

# INNOVATION

## ACTIONS

Vous devez faire 2 Actions différentes ou identiques par tour.

## INFLUENCE

### ■ Piocher :

Piochez une carte de la Période de même valeur que celle de votre carte active la plus haute.  
Si la Période est vide, piochez dans la première Période supérieure disponible.  
*Si vous devez piocher au-delà de 10, la partie s'arrête.*

### ■ Poser :

Jouez une carte de votre main en la mettant en jeu sur la pile de sa couleur.  
Continuez le décalage s'il y en a un.  
La carte devient la carte active de sa couleur et vous donne accès à de nouveaux Dogmes.

### ■ Activer :

Choisissez une de vos cartes actives et exécutez ses Dogmes dans l'ordre.  
Les Dogmes de Suprême affectent les joueurs qui produisent moins de la Ressource exigée que vous. Ils sont obligés de subir vos exigences.  
Les Dogmes Coopératifs bénéficient également aux joueurs qui produisent autant ou plus de la Ressource exigée que vous, en commençant par le joueur le plus à votre gauche et en finissant par vous.

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



## DOMINATIONS

### ■ Dominer :

Pour dominer une Période, vous devez posséder en Influence au moins 5 fois plus de points que la valeur de la Période à dominer et avoir en jeu une carte active d'une valeur supérieure ou égale à la Période.  
*Pour gagner, vous devez avoir :  
6 Dominations à 2 joueurs.  
5 Dominations à 3 joueurs.  
4 Dominations à 4 joueurs.*