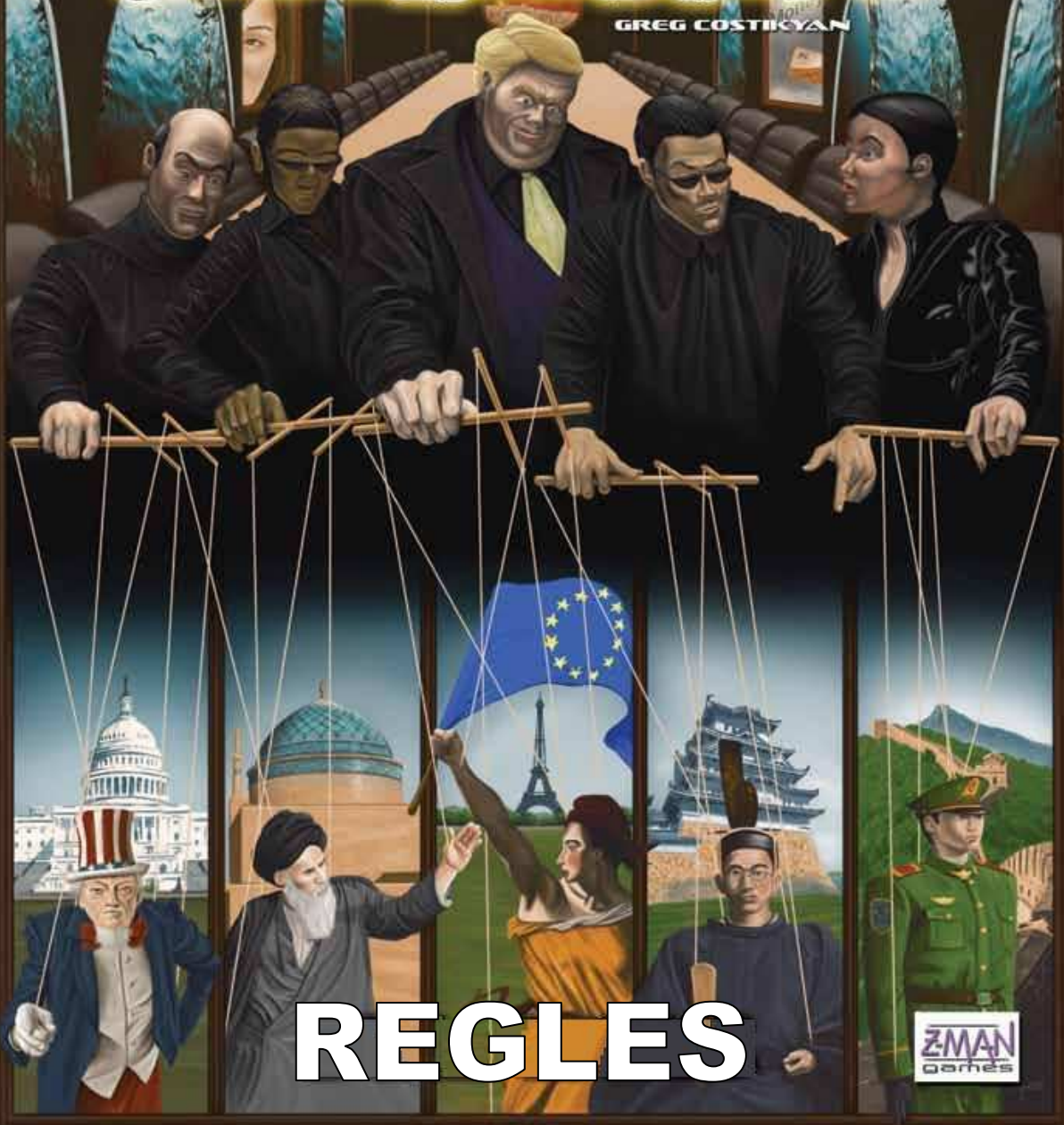


# MEGACORPS

GREG COSTIGYAN



# REGLES





## QU'EST-CE QUE MEGACORPS ?

MegaCorps est un jeu de domination économique. Vous contrôlez une MegaCorp, un des six énormes conglomérats qui dominent la vie économique et politique au milieu du 21<sup>ème</sup> siècle. Vous contrôlez des industries, manipulez des gouvernements comme des marionnettes et faites même la guerre pour ouvrir des marchés. Vous gagnez en faisant plus d'argent que les autres MegaCorps.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. Mettez de côté les cartes "Active Player [Joueur actif]" et "Paid [Payé]" et mélangez les autres.
2. Chaque joueur choisit une MegaCorp et prend ses jetons de contrôle. Si deux joueurs veulent la même MegaCorp, réglez le conflit par n'importe quelle méthode raisonnable. Nous recommandons les pistolets à l'aube.
3. Placez un jeton de contrôle de chaque MegaCorp jouée dans une tasse. Piochez un jeton pour déterminer qui commence la partie. Donnez-lui la carte "Active Player [Joueur actif]". Remettez le jeton dans la tasse, mélangez-les et piochez un jeton. Placez ce jeton dans la boîte de propriété de l'ASEAN, puis piochez un deuxième jeton et placez-la dans la boîte de propriété African Federation [Fédération Africaine].
4. Regardez le plateau et déterminez combien de pays chaque joueur contrôle maintenant. Si un joueur

ne contrôle aucun pays, il pioche 2 cartes du paquet événements. Si un joueur contrôle un pays, il pioche 1 carte. S'il contrôle deux pays, il ne pioche aucune carte.

5. Après que chaque joueur a pris sa (ses) carte(s) de départ, comptez le nombre de cartes indiqué ci-dessous, face cachée. Ce sera le paquet événements pour la partie. Toutes les cartes restantes sont remises face cachée dans la boîte et ne seront pas utilisées dans cette partie.

Nombre de joueurs	Cartes événements
6	12
5	15
4	16
3	18

6. Chaque joueur commence avec 40 euros. Donnez à chaque joueur ce montant d'argent Megacorps.
7. Donnez à chaque joueur un jeton mercenaire.
8. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend le contrôle d'une compagnie en plaçant un jeton de contrôle dans la boîte de la compagnie de son choix. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait pris le contrôle de deux compagnies.
9. Le joueur actif commence maintenant la première manche.



## UN EXAMEN RAPIDE DES COMPOSANTS

### Le plateau et les jetons

Chaque industrie a une colonne sur le plateau ((Aerospace [Espace], Biotech [Biotechnologies] et ainsi de suite). La colonne de chaque industrie contient quatre ou cinq boîtes. Chaque boîte est une compagnie.

Pendant la partie, votre MegaCorps achètera (ou volera) des compagnies. Quand vous possédez une compagnie, vous mettez un de vos jetons de contrôle dans sa boîte.

Chaque pays en jeu a une rangée. La rangée d'un pays contient toutes les compagnies qui sont situées dans ce pays. (Ainsi Africa [Afrique], par exemple, contient une compagnie Metals [Métallurgie] et une compagnie Solar [Solaire].) Vous pouvez aussi posséder des pays. Ce que signifie que vous avez vraiment suborné le gouvernement (ou avoir distribué des donations de campagne à suffisamment de législateurs) pour contrôler effectivement son gouvernement. Quand vous possédez un pays, vous placez un jeton de contrôle dans la boîte à côté du nom du pays.

Notez que les logos de certaines MegaCorps sont imprimés dans des boîtes de contrôle de quelques pays. Ces MegaCorps contrôlent ces pays au début de la partie. (Spécifiquement, Mokia contrôle the European Union [Union Européenne], Globbo contrôle Mercosur, Nonintendo contrôle Japan [Japon] et Lenogo contrôle China [Chine]. Si une de ces MegaCorps n'est pas dans la partie, le pays qu'elle contrôlerait commence non contrôlé.

### Argent

L'argent est représenté par des factures. Séparez les factures par dénomination et formez une banque. Les joueurs peuvent toujours faire de la monnaie avec la banque ou avec les autres joueurs. Dans l'hypothèse peu probable où l'argent s'épuiserait, prenez des notes car il s'agit de votre score, il n'est donc pas limité aux factures disponibles dans le jeu.

L'argent du jeu est désigné sous le nom "Euros". Vous pouvez penser à chaque euro du jeu comme l'équivalent réel de milliard d'euros si vous préférez. (Le dollar est foutu. Désolé).

L'argent est toujours public. Les joueurs doivent toujours conserver leurs factures sur la table devant eux. On permet toujours à chaque joueur de voir combien d'argent ont les autres joueurs.

## VICTOIRE

A la fin de la partie, le joueur avec le plus d'argent gagne. Une égalité est une égalité.

## MANCHES

Le jeu est joué en manches.

- Au début d'une manche, le joueur actif pioche une carte événement. Aucun autre joueur ne pioche de carte événement pendant la manche.
- Après, il peut exécuter une "action", comme décrit ci-dessous.
- Puis, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur actif, peut exécuter une action.
- Quand chaque joueur a exécuté une action, la manche est terminée. Le joueur actif passe la carte "Active Player [Joueur actif]" à sa gauche et une nouvelle manche commence.
- Pendant une manche, une seule action "Payout Industry [Dividendes de l'industrie]" peut se produire. Si un joueur choisit cette action pendant une manche, aucun autre joueur ne peut choisir cette action pendant la même manche.

## ACTIONS

Pendant son tour dans une manche, un joueur peut faire une (et une seule) des choses suivantes (actions) :

### Acheter une compagnie

Le joueur paye 4 euros à la banque et exécute les changements nécessaires. Il place un de ses jetons de contrôle dans la boîte de n'importe quelle compagnie précédemment sans propriétaire. Cependant, voir les règles anti-trust ci-dessous.

### Dividendes de l'industrie

Le joueur annonce qu'une des industries en jeu "verse des dividendes" immédiatement. Le joueur ne peut pas le faire s'il possède actuellement la carte "Paid [Payé]" ou si un autre joueur a choisi cette action pendant cette manche (un seul versement peut se produire par manche). Après que le versement s'est produit, donnez au joueur qui a choisi cette action la carte "Paid [Payé]".

### Intervention du gouvernement

Le joueur ne peut choisir cette action que s'il contrôle au moins un pays. Voir Intervention du gouvernement plus tard dans les règles.

### Achat de mercenaires

Le joueur achète des mercenaires. Voir Achat de mercenaires ci-dessous.

### Lancement d'une guerre

Le joueur annonce une guerre contre n'importe quel pays qu'il ne contrôle pas. Il ne peut le faire que s'il contrôle au moins un mercenaire. Voir Guerre ci-dessous.

### Passer

Le joueur peut ne choisir aucune Action.

## ACHAT DE COMPAGNIES

Quand un joueur choisit l'action "Acheter une compagnie", il paye 4 euros pour acheter n'importe quelle compagnie sans propriétaire sur le plateau. C'est-à-dire qu'il choisit une boîte de compagnie qui n'a pas actuellement de jeton de contrôle (ou nationalisé ou syndicalisé) sur elle, place un de ses propres jetons dessus et paye 4 euros.

### Anti-trust

Si vous souhaitez acheter une compagnie qui est dans un pays possédé par un autre joueur et que vous possédez déjà une autre compagnie de la même industrie, vous avez besoin de la permission de ce joueur. Il peut vous interdire d'acheter la compagnie. Ceci s'appelle "anti-trust".

**Exemple : Nonintendo possède la compagnie Japanese Aerospace. Le joueur Nonintendo souhaite acheter the Aerospace company in the European Union [Compagnie aérospatiale de l'Union européenne]. Le joueur Mokia possède actuellement l'Union européenne et peut empêcher l'achat s'il le souhaite.**

Quand un autre joueur vous empêche d'acheter une compagnie pour des raisons d'anti-trust, vous pouvez encore acheter une autre compagnie. Cependant, vous ne pouvez pas choisir une action différente, vous devez acheter une compagnie. (Si vous décidez qu'il n'y a rien que vous voulez acheter, vous pouvez cependant choisir de passer à la place).

## DIVIDENDES DE L'INDUSTRIE

L'action "Dividendes de l'industrie" est la manière principale avec laquelle les joueurs peuvent gagner de l'argent. Et comme le gagnant est le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie, c'est très important. Chaque industrie peut payer des dividendes en trois occasions :

1. Pendant une manche, un joueur peut choisir l'action "Dividendes de l'industrie". Il ne peut choisir cette action que si aucun autre joueur n'a précédemment choisi cette action pendant cette manche et seulement s'il ne possède pas actuellement la carte "Paid [Payé]". Il choisit n'importe quelle industrie de son choix.
2. Quelques cartes événement permettent à un joueur de déclencher un événement "Dividendes de l'industrie". Ceci interrompt le cours normal de la partie (comme le font toutes les cartes événement) et ses effets sont résolus immédiatement.
3. A la fin de la partie, c'est-à-dire quand le paquet événement est épuisé, chaque industrie verse des dividendes une dernière fois (voir Fin de la partie ci-dessous).

## Concurrents

Quand une industrie verse des dividendes, chaque joueur qui possède des compagnies de cette industrie obtient une certaine somme d'argent. La somme gagnée par chaque compagnie dépend du nombre de concurrents dans cette industrie.

- Chaque compagnie sans propriétaire compte comme un concurrent.
- Chaque joueur qui possède au moins une compagnie dans l'industrie compte comme un concurrent (peu importe le nombre).
- Une compagnie nationalisée n'est pas un concurrent si le propriétaire du pays possède également au moins une autre compagnie de cette industrie. C'est un concurrent si le pays est sans propriétaire ou si le propriétaire du pays ne possède aucune autre compagnie de l'industrie.

**Exemple un : The Mouse possède chacune des quatre compagnies Nanotech (L-5 n'est pas en jeu). Il n'y a qu'un seul concurrent.**

**Exemple deux : Mokia possède deux compagnies aérospatiales. Nonintendo possède une compagnie aérospatiale. Windoze possède deux compagnies aérospatiales. Il y a trois concurrents.**

**Exemple trois : Lenogo possède deux sociétés Finance. Globbo possède une société Finance. Une compagnie Finance est sans propriétaire. La compagnie Chinese Finance [Finance Chinoise] est nationalisée, mais Lenogo contrôle la Chine, ainsi la compagnie nationalisée ne compte pas comme autre concurrent. Il y a trois concurrents.**

### Détermination du paiement

Référez-vous au tableau de versement ci-dessous. (Il est également imprimé sur le plateau pour une consultation plus facile).

- Trouvez le nombre de concurrents sur la table. Le nombre dessous est le nombre d'Euros gagnés par chaque compagnie de l'industrie.
- Un joueur qui possède plus d'une compagnie dans l'industrie multiplie le montant par le nombre de compagnies qu'il possède.
- Personne ne gagne rien pour une compagnie sans propriétaire, nationalisée ou syndicalisée.

**Exemple un (voir ci-dessus) : The Mouse gagne €40.**

**Exemple deux : Mokia et Windoze gagnent chacun €12, Nonintendo gagne €6.**

**Exemple trois : Lenogo gagne €12, Globbo gagne €6.**

Concurrents	0*	1	2	3	4	5+
	€12	€10	€8	€6	€4	€3

**\*Il ne peut y avoir "zéro" concurrent que si toutes les compagnies de l'industrie sont possédées par le même joueur et que la carte événement Shortages [Manques] est jouée.**

**S'il y a 5 concurrents et que la carte événement Oversupply [Surabondance] est jouée, le versement est le même qu'avec 5 concurrents.**

### La carte "Paid [Payé]"



A chaque fois qu'un joueur choisit l'action "Dividendes de l'industrie", donnez-lui la carte "Paid [Payé]".

Tant qu'un joueur possède la carte "Paid [Payé]", il ne peut pas choisir l'action "Dividendes de l'industrie" à son tour. (Il peut encore déclencher des versements de dividendes avec des cartes événement.)

Quand un autre joueur choisit l'action "Dividendes de l'industrie", il hérite de la carte "Paid [Payé]", libérant le joueur précédent qui peut naturellement choisir cette action à sa prochaine action.

### INTERVENTION DU GOUVERNEMENT

L'intervention du gouvernement, c'est comment vous prenez des compagnies aux autres joueurs.

Pendant votre tour, vous pouvez choisir l'action Intervention du gouvernement seulement si vous contrôlez au moins un pays. Vous choisissez alors une compagnie dans un pays que vous contrôlez. Ce qui arrive à cette compagnie dépend du type de gouvernement de ce pays.

Il y a trois types de gouvernement : Démocratie, Dictature et Cleptocratie. Le type de gouvernement de chaque pays est imprimé sur le plateau. Note : Le jeu de quelques cartes événement peut faire changer le type de gouvernement d'un pays. Ceci est indiqué en plaçant un jeton sur le plateau au-dessus de l'ancien type de gouvernement. De plus, voir le Wikisyndicalisme ci-dessous.

### Démocraties : Désinvestissement obligatoire

La compagnie choisie devient sans propriétaire. Son ancien propriétaire gagne 4 euros.

### Cleptocraties : Vol

Le propriétaire du pays gagne le contrôle de la compagnie. L'ancien jeton de contrôle est remplacé. Aucun argent ne change de mains.

### Dictatures : Nationalisation

La compagnie choisie est nationalisée, remplacez l'ancien jeton de contrôle par un jeton Nationalisé. La compagnie ne peut plus être achetée et ne rapporte d'argent à personne. Elle ne compte toutefois pas comme concurrent pour le propriétaire du pays (voir Dividendes de l'industrie ci-dessus).

### ACHAT DE MERCENAIRES

Quand vous choisissez l'action "Achat de mercenaires d'achat", vous gagnez gratuitement 1 mercenaire pour chaque compagnie de défense que vous possédez.

Comptez le nombre compagnies de défense sans propriétaire, nationalisées ou syndicalisées. Vous pouvez acheter autant de mercenaires additionnels au coût de 1 euro chacun. (Ce paiement va dans la banque).

Vous pouvez acheter 1 mercenaire pour chaque compagnie de défense possédée par un joueur à un prix dont le joueur et vous-même conviendrez. Le prix peut être zéro, si le propriétaire est d'accord. S'il est différent de zéro, vous payez le joueur (pas la banque).

**Exemple : Nonintendo choisit l'option "Achat de mercenaires" mais ne possède aucune compagnie de défense. Une compagnie de défense est sans propriétaire, une est nationalisée, une appartient à The Mouse, une à Windoze et une à Lenogo. Nonintendo achète un mercenaire de la compagnie sans propriétaire et un de la compagnie nationalisée pour €2. Lenogo refuse de vendre quel que soit le prix. Windoze exige un prix de €4 qui est trop cher pour Nonintendo qui décline l'offre. Le joueur The Mouse veut aider Nonintendo et lui donne un mercenaire gratuitement. Le résultat net : Nonintendo dépense €2 et gagne 3 mercenaires.**

### Soldats clones



Après que la carte événement Clone Soldiers [Soldats clone] a été jouée, quand un joueur choisit l'action Achat de mercenaires, il peut acheter des mercenaires des compagnies de défense et des compagnies Biotech [biotechnologie].

Les mêmes règles s'appliquent (par exemple, vous obtenez 1 mercenaire gratuitement par compagnie de biotechnologie ou de défense que vous contrôlez, etc.).

## **LANCEMENT D'UNE GUERRE**

La guerre, c'est comment vous prenez des pays aux autres joueurs (ou prenez le contrôle de pays sans propriétaire).

Pendant votre tour, vous ne pouvez choisir l'action " Lancement d'une guerre " que si vous possédez au moins un mercenaire.

Quand vous choisissez cette action, vous devez annoncer le pays contre lequel vous lancez la guerre.

Si vous contrôlez des pays, on assume que tous participent à la guerre. Si vous possédez des mercenaires, tous participent également.

Si le propriétaire du pays cible possède des mercenaires, tous participent également. Cependant, seul le pays cible défend même si le défenseur possède également d'autres pays.

Les autres joueurs ne peuvent pas participer à la guerre, à moins qu'ils ne donnent (ou vendent) des mercenaires aux joueurs impliqués. Faites une brève pause pour permettre aux autres joueurs de fournir des mercenaires aux joueurs en guerre s'ils le souhaitent et passez alors à la résolution de la guerre.

### **Résolution d'une guerre**

Il y a deux nombres imprimés sous le nom de chaque pays sur le plateau. Le premier est la défense du pays. Le deuxième est la force du pays.

Pour résoudre une guerre, faites ceci :

- Le joueur attaquant additionne les valeurs des forces de tous les pays qu'il contrôle et y ajoute le nombre de mercenaires qu'il possède.
- Le défenseur ajoute le nombre de mercenaires qu'il a à la défense du pays attaqué.
- Si le total de l'attaquant est plus grand, l'attaquant gagne. Il prend le contrôle du pays défenseur, plaçant un de ses jetons de contrôle dans sa boîte.
- Si le total du défenseur est plus grand ou en cas d'égalité, le défenseur gagne. Il garde la main sur le pays.

**Si seul l'attaquant utilisait des mercenaires :**  
Il perd un mercenaire (pertes à la bataille).

**Si les deux côtés utilisaient des mercenaires :**  
La force la plus petite est perdue et la plus grande perd autant de mercenaires que la petite force.

**Exemple : Le joueur A a utilisé 3 mercenaires dans une guerre ; Le joueur B en a utilisé 1. Le joueur B perd son mercenaire et le joueur A en perd également 1 (il lui en reste 2). Les valeurs de force et de défense des pays impliqués ne participent pas à ce calcul.**

### **Quand la guerre est terminée :**

Le gagnant peut immédiatement exécuter une intervention du gouvernement contre une compagnie possédée par son adversaire dans ce pays. C'est vrai en cas de victoire du défenseur ou de l'attaquant. Si le perdant ne possède aucune compagnie dans ce pays, aucune intervention du gouvernement n'a lieu.

**Exemple : Lenogo contrôle Great Russia [Grande Russie] (force 2) et possède 2 mercenaires. Il annonce une attaque contre le Japon (possédé par Nonintendo). La défense du Japon est 4, et Nonintendo n'a aucun mercenaire.**

**Globbo donne à Lenogo 1 mercenaire additionnel. Le total de l'attaquant est 5 (2 pour Great Russia [Grande Russie] plus 3 mercenaires dont un donné par Globbo). Le total du défenseur est 4. Lenogo gagne le contrôle du Japon et peut force Nonintendo à désinvestir une compagnie qu'il possède au Japon (le cas échéant).**

**Lenogo perd un mercenaire (l'attaquant en perd toujours au moins un).**

### **Pays neutres**

Switzerland [Suisse], L-5, Asteroid [Astéroïde] et Open Source Software [Logiciel libre] ne peuvent jamais être attaqués dans une guerre.

### **Attaques contre les pays sans propriétaire**

Il est possible de lancer une guerre contre un pays sans propriétaire. Dans ce cas, la force du défenseur est juste la force de défense du pays, plus les mercenaires que les autres joueurs choisissent de donner au défenseur. (Ceux-ci sont perdus à la fin de la guerre, après les pertes aux mercenaires attaquants).

Aucune intervention du gouvernement ne se produit à la fin d'une guerre contre un pays sans propriétaire.

## **CARTES ÉVÉNEMENT**

Un joueur peut garder ses cartes événement tant qu'il le souhaite. Aucun joueur n'est jamais obligé de jouer ou défausser des cartes événement.

Quand une carte événement est jouée, ses effets sont déterminés immédiatement. La partie s'arrête jusqu'à ce que les effets de la carte événement soient résolus. Aucune autre carte événement ne peut être jouée jusqu'à ce que les effets de cette carte d'événement soient terminés.



Exception : Si Oversupply [Surabondance] vient d'être jouée, Shortages [Manques] peut être joué, et vice versa. Les deux cartes s'annulent. De plus, Oversupply [Surabondance] et Shortages [Manques] peuvent être joués quand une carte événement qui déclenche des dividendes de l'industrie est jouée, afin d'affecter ce versement.

Chaque carte événement indique quand elle peut être jouée.

Une fois qu'une carte événement est jouée, elle est défaussée.

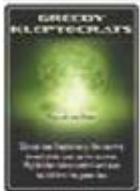
Si, au début d'une nouvelle manche, il n'y a plus aucune carte événement dans le paquet, la partie est terminée. Voir Fin de partie ci-dessous. D'une autre manière, quand la dernière carte événement est piochée, la manche finale de la partie a commencé, chaque joueur effectuant sa dernière action.

Aucune carte événement ne peut être jouée pendant les dividendes de l'industrie survenant après la fin de la partie. Utilisez-les ou perdez-les.

## ENCHÈRES ET ELECTIONS

Les enchères et les élections sont déclenchées par le jeu de certaines cartes événement. Les enchères sont utilisées pour le contrôle des Cleptocraties, les élections pour le contrôle des Démocraties.

### Enchères



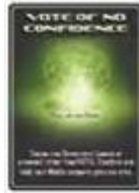
Quand une carte "Greedy Kleptocrats [Cleptocrates avides]" est jouée, une enchère se produit pour le contrôle d'une Cleptocratie. Le joueur qui utilise la carte choisit quel Cleptocratie est affectée.

1. Chaque joueur choisit secrètement un montant d'argent à enchérir (vous pouvez choisir zéro) et le cache.
2. Quand chaque joueur a choisi une offre, révélez ces offres simultanément.
3. Le plus haut enchérisseur gagne le contrôle de la Cleptocratie et place un jeton de contrôle dessus.
4. En cas d'égalité, la Cleptocratie devient sans propriétaire.
5. Si personne n'enchérit, la Cleptocratie reste dans son état actuel (sans propriétaire ou possédé par un joueur).
6. Le vainqueur paye son offre à la banque. Les autres joueurs conservent leur argent. (Personne ne paye en cas d'égalité).

### Elections



Quand une carte "Elections [Elections]" ou "Vote of NoConfidence [Vote de défiance]" est jouée, une élection se produit pour le contrôle d'une démocratie. Le joueur qui utilise la carte choisit quelle démocratie est affectée.



Dans une élection, chaque compagnie de médias a une voix. C'est-à-dire que chaque joueur a autant de voix que le nombre de compagnies de médias qu'il contrôle. Les compagnies de médias sans propriétaire, nationalisées ou syndicalisées ne votent pas.

Chaque joueur avec des voix peut voter pour lui-même ou pour un autre joueur (y compris un joueur qui ne possède pas de compagnies de médias). Le joueur qui reçoit le plus de voix place un jeton de contrôle dans la boîte de contrôle du pays.

En cas d'égalité, le pays devient sans propriétaire, retirez tout jeton de contrôle de sa boîte.

(Oui, c'est une vue cynique du processus électoral. Vous avez peut-être pensé que c'est un jeu pour idéalistes ?)

## COMPAGNIES SYNDICALISÉES

Une compagnie commence la partie syndicalisée : Open Source Software [Logiciel libre]. D'autres compagnies peuvent devenir syndicalisées par le jeu de cartes événement.

Une compagnie syndicalisée ne peut jamais appartenir à un joueur et compte toujours comme un concurrent dans son industrie.

## SWITZERLAND [SUISSE], ASTEROID [ASTÉROÏDE], L-5 ET OPEN SOURCE SOFTWARE [LOGICIEL LIBRE]

Ces quatre éléments sont considérés comme des pays indépendants que personne ne peut jamais contrôler ou envahir.

Aucune intervention du gouvernement ne peut jamais se produire contre leurs compagnies et la règle anti-trust ne peut pas être utilisée pour empêcher leur achat.

La compagnie Nanotech [Nanotechnologie] L-5 n'existe pas jusqu'à ce que la carte événement L-5 soit jouée. Elle ne compte pas comme concurrent si Nanotech verse des dividendes avant que la carte ne soit jouée, aucun joueur ne peut acheter la compagnie jusqu'à ce que la carte soit jouée.

De même, la compagnie métallurgiste Asteroid [Astéroïde] n'existe pas jusqu'à ce que la carte Asteroid [Astéroïde] soit jouée.

La compagnie Finance Swiss [Suisse] existe pendant toute la partie et peut être achetée de la même façon qu'une autre compagnie.

Open Source Software [Logiciel libre] commence la partie comme compagnie syndicalisée et ne peut ainsi jamais être possédée.

## WIKISYNDICALISME

Le Wikisyndicalisme est un nouveau type de gouvernement qui émerge vers la fin du 21<sup>ème</sup> siècle.

(Qu'est ce que c'est ? Je n'en ai aucune idée, j'aime juste la notion que quelque chose de meilleur que la démocratie représentative pourrait venir un jour).

Quand la carte événement Wikisyndicalisme est jouée, une démocratie devient un Wikisyndicalisme. Quand le pays du Wikisyndicaliste effectue une intervention du gouvernement, suivez ces règles :

### Wikisyndicalisms : Syndicalisation

La compagnie choisie est syndicalisée et son ancien propriétaire reçoit 4 euros.



Remplacez l'ancien jeton de contrôle par un jeton syndicalisé. Voir Compagnies Syndicalisée ci-dessus. Notez que les compagnies syndicalisées, à la différence des nationalisées, comptent comme des concurrents, même pour la Mega Corp. qui possède le pays de la compagnie, pendant les dividendes de l'industrie.

## COMMERCE

Vous pouvez donner quelque tout ce que vous avez, contrôle de pays, compagnies, argent, cartes, mercenaire, à tout autre joueur à tout moment. Vous pouvez faire toutes les promesses que vous souhaitez comme élément d'un accord, mais ils ne sont pas contraignants. Une seule exception à cette règle : Si, pour quelque raison que ce soit, vous devez quitter la partie en cours, vous ne pouvez pas conserver votre main puis revenir. A la place, tous vos jetons de contrôle sont retirés, vos cartes événement sont défaussées et votre argent disparaît.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand le paquet de cartes événement est épuisé, c'est-à-dire quand un joueur doit piocher une carte événement et qu'aucune n'est disponible.

Quand la partie se termine, chaque industrie verse des dividendes une dernière fois.

Aucune carte événement ne peut être jouée pendant ces versements finaux.

Après les versements finaux, le joueur avec le plus d'euros gagne. Si plusieurs joueurs sont à égalité, la partie se termine en match nul.

---

Auteur Greg Costikyan

Design additionnel de Karen Sideman

Couverture par David Monette  
Traduction française Didier Duchon  
Relecture Sten  
Graphismes de ARCHON Creative Design  
(www.archoncreative.com)

2009 © Z-Man Games, Inc.  
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541  
845-208-3502 | sales@zmangames.com  
(www.zmangames.com)

