

INNOVATION

Guide stratégique

Proposé par [Gus&Co](#)

1. Pour bien commencer

Première carte:

la toute première carte posée "gratuitement" avant de jouer sera **d'une très grande importance**. Prévoyez déjà votre action unique (si vous êtes le premier joueur) ou vos deux actions à votre tour régulier en la sélectionnant.

Le mieux est d'en choisir une qui vous permettrait de tirer une carte gratuitement et de la mettre aussitôt en jeu. Cette toute première carte devrait vous conférer 1-2 actions supplémentaires à votre tour; vous commenceriez alors avec un *petit* avantage, mais un avantage quand même. Souvenez-vous qu'Innovation est une course aux cartes "victoire", leur nombre par joueur est visible, à vous donc de vous dépêcher et d'en posséder plus que vos adversaires.

Premières actions:

Il vaut toujours mieux **activer vos cartes plutôt que piocher**. En fait, dans Innovation, piocher représente une certaine "perte de temps". Il est en effet toujours plus intéressant d'activer vos cartes qui vous donnent la possibilité d'en piocher 2, voire même de niveaux supérieurs. Évitez par conséquent autant que possible de piocher des cartes simplement, il vaut mieux passer par des actions et combos de cartes.

Rapidement vous assurer 1-2 majorités de ressources est vivement à conseiller. Il peut être intéressant de viser les ressources "tours", pour autant bien évidemment que vos adversaires ne fassent pas tous pareil. Les

dogmes "tour" sont souvent méchants et frappent durement les autres joueurs, surtout en suprématie.

Si vos adversaires se concentrent également plutôt sur cette ressource, prévoyez de vous rabattre sur une autre et vous spécialiser. Perdre du temps à chasser les majorités vous projetterait dans une stratégie stérile qui vous ferait passer à côté de cartes et combos dévastatrices.

Pour bien commencer la partie, développez-vous, assurez-vous de monter en niveau plus rapidement que vos adversaires, sachant que les cartes de niveaux supérieurs sont bien entendu plus puissantes. D'autant que certaines ressources apparaissent plus tard dans le jeu, et en obtenir vite vous gratifierait de dogmes féconds.

Comptabilisez également rapidement des cartes, pour pouvoir prendre des domaines de niveau 1 ou 2 facilement et ainsi les dérober à vos adversaires, puisque ces domaines sont les plus simples à obtenir (x5 en pts d'influence & carte équivalente), donc pas trop besoin de suer, et vous vous assureriez ainsi 1-2 pts de victoire faciles sur 4, 5 ou 6 selon le nombre de joueurs.

Si vos adversaires se sont toutefois déjà emparés des premiers domaines, pas de panique. Il faut savoir que les cartes de niveaux supérieurs confèrent logiquement plus de points d'influence. Si vous vous faites distancer dès le départ, prévoyez vos prochains tours pour comptabiliser des cartes supérieures.

2. milieu de partie

Quand les joueurs ont atteint les niveaux 4-5, que la plupart possèdent déjà 1-2 domaines, il faut vous "détacher du troupeau". Observez bien le jeu des autres, et surtout, surtout, **neutralisez leurs cartes** et dogmes dévastateurs, ceux qui vous font perdre des cartes et points d'influence. Chasser les majorités pour les déstabiliser. Ou mieux encore, pour ne pas perdre de temps et rester dans la course, trouvez une parade / carte efficace pour annihiler leurs cartes / dogmes. Souvenez-vous qu'il est plus intéressant d'établir une tactique puissante avec des cartes solides que courir plus ou moins vainement après des majorités. A 4 joueurs, il y a tellement de dogmes et de cartes de tous les côtés qu'il paraîtra difficile de tout suivre, mais gardez en tête les cartes jouées les plus cruelles contre votre propre jeu, et agissez contre elles, vite.

3. fin de partie

Les domaines supplémentaires, les vertes, peuvent être automatiquement prises si certaines conditions sont remplies, n'oubliez pas d'y prêter attention. Ces conditions interviennent toutes tard dans le jeu. Comme elles sont "gratuites", elles pourraient vous offrir la victoire si vous êtes déjà en possession d'autres périodes régulières.

Les cartes 10 sont ultra puissantes, et c'est un euphémisme. Elles changent complètement la donne et certaines permettent même des victoires brutales, ce qu'on appelle une victoire du dogme. Cherchez à en obtenir rapidement.

Attention toutefois à l'autre condition de victoire: quand un joueur ne peut plus piocher de carte au-delà d'une carte 10, car il n'y a plus de 10, la partie s'arrête automatiquement et le joueur qui totalise le plus de points d'influence remporte la partie, ce qu'on appelle la victoire d'influence. Si vous ne remplissez pas cette dernière condition, ne vous ruez pas sur les cartes, vous pourriez offrir la victoire à un

autre joueur, sachez vous montrer parcimonieux.

Quelques autres conseils généraux:

Décaler

Décaler est habituellement rentable, cela vous permettra deux choses : augmenter vos ressources et vous assurer des majorités intéressantes, ainsi que vous offrir certains avantages de dogmes. Le domaine vert supplémentaire "Culture" est de plus automatiquement attribué quand les 5 couleurs sont décalées en haut ou à droite.

Le **décalage à gauche** est la première étape, pas véritablement avantageux puisqu'il rend souvent les chiffres des périodes visibles. Décaler à droite s'avère déjà plus intéressant. Ce qu'il faut toutefois viser, c'est le décalage en haut, le plus favorable puisque de nombreuses ressources seront ainsi visibles.

Dogmes

Avant d'activer un de vos dogmes coopératifs, veillez à bien observer qui d'autre pourrait également en bénéficier. Ne pas hésiter à renoncer à ses dogmes pour ne pas en faire trop profiter les autres. La carte bonus peut sembler une maigre compensation selon l'effet des dogmes.

Ressources

Comme indiqué sur le tableau des joueurs et précisé plus haut dans ce guide, la ressource "tour" est très puissante en début de partie, elle est très souvent agressive, mais elle n'apparaît que dans les phases 1-3 pour disparaître après.

Le "temps" permet une de gagner le domaine vert "Diplomatie".

Les "usines" permettent de comptabiliser beaucoup de cartes.