

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





ICÔNES BONUS : Les icônes bonus visibles augmentent votre score. Votre bonus le plus élevé ajoute sa valeur en points. Chaque bonus supplémentaire ajoute un point.

UNSEEN – INVISIBLES

SAFE – SAUVEGARDE / SECRETS

Le mot-clé **sauvegarder** vous permet de stocker des cartes (**secrets**) qui pourront devenir des dominations dans votre **Coffre**. Elles sont stockées face cachée (vous ne pouvez pas regarder leur face). Le Coffre a une limite qui dépend de votre meilleur Décalage actuel :

MEILLEUR DÉCALAGE	LIMITE SAUVEGARDE
AUCUN	5
GAUCHE	4
DROIT	3
HAUT	2
DIAGONALE	1

Si vous souhaitez protéger une carte, mais que votre Coffre a déjà atteint ou dépassé votre limite, rien ne se passe : la carte reste là où elle est. Si votre limite change et que vous avez trop de cartes dans votre coffre-fort, laissez-les là.







ACHIEVING A SECRET – PLACER UN SECRET DANS LES DOMINATIONS

Vous pouvez utiliser une action « Dominer » pour dominer un Secret qui se trouve dans votre Coffre, à condition de remplir les conditions normales. Ces « Dominations » ne sont pas des « Dominations disponibles » (*available achievements*) en termes d'effets, et les autres joueurs ne peuvent pas les prendre (y compris un coéquipier si vous jouez en équipe).

CITIES OF DESTINY – CITÉS



IMMEDIATE EFFECT ICONS – ICÔNES À EFFET IMMÉDIAT

Si vous posez une Cité avec une action de pose (Draw), les icônes d'effet immédiat se déclenchent après la pose (du plus haut au plus bas s'il y en a plusieurs).

-  **Plus :** Piochez une carte de valeur supérieure d'un point à l'âge de la Cité.
-  **Déchet (Junk) :** Mettez au Déchet une Domination de valeur égale à l'âge de la Cité, s'il en existe une.
-  **Flèche :** Décalez la couleur où vous venez de poser la Cité dans le sens indiqué par la flèche.
-  **Soulèvement (Uplift) :** Mettez au Déchet le paquet de cartes de base de valeur supérieure d'un point à l'âge de la Cité. Piochez ensuite une carte de valeur supérieure de deux points à l'âge de la Cité.
-  **Rétrécissement (Unspay) :** Rétrécissez (seule la carte du haut reste visible) les piles de la couleur de la Cité sur tous les plateaux adverses.
-  **Fouille :** Révélez les X cartes du dessus du paquet de base X, où X représente l'âge de la Cité (si le paquet est vide, ne fouillez pas l'âge supérieur). Gardez les cartes dont au moins une icône correspond à celle recherchée et remplacez les autres cartes sous le paquet dans l'ordre de votre choix.

CONSTANT EFFECT ICONS – ICÔNES À EFFET PERMANENT

Les effets s'appliquent tant que l'icône est visible sur votre plateau.

-  **Drapeau :** Compte comme une Domination pour vous si aucun adversaire n'a plus de cartes visibles que vous dans sa pile de la couleur du drapeau.
-  **Fontaine :** Compte comme une Domination pour vous.

ENDORSE – SUPPORT (une seule fois par tour)

Lorsque vous effectuez une action Dogme, vous pouvez utiliser l'une de vos Cités pour la supporter (ce qui doublera son efficacité pour vous). **Pour supporter :**

- Notez l'icône de référence la carte choisie avec l'action Dogme.
- Choisissez une Cité visible au sommet d'une pile de votre plateau. Elle doit comporter l'icône de la carte.
- Payez en mettant au Déchet une carte de votre main de valeur égale ou inférieure à celle de la Cité choisie. La couleur et l'icône de la carte mise au déchet n'ont aucune importance.
- Appliquez l'action Dogme comme suit :
 - Déterminez l'éligibilité à la coopération, la vulnérabilité à la suprématie et les effets d'écho visibles, comme vous le feriez normalement.
 - Lorsque vous exécutez un Dogme de suprématie, affectez chaque adversaire vulnérable deux fois (faites un tour de table dans le sens des aiguilles d'une montre, puis un second).
 - Lorsque vous exécutez un Dogme coopératif, effectuez-le deux fois.- Lorsqu'un autre joueur partage un Dogme coopératif, il ne l'exécute qu'une seule fois.
 - Effectuez une seule action Piocher gratuite pour le partage, le cas échéant.

ECHOES OF THE PAST – ÉCHOS DU PASSÉ

FORESHADOW – RECHERCHE

Lorsqu'un Dogme vous fait Rechercher une carte (*Foreshadow*), placez-la face cachée dans votre Recherche .

Mais si vous avez déjà atteint votre limite de Recherche en fonction de votre meilleur Décalage actuel, alors rien ne se passe et la carte reste où elle se trouve :

MEILLEUR DÉCALAGE	LIMITE RECHERCHE
AUCUN	5
GAUCHE	4
DROIT	3
HAUT	2
DIAGONALE	1

Si votre limite de Recherche diminue et si vous avez maintenant trop de cartes dans votre Recherche, laissez ces cartes dans votre Recherche.

PROMOTING CARDS – DÉCOUVERTE

À la fin d'une action de pose (*Meld*) :

- Vous **devez** Découvrir une carte éligible de votre Recherche (n'importe quelle carte de valeur égale ou inférieure à celle posée) en la posant sur votre plateau.
- Vous **devez** effectuer une action Dogme gratuite en choisissant la carte promue.

La condition « si la carte était dans la Recherche » (*"if it was foreseen"*) est prise en compte lors de l'action Dogme gratuite de la carte découverte. Elle ne l'est plus lors des activations suivantes de la carte.

ECHO EFFECTS - EFFETS DES ÉCHOS

Lors d'une action de Dogme, avant d'exécuter les effets des Dogmes d'une carte, vérifiez d'abord si des effets d'Écho sont visibles dans sa couleur. Exécutez chacun de ces effets, en commençant par la carte du dessous de la pile et en terminant par celle du dessus.

Les effets d'Écho sont des effets coopératifs, partagés avec les joueurs éligibles (et peuvent donner lieu à une action Piocher gratuite), tout comme les effets de Dogme de la carte du dessus.

Lors de l'auto-exécution ou de la super-exécution d'une carte, si celle-ci est la carte du dessous d'une pile du plateau, exécutez tous les effets d'écho de sa couleur sur ce plateau. Si elle est ailleurs, exécutez uniquement les effets d'écho sur la carte elle-même.

FIGURES IN THE SAND – FIGURES DANS LE SABLE


DECREE ACTION – PRENDRE UN DÉCRET

Vous pouvez prendre un Décret si vous avez des Figures de **trois valeurs différentes** en main. Pour ce faire, mettez au Déchet toute votre main (Figures et autres). Choisissez ensuite un Décret de la couleur de l'une des Figures mises au Déchet :

- S'il se trouve dans les Dominations d'un autre joueur, remettez-le dans la Réserve. N'activez pas son effet.
- S'il se trouve dans la Réserve, activez d'abord son effet, puis placez-le dans vos Dominations.
- S'il est déjà en votre possession, activez son effet.

Un Décret n'est pas une Domination Spéciale et ne compte comme Domination que s'il est réclamé par un joueur.

AUSPICE – PRÉSAGE

Lorsque vous sélectionnez une carte pour une action de Dogme, vérifiez son icône. Si une de vos Figures en haut d'une pile possède cette icône, vous pouvez choisir d'invoquer l'Auspice. Dans ce cas, utilisez l'icône  à la place de l'icône ordinaire pour déterminer l'éligibilité à la coopération et la vulnérabilité à la suprématie.

FADE – DISPARITION

À la fin de chaque action (lors du tour de n'importe quel joueur), si vous avez plusieurs Figures au sommet de vos piles, vous devez faire Disparaître l'excédent. Pour faire Disparaître une Figure, Comptabilisez-la.

Vous devez faire Disparaître les Figures une par une jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une seule Figure au sommet.

Les Figures partiellement visibles à cause du Décalage ne sont pas concernées par la Disparition.

Les Disparitions ont lieu avant de vérifier si le joueur gagne des Dominations spéciales et de vérifier les conditions de victoire par Dominations.

KARMA CHAINS – CHAÎNES DE KARMA

Les effets de Karma (*When, Each, Decree ou Would*) ne s'enchaînent pas et ne se déclenchent pas d'eux-mêmes ou du fait d'autres effets de Karma.

Dans le très rare cas où plusieurs effets Would seraient déclenchés par un effet de Dogme, le joueur choisit un seul de ces effets de Karma.



ARTIFACTS OF HISTORY – ARTEFACTS DE L'HISTOIRE

DIGGING UP ARTIFACTS – FOUILLER ET DÉTERRER DES ARTIFACTS

Les cartes Artefact que vous recevez ne vont pas dans votre main, mais sont exposées, face visible, sur votre Carte de Référence (une carte exposée n'est pas considérée comme faisant partie de votre plateau ou de votre main, ni ses icônes).

Un événement de Fouille est déclenché après votre action de pose (Meld) :

- si vous avez recouvert une carte avec une carte de valeur égale ou inférieure, ou
- si vous avez recouvert une carte avec une autre carte et que les images hexagonales des deux cartes se trouvent au même emplacement d'icône.

Si au moins l'une des deux conditions est remplie, prenez la carte du dessus du paquet d'Artefacts de la valeur de la carte recouverte (c'est-à-dire la valeur de l'événement de Fouille) et exposez-la.

Ignorez l'événement de Fouille si :

- vous avez déjà un Artefact exposé ;
- le paquet d'Artefacts que vous utiliserez est vide ou d'âge supérieur à 11 ans.

SEIZING – SAISIE

Si vous déclenchez une Fouille et qu'un adversaire possède un Artefact de la valeur de cette Fouille dans un Musée, vous pouvez Saisir cet Artefact (même si la fouille aurait été autrement ignorée). Pour Saisir :

1. Ne tenez pas compte de la Fouille.
2. Faites tourner l'Artefact et son Musée saisis pour qu'ils se retrouvent devant vous.

Note : la rotation d'un Artefact et de son Musée n'est ni une pose ni un transfert.

SHOWCASING ARTIFACTS IN MUSEUMS – PRÉSENTATION DANS LES MUSÉES

Au début de votre tour, si vous avez un Artefact exposé sur votre Carte de Référence, vous devez le mettre en valeur :

1. Vous pouvez effectuer une action Dogme gratuite ciblant l'Artefact. Ignorez les effets d'Écho et, uniquement à cette occasion, ajoutez les icônes de l'Artefact à vos totaux pour déterminer le partage et la vulnérabilité.
2. Glissez une carte Musée de la réserve sous l'Artefact et déplacez cette présentation dans votre zone (ou prenez l'Artefact dans votre main s'il n'y a plus de Musée disponible).
3. Effectuez un Contrôle de Musée s'il ne reste plus de Musée dans la réserve après la Présentation : le joueur avec le plus d'Artefacts dans les Musées (s'il y en a un) transforme l'un de ces Musées en Domination. Ce joueur remet ensuite dans leurs pioches respectives, dans l'ordre de son choix, tous les Artefacts des joueurs qui étaient dans des Musées et tous les Musées maintenant vacants sont remis dans la Réserve.

Vous pouvez, pendant votre tour de jeu, utiliser une action de pose (Meld) pour déplacer un Artefact de l'un de vos Musées vers votre plateau. Remettez ensuite le Musée vacant dans la Réserve.

COMPEL – SUPPLIQUE

Les Artefacts contiennent un type de Dogme spécial qui commence par « JE VOUS SUPPLIE » ("I COMPEL").

Un joueur est vulnérable aux effets d'une Dogme de Supplique s'il est éligible pour partager vos Dogmes Coopératifs.

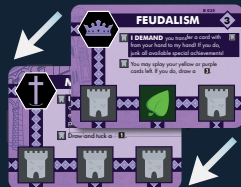
Il n'y a pas de pioche gratuite consécutive à un Dogme de Supplique.

ARTIFACTS CARD FLOW SUMMARY – RÉSUMÉ DU CIRCUIT D'UNE CARTE ARTEFACT

1 : Déclenchement d'une Fouille

Suite à une action de pose (Meld), une carte recouvre une autre carte dont l'hexagone est au même emplacement, ou dont la valeur est égale ou supérieure.

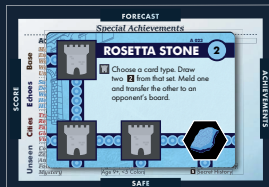
Une Fouille est déclenchée.



2 : Un Artefact est exposé

L'Artefact pioché suite à l'événement de Fouille est placé face visible sur la Carte de Référence.

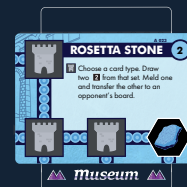
Il est exposé.



3 : Présentation dans un Musée

Au début de votre prochain tour de jeu, vous Présentez (showcase) l'Artefact.

Vous pouvez effectuer son Dogme, puis vous devez présenter l'Artefact sur une carte Musée.



DRAWING – PIOCHE

Chaque extension d'Innovation possède ses propres règles régissant l'entrée en jeu de ses cartes. Certaines remplacent les pioches normales, d'autres sont déclenchées par un événement en jeu.

Dans les deux cas, vous ne pouvez jamais piocher de cartes d'un âge vide. Si le paquet de base d'un âge est vide, cet âge l'est également pour toutes les extensions, et vous ne pouvez donc pas piocher de cartes des decks d'extension de cet âge, quelle qu'en soit la raison. Si vous devez piocher une carte d'un âge vide, passez à l'âge disponible au-dessus et piochez dans le paquet de cette valeur. Si cela vous fait dépasser le paquet 11, la partie se termine comme si vous aviez tenté de piocher une carte de base de valeur 12 ou supérieure.

Si un paquet d'extension est vide et que vous devez piocher, piochez plutôt une carte du paquet de base correspondant. Ignorez toutes les autres règles de pioche d'extension pour cette pioche.

Attention : cas particulier de la « Fouille », lorsque la pioche d'Artefacts du niveau demandé est vide, abandonnez l'événement de Fouille.

Si vous jouez avec plusieurs extensions telles que Figures, Échos et Invisibles, respectez dans l'ordre la règle de pioche des Figures, puis celle des Échos, enfin celle des Invisibles.

1. Règle de pioche des Figures

- Piochez une Figure si vous avez gagné une pioche gratuite suite à un Dogme coopératif.
- Piochez une Figure si un adversaire prend une Domination normale.

2. Règle de pioche des Échos

Si la plus haute carte de votre plateau est seule de sa valeur, piochez une carte Écho au lieu d'une carte de base. Si la pioche Écho est vide, piochez une carte de base.

3. Règle de pioche des Invisibles

Si vous devez piocher pour la première fois d'un tour (le vôtre ou celui d'un autre joueur), piochez une carte Invisible au lieu d'une carte de base. Si la pioche Invisible est vide, piochez une carte de base.

NOUVEAUX MOTS CLÉS

Junk remplace **Remove** : les cartes retirées ne sont plus remises derrière leurs pioches mais dans les Déchets, sous la carte JUNK.

Self-execute : vous effectuez seul tous les Dogmes coopératifs.

Super-execute : vous effectuez seul tous les Dogmes.

Rotate : les Artefacts peuvent être déplacés vers un Musée.

DOMINATION PAR EFFET DE CHAÎNE

Si, lors de l'auto-exécution (self-execute) ou de la super-exécution (super-execute) d'un Dogme Coopératif d'une carte, vous utilisez à nouveau un mot-clé « auto-exécution » ou « super-exécution », piochez d'abord une carte 11 et placez-la dans vos Dominations.

PRINCIPALES NOUVEAUTÉS

CITÉS	La carte utilisée en cas de soutien (Endorse) n'est pas archivée mais mise au Déchet.
ÉCHOS	L'action de pose (Meld) déclenche obligatoirement une Recherche si possible et ses Dogmes doivent être appliqués.
ARTEFACTS	Nouveau concept de Musée. Le Musée peut devenir une Domination lors d'un Contrôle des Musées.
FIGURES	Disparition de l'effet "Inspire" et des Échos sur les Figures. Apparition d'une nouvelle icône "Auspice".
INVISIBLES	La première carte piochée durant son tour est une carte Invisible, s'il en reste dans la pioche, sinon une carte de base.

CRÉDITS

Innovation Ultimate © Asmadi Games 2024 – asmadi.games.com

Auteur : Carl Chudyk

Illustrations : Alanna Cervenak, Sarah Farooqi, Robert Simmons

Aide de jeu en français : François Haffner pour l'Escale à jeux – escaleajeux.fr

D'après les aides de jeu en anglais proposées par Kamil Łukasik sur BoardGameGeek

