **Pour dominer une Période,** vous devez compléter deux conditions :

- Vous devez **totaliser cinq fois plus de points d'Influence que la valeur de la Période** que vous souhaitez dominer,

- et, **une de vos cartes Actives doit être de valeur supérieure ou égale** à celle de la Période que vous souhaitez dominer.

Par exemple : *pour dominer la Période 3, vous devez avoir 3 x 5 = 15 points d'Influence et une carte Active de valeur 3 ou plus.*

Si vous remplissez ces deux conditions, prenez la Période à dominer correspondante avec cette Action et glissez-la sous Dominations à droite de votre plateau, sans la regarder.

Vous ne dépensez pas de points d'Influence.

Vous ne pouvez jamais perdre vos Périodes dominées et elles ne peuvent pas être volées.

Note : *vous ne devez jamais regarder les Innovations des Périodes à dominer, même après les avoir dominé.*

Les ***Domaines*** sont dominés sans dépenser d'Action (cf p.5).

TYPES DE DOGME

Il y a deux types de Dogme. Ils sont reconnaissables grâce à l'icône à gauche qui indique la Ressource requise pour être affecté et son effet.



LES DOGMES DE SUPRÉMATIE

Ces Dogmes sont précédés par ce symbole (■) et commencent par ***J'exige...***. Ce sont des Dogmes offensifs dont vous êtes le seul à bénéficier.

Joueurs affectés : les joueurs qui produisent moins de la Ressource requise que vous.

Effet : Vous devez lire le Dogme à voix haute et les joueurs affectés doivent s'exécuter, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus à votre gauche.



LES DOGMES COOPÉRATIFS

Ces Dogmes sont précédés par ce symbole (■) et peuvent être partagés par d'autres joueurs.

Joueurs affectés : les joueurs qui produisent autant ou plus de la Ressource requise que vous.

Effet : les joueurs affectés exécutent le Dogme l'un après l'autre avant vous, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus à votre gauche, et vous terminez.

Bonus de coopération : si au moins un joueur bénéficie d'un de vos Dogmes Coopératifs, vous bénéficiez d'une Action **PIOCHER** gratuite à la fin de la résolution de la carte (et une seule quel que soit le nombre de joueurs).

PRÉCISIONS SUR LES DOGMES

- Tous les effets de Dogmes doivent être exécutés jusqu'au bout et par tous les joueurs affectés même si la carte est recouverte ou perdue en cours d'application.

- Un joueur ne peut pas décider de ne pas exécuter un Dogme à moins qu'il soit précisé « vous pouvez » au début, y compris les Dogmes Coopératifs !

- Pour le Bonus de coopération, un joueur bénéficie d'un effet de Dogme Coopératif que si l'effet a entraîné une modification dans le jeu.

Par exemple : si un Dogme Coopératif demande de mettre une carte en jeu et que le joueur n'en possède pas, rien ne se passe, il ne bénéficie pas de l'effet de Dogme et donc vous ne bénéficiez pas du bonus.

■ DOMAINES

En plus des Périodes que vous pouvez dominer au milieu du cercle avec une Action, vous pouvez également dominer cinq Domaines.

Votre civilisation peut dominer ces Domaines indépendamment de vos points d'Influence et sans dépenser d'Action.

Ces dominations **sont automatiques et immédiates** dès qu'un joueur remplit les conditions indiquées sur la carte.

Les Domaines dominés sont glissés sous Dominations à droite du plateau et comptent dans les Dominations pour la victoire. Comme pour les Périodes, les Domaines ne peuvent jamais être volés ou perdus.

Chacun de ces Domaines peut également être dominé plus tôt dans la partie en activant le dogme de sa carte Innovation spécifique. Cette carte est précisée sur chaque Domaine.

***Attention :** il s'agit d'un Dogme Coopératif, vous serez le dernier à agir, faites bien attention à ce qu'un joueur qui bénéficie du Dogme ne le récupère pas avant vous.*

Si deux joueurs complètent les prérequis en même temps (*lors d'un échange de cartes par exemple*), c'est le joueur actif qui récupère le Domaine s'il fait partie des joueurs concernés ou le joueur le plus à gauche s'il n'en fait pas partie.



Vous pouvez dominer le Domaine Militaire dès que vous produisez 3 Ressources de chaque

ou

en activant l'Innovation Construction.

■ FIN DE LA PARTIE

■ **VICTOIRE PAR DOMINATION :** la partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur domine un nombre spécifique de Périodes ou de Domaines, suivant le nombre de joueurs :

À 2 joueurs : 6 Dominations
À 3 joueurs : 5 Dominations
À 4 joueurs : 4 Dominations

La partie peut se terminer dans deux autres circonstances :

■ **VICTOIRE D'INFLUENCE :** la partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur doit piocher une carte au-delà de la Période 10 (ce qui arrive entre autres lorsqu'un joueur doit piocher une carte 10 et qu'il n'y en a plus) ou lorsqu'un effet de Dogme indique que « la partie s'arrête ».

C'est alors le joueur qui totalise le plus de points d'Influence qui gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de Dominations qui gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

■ **VICTOIRE DU DOGME :** la partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur active un effet de Dogme qui déclare un gagnant sous certaines conditions.

Les Innovations concernées sont dans les Périodes 8, 9 et 10.

TERMES DE JEU

• **Mettre en jeu :** poser une carte au dessus de la pile de sa couleur, ou créer une nouvelle pile si la couleur n'est pas déjà présente dans votre Zone de Jeu.

• **Active :** la carte Active est la carte face visible située au-dessus d'une pile de couleur ; elle n'est jamais recouverte (même partiellement).

• **En dessous :** la carte en dessous est la carte la plus en dessous de la pile qu'elle soit décalée ou non. Si une pile ne comprend qu'une carte, cette dernière est également considérée comme étant la carte Active.

• **Inférieure/supérieure :** par rapport à la valeur d'une Période.

• **Valeur :** la valeur d'une carte est égale à sa Période. Elle est imprimée des deux côtés de la carte. Si une carte fait référence à une valeur que vous ne possédez pas (la carte la plus haute de votre Main alors que vous n'avez plus de carte ou la carte Active d'une couleur que vous ne possédez pas), considérez la valeur comme étant 0. Inférieure/supérieure font référence à cette valeur.

• **Influence :** votre influence est le total de la valeur de vos cartes dans votre Influence à gauche de votre plateau.

EFFETS DE DOGMES

• **Archiver :** archiver une carte, c'est la mettre en jeu en dessous de la pile de sa couleur, éventuellement en respectant le décalage s'il y en a un. S'il n'y a pas de pile de la couleur de la carte, elle en commence une nouvelle.

• **Comptabiliser :** glisser une carte sous son plateau à gauche dans son Influence.

• **Décaler :** en décalant une pile, vous pouvez dévoiler des Ressources supplémentaires en chevauchant toutes les cartes de la pile.

Dans l'exemple de jeu ci-contre, les jaunes sont décalées en haut, les mauves à droite et les rouges à gauche. Les cartes bleues et vertes ne sont pas décalées.

Une pile ne peut être décalée que dans une direction. Lorsque vous devez changer de sens, reformez la pile, puis décalez les cartes dans la nouvelle direction.

Lorsqu'une pile est décalée, toutes les cartes doivent l'être. Lorsque vous archivez une carte au-dessous ou que vous mettez en jeu une carte au-dessus, vous continuez le décalage.

Lorsqu'une pile est réduite à une carte ou moins, le décalage est automatiquement annulé.

• **Défausser :** retirer du jeu.

Si le premier effet de Dogme de l'Innovation Fission réussit, il oblige à défausser toutes les cartes des Mains, des Zones de Jeu et des scores, c'est-à-dire de les retirer de la partie et de les mettre dans la boîte. Les Dominations restent et les joueurs vont devoir se débrouiller avec le peu de cartes qu'il reste à piocher.

• **Échanger :** donner une carte contre une autre. L'échange peut avoir lieu même si un des joueurs n'a rien à échanger.

• **Piocher et... :** par défaut, une carte piochée est mise dans votre Main sauf si le Dogme vous demande de faire autre chose avec la carte piochée.

Lorsqu'un Dogme vous demande de « piocher et de mettre en jeu », de « piocher et de comptabiliser », de « piocher et d'archiver », dans tous les cas, c'est la carte qui vient d'être piochée qui doit être mise en jeu, comptabilisée ou archivée. Vous ne pouvez pas la remplacer par une carte de votre Main.

N'oubliez pas que si vous devez piocher une carte dans une Période vide, vous piochez dans la première Période supérieure qui ne l'est pas.

• **Recycler :** une carte recyclée est placée en dessous de la pile de sa Période face cachée. Si vous devez recycler plusieurs cartes à la fois, vous en choisissez l'ordre.

• **Sans les partager :** lorsque cette phrase apparaît, les autres joueurs ne peuvent pas bénéficier du Dogme. Ils peuvent cependant toujours en être la cible.

• **Transférer :** lorsque que plusieurs cartes doivent être transférées et que vous n'en avez pas assez, vous devez en transférer le maximum.

Lorsqu'un transfert précise la valeur spécifique de la carte qui doit être transférée et qu'il n'y a pas de carte de cette valeur, le transfert ne se fait pas.

ICÔNES

Dogme Coopératif

Dogme de Suprématie

, , , , , : Ressources

X : Carte de Période X, *par exemple une* 10 *est une carte de la Période 10*

Exemple : *un dogme demande de transférer de la Pile de Score d'un joueur une* 5*. S'il n'en a pas, il ne transfère pas une* 6 *ou plus à la place.*

Une carte transférée dans la Zone de Jeu est posée au-dessus de la pile de sa couleur sauf indication contraire du Dogme.

• **Dogme de victoire :** certaines cartes font référence à « le joueur avec… gagne immédiatement ». Si aucun joueur ne remplit les conditions, *(par exemple pour l'Intelligence Artificielle, si plusieurs joueurs ont 0 point)*, le Dogme est ignoré et la partie continue.

EXEMPLE D'UNE ZONE DE JEU DU JOUEUR

Vous pouvez toujours regarder vos cartes recouvertes mais jamais celles de vos adversaires.





CARTES ACTIVES
Perspective (jaune), Féodalisme (mauve) Poudre (rouge) Navigation (verte) Écriture (bleue)

Les piles bleue et verte ne sont pas décalées



Pile jaune décalée vers le haut



Pile mauve décalée vers la droite

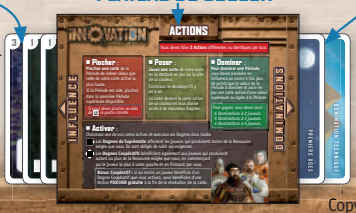


Pile rouge décalée vers la gauche

PLATEAU DU JOUEUR

INFLUENCE
Glissez ici les cartes comptabilisées pour augmenter votre Influence, en laissant visible leur valeur.

Vous pouvez toujours regarder les Innovations de vos cartes d'Influence.



DOMINATIONS
Glissez ici les Périodes et Domaines dominés.

Vous ne pouvez jamais regarder l'Innovation d'une Période dominée.

Copyright © 2011, IELLO.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JOUEUR

Nous sommes dans une partie à 4 joueurs, André, dont c'est le tour, a deux piles dans sa Zone de Jeu :



Il produit 3, 2, 1, 1.

En 1re Action, il décide d'**ACTIVER *Système Bancaire***.
La Ressource requise est du .

- Le premier Dogme est un Dogme de Suprématie. Bill qui produit moins de qu'André est le seul joueur affecté et doit transférer une de ses cartes Active non-verte qui produit du vers la Zone de Jeu d'André. Il décide de transférer ***Chimie***, qui vient recouvrir ***Évolution*** en continuant le décalage :



Puis comme il a transféré une carte, Bill pioche une 5 et la comptabilise.

- Le second Dogme est un Dogme Coopératif, Charles produit autant de qu'André et Dominique en produit plus. Ils peuvent tous deux bénéficier du Dogme. Charles qui est le premier joueur à gauche de André décide de décaler ses cartes vertes à droite. À son tour, Dominique n'en a pas et ne peut donc bénéficier du Dogme. Enfin André décide de décaler ces cartes verte à droite :



À la fin de la résolution de la carte, comme au moins un joueur (Charles) a bénéficié de son Dogme Coopératif, André pioche gratuitement une carte de la valeur de sa carte Active la plus haute, qui est une 5.
André produit 3, 3, 3 et 1.

En 2nde Action, il décide de **PIOCHER** une Innovation et doit donc piocher une 5. Mais la pioche est vide et il pioche dans la Période supérieure la plus proche, une 6.

CRÉDITS

- **AUTEUR :** Carl Chudyk
- **ILLUSTRATIONS :**
  - Cyril van der Haegen - Couverture
  - Robin Olausson - Périodes
  - Christophe Swal - Innovations
- **TESTEUR US :** Chris Cieslik (un grand merci!), Jessica Maryott, Brian Tobia, Matt Murphy, John Brodin, Kevin Lundberg, Doug Orleans, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Eruc Reus, The MIT SGS et les visiteurs de KurisiCon.
- **ÉDITEUR :** Iello

Directeurs de collection :
Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet : Thibaud Gruel
Assistant de projet : Gabriel Durnerin

- **PACKAGEUR :** Origames
(Design, Maquette et traduction)

Responsable développement :
Guillaume Gille-Naves

Directeur Artistique :
Igor Polouchine

Tradution et correction : Giles Maurice et Alienoïds

Équipe de test et débugage FR :
Rodolphe Gilbart, Reyda Seddiki, Igor Polouchine. Merci à Philippe Longa, Fréderic Vasseur et Yann Wenz.

© 2011-2013 Iello. Tous droits réservés.

IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info