

# INNOVATION

## ACTIONS

Vous devez faire 2 Actions différentes ou identiques par tour.

INFLUENCE

■ **Piocher :**  
Dans la Période de même valeur que celle de votre carte active la plus haute où il reste des cartes de base et si elle n'en a plus dans la première Période supérieure où il en reste.

Piochez une carte Écho s'il en reste à la place d'une carte de base si vous avez au moins une carte en Main et pas de carte Écho. Sinon, piochez une carte de base.

■ **Poser :**  
Lorsque vous jouez une carte de votre main, vous pouvez mettre en jeu également un de vos Projets d'une valeur inférieure ou égale à la carte jouée.

Activez ensuite les Dogmes du Projet mis en jeu gratuitement et les Echos de la pile s'il y en a.

■ **Dominer :**  
Pour dominer une Période que vous avez déjà dominée, vous devez multiplier le nombre de points d'Influence nécessaires par 1 + le nombre de fois où vous dominez déjà la Période.

*Pour gagner, si vous jouez avec l'extension Echo, vous devez avoir :*

- 7 Dominations à 2 joueurs.
- 6 Dominations à 3 joueurs.
- 5 Dominations à 4 joueurs.
- 4 Dominations à 5 joueurs.

DOMINATIONS

■ **Activer :**  
Choisissez une de vos cartes actives et exécutez les Echos visibles de sa couleur comme s'il s'agissait de Dogmes Coopératifs demandant la même Ressource que celle de la carte Active. Commencez par l'Echo le plus en dessous de la pile et remontez jusqu'à celui de la carte Active si elle en a, puis exécutez normalement les Dogmes de la carte Active dans l'ordre.

**Bonus Coopératif :** si au moins un joueur bénéficie d'un Dogme Coopératif ou d'un Écho que vous activez, vous bénéficiez d'une Action **PIOCHER** gratuite à la fin de la résolution de la carte.

# PROJETS

# INNOVATION

## EFFETS DE JEU

INFLUENCE

■ **Bonus d'Influence :**  
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.

■ **Archiver :**  
Mettez une carte en dessous de la pile de sa couleur.  
Continuez le décalage, s'il y en a un.  
S'il n'y a pas de pile de sa couleur, elle en commence une nouvelle et devient également la carte active.

■ **Piocher et ... :**  
Si on vous demande de Piocher et Mettre en jeu/comptabiliser/archiver, vous devez utiliser la carte que vous allez piocher.

DOMINATIONS

■ **Effet Echo :**  
Chaque fois que vous activez une carte d'une pile qui a des Echos visibles, exécutez d'abord les Echos de la pile, avant d'exécuter les Dogmes de la carte Activée.

■ **Recycler :**  
Renvoyez une carte en dessous de la pioche de sa Période et de son extension face cachée.

■ **Pioche vide :**  
Si vous devez piocher dans une Période dont la pioche de base est vide, piochez automatiquement dans la Période supérieure la plus proche.

■ **Recherchez :**  
Ajoutez une carte dans vos Projets. Vous pouvez mettre en jeu un de vos Projets lorsque vous mettez en jeu une carte avec l'action **POSER** d'une valeur supérieure ou égale au Projet.

# PROJETS