

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





2-4



14+



60mn

INNOVATION

CARL CHUDYK



PÉRIODE
(Valeur)

NOM ET ILLUSTRATION DE L'INNOVATION

TYPE DE DOGME et
RESSOURCE REQUISE

DOGME
(Effets de
la carte)

COULEUR



RESSOURCES PRODUITES

■ 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 **Suprémie** 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 1^{er} joueur (ou les deux 1^{er} 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
Activer

Poser
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 (■, ■) 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 $3 \times 5 = 15$ 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 sa 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 supplé-

mentaires 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.

ICÔNES

Dogme Coopératif

Dogme de Suprémie

: Ressources

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

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.

*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

INFLUENCE

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

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

PLATEAU DU JOUEUR



DOMINATIONS

Glissez ici les Périodes et Domaines dominés. Vous ne pouvez jamais regarder l'Innovation d'une Période dominée.

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 1^{re} 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  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 . André produit 3 , 3 , 3  et 1 .

En 2^{de} Action, il décide de PIOCHER une Innovation et doit donc piocher une . Mais la pioche est vide et il pioche dans la Période supérieure la plus proche, une .

■ 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 KurisCon.

■ ÉDITEUR : Tello

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet : Thibaud Gruel

Assistant de projet : Gabriel Dumerin

■ PACKAGEUR : Origames
(Design, Maquette et traduction)

Responsable développement :
Guillaume Gille-Naves

Directeur Artistique :
Igor Polouchine

Traduction et correction : Giles Maurice
et Aliénoids

Équipe de test et débogage FR :
Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki, Igor
Polouchine. Merci à Philippe Longa,
Frédéric Vasseur et Yann Wenz.

© 2011 Iello. Tous droits réservés.

IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info





2-5



14+



60mn

INNOVATION

CARL CHUDYK

■ CONTENU

- 1 Règle du jeu
- 1 Plateau de jeu / Résumé de règle
- 105 cartes Écho (21 par couleur)
- 5 cartes Domaine

■ APERÇU

La lutte des civilisations pour marquer l'histoire n'a jamais été aussi acharnée !

Découvrez 105 nouvelles Innovations et de nouveaux effets grâce auxquels vos parties seront encore plus riches en rebondissements !

Bénéficiez des capacités du passé grâce aux Échos de vos anciennes Innovations,

Gagnez de l'Influence directement grâce aux cartes de votre Zone de Jeu,

Anticipez la découverte d'Innovations en recherchant des cartes de Périodes à venir.

Vous pouvez également dorénavant jouer jusqu'à cinq joueurs et les conditions de Victoire par Domination ont changé.

■ LES CARTES ÉCHO

Les cartes Écho fonctionnent comme les cartes Innovation du jeu de base. Il y en a 15 de la première Période et 10 des suivantes. Elles ont un bord noir et



certaines d'entre elles possèdent une ou deux nouvelles capacités :

■ **EFFET ÉCHO** : chaque fois que vous activez une carte d'une pile qui a des Échos visibles (même celui de la carte Activée), exécutez d'abord les Échos, avant d'exécuter les Dogmes de la carte Activée. (cf. **ACTIVER** p.3)

■ **BONUS D'INFLUENCE** : vous ajoutez le Bonus d'Influence le plus fort de votre Zone de Jeu à votre Influence, plus 1 pour chaque Bonus d'Influence supplémentaire quelle que soit sa valeur.

Exemple : vous avez dans votre Zone de Jeu quatre Bonus d'Influence visibles : 6, 6, 3 et 2. Vous ajoutez 9 (6+1+1+1=9) à votre Influence grâce à ces Bonus.

Note : le Bonus d'Influence n'est pas forcément égal à la valeur de la carte.

Les Dogmes qui affectent les cartes de l'Influence n'affectent pas les cartes qui possèdent un Bonus d'Influence.

Mise en Place

Mélangez les cartes du jeu de base 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. Mélangez les cartes de l'extension par Période et constituez 10 pioches que vous disposez en vis-à-vis de leur Période. Placez les Domaines du jeu et de l'extension sur le côté. Chaque joueur prend ensuite un plateau, pioche 2 cartes de la Période 1, une de base et une de l'extension, 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 1^{er} joueur (ou les deux 1^{ers} joueurs dans une partie à quatre ou cinq joueurs) ne font qu'une Action au premier tour.



■ MÉCANIQUES DE JEU

Les Actions de jeu se choisissent de la même manière que pour le jeu de base mais leur effet ou la manière de les exécuter peut être différent.

Note : le nombre de cartes que vous avez en Main, leur type (base ou Écho) et leur valeur doivent toujours être visibles pour tous les joueurs.

ACTIONS

■ **PIOCHER** : vous ne pouvez pas piocher dans une Période dont la pioche d'Innovation de base est vide même s'il reste des cartes Écho. Si c'est le cas, piochez dans la première Période supérieure qui possède encore des cartes de base.

• **Si vous avez en Main au moins une carte mais pas de cartes Écho**, chaque fois que vous devez piocher, piochez à la place une carte Échos de la Période où vous auriez dû piocher.

• **Si vous n'avez pas de carte en Main, si vous avez au moins une carte Échos en Main, ou s'il n'y a plus de carte Échos à piocher dans la Période où vous auriez dû piocher**, piochez normalement une carte de base de cette Période.

Exemple : vous activez Roue, vous n'avez pas de carte en Main et il n'y a plus de carte dans la Période 1. Piochez d'abord une carte Innovation de Période 2, puis une carte Échos de Période 2.

Si un dogme vous demande de piocher plusieurs cartes et de les utiliser, comme de les archiver par exemple, vous devez piocher et utiliser chaque carte avant de piocher la suivante.

Exemple : si vous activez Métier à Tisser et que vous avez une carte de base en Main mais que ce n'est pas une carte ÉCHO, les trois cartes piochées et archivées seront des cartes ÉCHO.

■ **POSER** : lorsque vous posez une carte vous pouvez gratuitement mettre en jeu un de vos Projets d'une valeur inférieure ou égale à celle de la carte posée, vous activez ensuite le Projet mis en jeu en partageant ses Dogmes normalement.

■ **ACTIVER** : lorsque vous activez une carte, exécutez tous les effets Écho de sa pile en commençant par celui qui est le plus proche de la carte du dessous et en remontant vers la carte Active (y compris celui de la carte Active si elle en a un) avant d'exécuter les Dogmes de la carte activée. Les Échos sont des Dogmes coopératifs qui se partagent normalement

dont la Ressource requise est la même que celle des Dogmes de la carte Activée.

■ **DOMINER** : certaines cartes Écho permettent de dominer des Périodes en plus des neuf de base. Lorsque vous avez la possibilité de dominer une Période que vous dominez déjà, l'Influence nécessaire pour la dominer est dupliquée pour chaque Période de cette valeur que vous dominez déjà.

Par exemple : si vous dominez une carte de Période 1 et que vous deviez dominer une deuxième carte de Période 1, vous devriez posséder 10 points d'Influence pour pouvoir la dominer. Si vous dominez deux cartes de Période 3, vous devriez posséder 45 points d'influence pour dominer une troisième carte de cette Période. Les autres joueurs n'ont toujours besoin que de 15 points d'Influence pour dominer cette troisième Période.

Il est toujours nécessaire d'avoir une carte Active d'une valeur supérieure ou égale à une Période pour pouvoir la dominer.

EFFETS DE DOGME

■ **RECYCLER** : chaque fois que vous devez recycler une carte, mettez-la en dessous de la pioche de sa Période et de son extension face cachée.

■ **RECHERCHER / PROJETS** : certaines cartes demanderont aux joueurs de « rechercher » une carte. Une carte « recherchée » est appelée « Projet », placez-la face cachée en dessous du plateau du joueur. Le joueur qui la possède peut la regarder à tout instant. Lorsqu'un joueur choisit l'action **POSER**, il peut, après avoir mis en jeu une carte, choisir de mettre en jeu gratuitement un de ses Projets d'une valeur inférieure ou égale à la carte mise en jeu. S'il le fait, il doit alors activer les Dogmes (et les Échos de la pile s'il y en a) du Projet qui vient d'être mis en jeu ainsi.

■ DOMAINES

Les cinq nouveaux Domaines se dominent de la même manière que les anciens, soit grâce à un Dogme, soit dès qu'un joueur remplit les conditions indiquées dessus.

■ FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine de la même manière que pour le jeu de base sauf pour la Victoire par Domination.

■ **VICTOIRE PAR DOMINATION** : le jeu s'arrête dès qu'un joueur domine un nombre de Domaines et de Périodes qui dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs : 7 Dominations
3 joueurs : 6 Dominations
4 joueurs : 5 Dominations
5 joueurs : 4 Dominations

EXEMPLE D'UNE ZONE DE JEU D'UN JOUEUR

Lorsque le joueur active Horloge, il commence par activer l'effet Écho de Cloche, puis l'effet Écho de Horloge, puis enfin le dogme de Suprématie de Horloge.



INFLUENCE

Le joueur possède 15 points d'Influence, 8 (en Influence) +5 (Bonus d'Influence le plus élevé de l'Horloge) +2 (+1 et +1 pour les deux Bonus d'Influence des piles jaunes et vertes).

PROJETS

Glissez ici les cartes recherchées, en laissant leur valeur visible. Vous pouvez toujours regarder vos Projets.



DOMINATIONS

Le joueur a pu dominer deux fois les Premiers Âges (1) grâce à Baguettes qui en a rajouté un et au fait qu'il avait au moins 10 points d'Influence (2x5) pour dominer la deuxième.

Il pourra être mis en jeu gratuitement lorsque le joueur mettra en jeu une Innovation au moins égale à sa valeur (6).

■ CRÉDITS

■ **AUTEUR** : Carl Chudyk

■ **ILLUSTRATIONS** :

- Cyril van der Haegen - Couverture & Domaines
- Christophe Swal - Innovations

■ **ÉDITEUR** : Iello

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet :

Gabriel Durnerin

■ **DÉVELOPPEMENT ÉCHO** : Chris Gieslik

■ **TESTEUR US** : Ian Nowland, Anne Nowland, Ted Vessenes, Rebecca Vessenes, Jessica Maryott, Eric Reuss, Andy Latto et tous ceux qui ont participé à la phase de test.

■ **PACKAGEUR** : Origames (Design, maquette et traduction)

Responsable développement :

Guillaume Gille-Naves

Directeur Artistique : Igor Polouchine

Équipe de test et débogage FR :

Rodolphe Gilbert, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine, Timothée Simonot et Yohann Roussel. Merci à François Haffner et Frédéric Vasseur.

© 2013 Iello. Tous droits réservés.

IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRÉS - FRANCE

www.iello.info



VARIANTE AMÉRICAINE

La règle d'**INNOVATION** avec l'extension **ECHOS** publiée par **IELLO** en 2013 présente d'importantes différences avec la règle originale américaine publiée en 2010 par **ASMADI**.

Ces changements sont approuvés par l'auteur. Ils produisent cependant des effets étonnants, rendant certaines cartes particulièrement puissantes et atténuant les effets d'autres cartes.

Il semble donc intéressant de connaître les règles originales américaines. Essayez l'une et l'autre règle et choisissez celle qui vous convient le mieux.

Vous trouverez ci-dessous les modifications à apporter aux règles d'**INNOVATION ECHOS** pour jouer avec la règle originale américaine.

Mise en place

- Mélangez ensemble les cartes de base et de l'extension de chaque Période pour former 10 piles.
- Distribuez 2 cartes de la Période 1 à chaque joueur, 1 du jeu de base et 1 autre de l'extension.
- Placez la première carte de base de chaque Période au centre de la table pour constituer les Périodes à dominer.
- À partir de chacune des piles, constituez les pioches de chaque Période en sélectionnant de 9 à 15 cartes, selon le nombre de joueurs :

2 JOUEURS : 3 extensions, 6 bases

3 JOUEURS : 4 extensions, 7 bases

4 JOUEURS : 5 extensions, 8 bases

5 JOUEURS : 6 extensions, 9 bases

- Note : il est possible de connaître le dos de la carte du dessus de chaque pioche, mais il n'est pas autorisé de regarder les cartes suivantes d'une pioche pour connaître leur dos.

Mécaniques de jeu

■ **Piocher** : vous piochez dans la pile déterminée selon les règles du jeu de base.

■ **Poser** : lorsque vous posez une carte, vous pouvez gratuitement mettre en jeu un de vos Projets d'une valeur inférieure ou égale à celle de la carte posée, vous **pouvez** ensuite activer le Projet mis en jeu en partageant ses Dogmes normalement.

■ Rechercher / Projets :

Lorsqu'un joueur choisit l'action **POSER**, il peut, après avoir mis en jeu une carte, choisir de mettre en jeu gratuitement un de ses Projets d'une valeur inférieure ou égale à la carte mise en jeu. S'il le fait, il **peut** alors activer les Dogmes (et les Échos de la pile s'il y en a) du Projet qui vient d'être ainsi mis en jeu.

Note du rédacteur : je suis conscient que je me répète, mais la règle de l'extension se répète aussi.

Rédaction : François Haffner,
d'après la règle originale d'ASMADI

Aide de jeu pour INNOVATION

réalisée par François Haffner
sur une idée de Bruce Demauge-Bost

Préparez quatre supports cartonnés de 140 x 55 mm.

Imprimez cette feuille en quatre exemplaires sur des feuilles autocollantes (ou manuelocollantes).

Découpez la partie RECTO et collez au dos le support en le centrant soigneusement. Rabattez la feuille autocollante au dos du carton.

Découpez ensuite la partie VERSO en suivant les guides de découpe. Collez-la ensuite soigneusement au verso du support. Vous pouvez maintenant jouer sans plus jamais vous tromper !

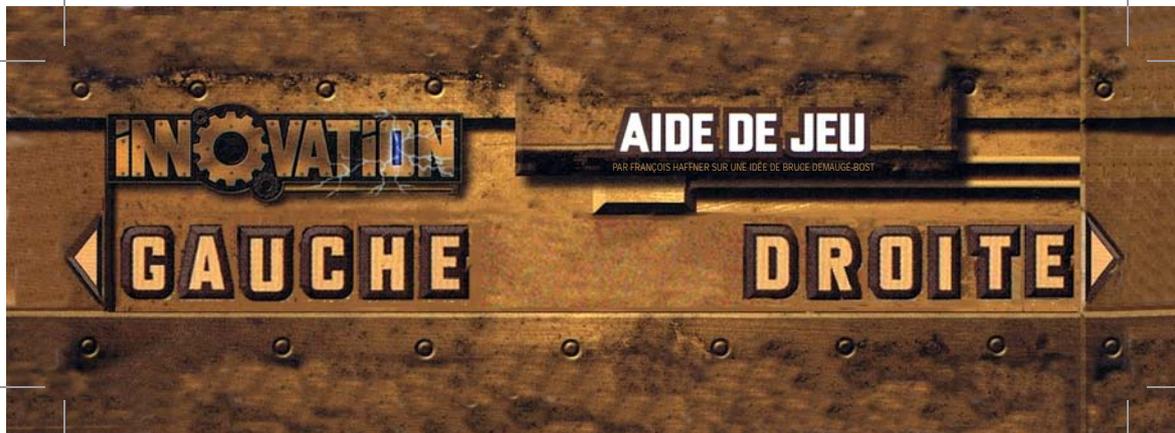


Aide de jeu pour INNOVATION

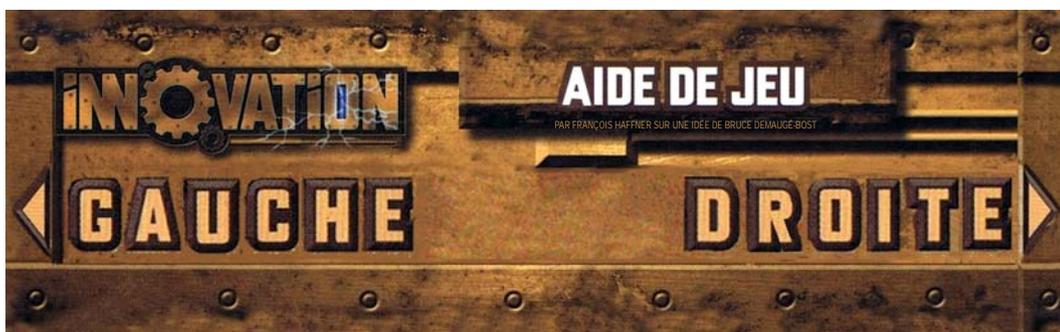
réalisée par François Haffner
sur une idée de Bruce Demaigé-Bost

Préparez quatre supports cartonnés de 140 x 43 mm.
Imprimez cette feuille en deux exemplaires sur des feuilles autocollantes (ou manuelocollantes).
Découpez la partie RECTO et collez au dos le support en le centrant soigneusement. Rabattez la
feuille autocollante au dos du carton.
Découpez ensuite la partie VERSO en suivant les guides de découpe. Collez-la ensuite
soigneusement au verso du support. Vous pouvez maintenant jouer sans plus jamais vous tromper !

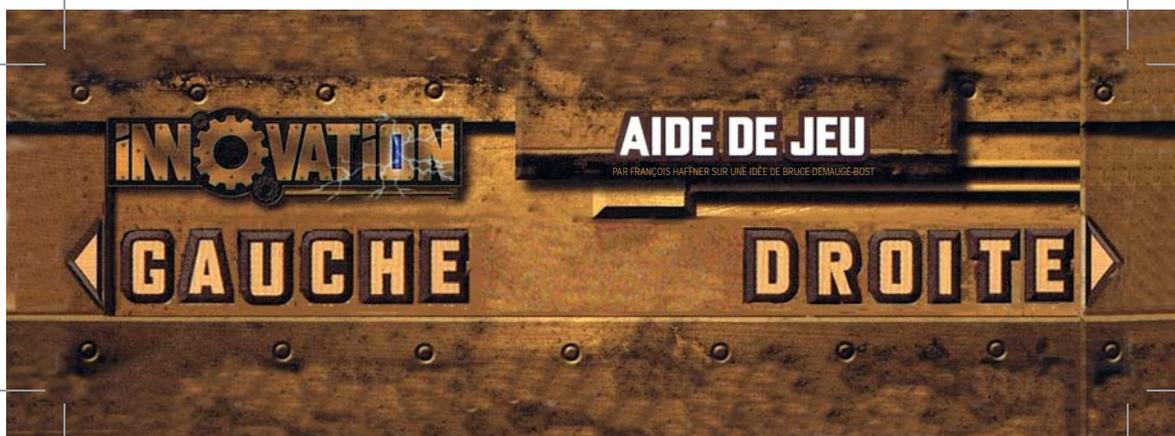
RECTO



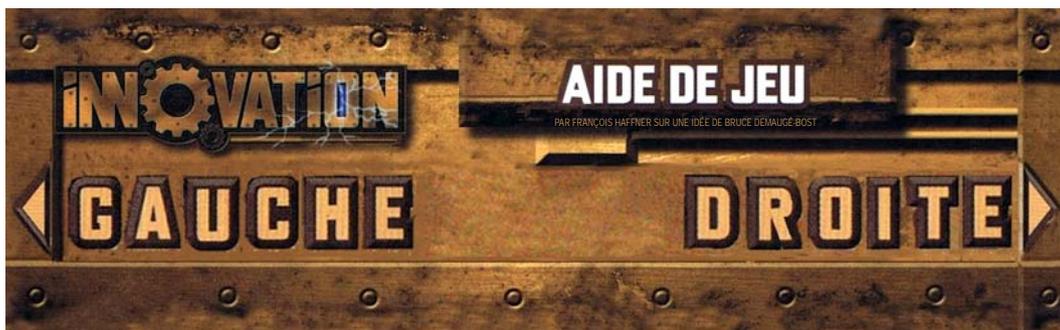
VERSO



RECTO



VERSO



Aide de jeu pour INNOVATION ECHOS

réalisée par François Haffner
sur une idée de Bruce Demaugé-Bost

Préparez cinq supports cartonnés de 140 x 74 mm.
Imprimez cette feuille en cinq exemplaires sur des feuilles
autocollantes (ou manuelocollantes).
Découpez la partie RECTO et collez au dos le support en le
centrant soigneusement. Rabattez la feuille autocollante au
dos du carton.
Découpez ensuite la partie VERSO en suivant les guides de
découpe. Collez-la ensuite soigneusement au verso du
support. Vous pouvez maintenant jouer sans plus jamais vous
tromper !

RECTO



VERSO

