

Un jeu de Miguel Bruque

Illustrations de Heiko Günther

1 à 4 joueurs

12+ ans

30 minutes



NEW ORDER

UN JEU SUR LE MARKETING ET LA MANIPULATION

Avec l'influence déclinante des gouvernements coupables, les Mega Corporations commencent à contrôler le monde. Mais elles doivent être prudentes dans ce nouveau meilleur des mondes de citoyens hyper-connectés, méfiants à propos des erreurs du passé, les Conglomérats de Média détiennent la clé pour la domination de la planète.

En tant que cadre dirigeant d'une des plus grandes Corporations du monde, votre tâche est d'améliorer l'image publique de votre compagnie en manipulant habilement les 4 plus grands Conglomérats de Média. Infiltrez leur structure et utilisez cette influence à votre avantage même si cela signifie utiliser un conglomérat contre un autre. Après tout, la récompense est grande : le monde.

CONTENU

Félicitations ! Vous avez acheté un produit de qualité ! Avant la première utilisation, enlevez précautionneusement les tuiles du punch board. S'il manque le moindre composant dans votre boîte, faites-le nous savoir : support@tomatoesgames.com.



18 tuiles Compagnie et
18 cartes Objectif Secret.

Pour chaque type de
Compagnie il y a 3 tuiles
et cartes associées. Les
cartes Objectif Secret
on une aide aux joueurs
dans leurs des.



16 cartes Consultant, 4 de
chaque de 4 types.



80 cartes
Conglomérats et
100 cubes Agent.
Pour chacun
des 4 différents
Conglomérats,
il y a 20 cartes et 25
cubes Agent dans la
couleur correspondante
(rouge, bleu, noir et
blanc).



©2018 2tomatoes - visitez
www.2tomatoesgames.com
pour plus d'information



Le cube restant est utilisé
comme marqueur SOD.

MISE EN PLACE

- Sélectionnez 6 types de **Compagnie** et placez leurs tuiles au hasard pour former une grille de 4 sur 4. Si vous jouez avec 2 joueurs ou avec la variante solo, enlevez une tuile de chaque type de compagnie and placez le reste au hasard pour former une grille de 4 sur 3. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.
- Placez 4 **Agents** de chaque couleur dans le couvercle de la boîte, mélangez bien et placez-en un au hasard sur chacune des tuiles Compagnie. Placez les Agents restants dans une réserve générale à côté des tuiles Compagnie. Quand vous jouez avec deux joueurs, n'utilisez que 3 Agents de chaque couleur.
- Remettez dans la boîte les cartes **Objectif Secret** qui ont le même symbole que les tuiles Compagnie non-utilisées. Ensuite distribuez 2 cartes Objectif Secret à chaque joueur. Si vous avez deux fois la même carte, vous devez défausser une de vos cartes Objectif Secret face cachée dans la boîte et la remplacer par une nouvelle. Les joueurs peuvent regarder leur propres cartes Objectif Secret mais ne peuvent pas les révéler et elles ne peuvent pas non plus être affectées par des Compagnies ou des capacités de Consultant. Remettez les cartes non-utilisées dans la boîte, face cachée.
- Prenez un set de 4 différentes cartes **Consultant**, mélangez-les et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Elles sont placées face visible sur la table dans l'aire de jeu en face de chaque joueur, qu'on appellera le quartier général du joueur (**QG**). Quand vous jouez à deux joueurs, n'utilisez pas le Consultant « *Corporate Lawyer* » et remettez les 4 cartes dans la boîte. De chaque Consultant que vous utilisez, placez une carte de moins que le nombre de joueurs dans la réserve générale. Remettez toutes les cartes Consultant restantes dans la boîte.

Si vous l'avez, vous pouvez utiliser la carte Consultant « *Corporate Accountant* » de **Spillover**, placez-la dans la réserve. Il y en a seulement une utilisable en ne tenant pas compte du nombre de joueurs.

- Mélangez les cartes **Conglomérat** et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur. Si vous jouez à 2 joueurs, remettez dans la boîte 5 cartes de chaque Conglomérat avant de mélanger et de distribuer. Placez les cartes restantes en pile face cachée à côté des cartes Consultant et créez un étalage face visible en révélant les 5 premières cartes.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

Pile Conglomérat et étalage face visible.



QG de Karen



À trois joueurs, il y a 2 copies de chaque Consultant dans la réserve générale.



La grille des tuiles Compagnie avec un Agent mis au hasard sur chacune d'elles. Il doit y avoir un nombre égal d'Agents de chaque Conglomérat.

Agents dans la réserve générale.

Chaque joueur commence la partie avec un Consultant différent reçu au hasard dans leur QG, 4 cartes Conglomérat en main et deux cartes Objectif Secret.



QG d'Alba



QG d'Olja



APERÇU DU JEU

En commençant avec le joueur qui a le cadre de plus haut rang, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Les joueurs enchainent les tours jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus remplir l'étalage. Un dernier tour est joué et le joueur avec le plus de points de victoire (PV) gagne.

ORDRE DU TOUR

Les joueurs jouent dans le sens horaire. Durant chaque tour, le joueur actif choisit **une** des actions parmi les suivantes :



Complot

Piochez deux cartes Conglomérat



Infiltration

Placez des cartes Conglomérat dans les QG pour placer des Agents sur les tuiles Compagnie



Prise de Contrôle

Pivotez les cartes Conglomérats dans les QG pour bouger les Agents

De plus, ils **peuvent** utiliser **un** Consultant qu'ils ont dans leur QG, voir *Consultants*, plus en détail ci-dessous. Quand une action est finie, le tour passe au joueur suivant.

32

COMPLIT



Le joueur prend deux cartes Conglomérats, de l'étalage et/ou de la pioche. Le joueur peut regarder la première carte piochée avant de décider où piocher la suivante.

Après avoir pris les deux cartes, si c'est nécessaire, le joueur remplit l'étalage jusqu'à ce qu'il y ait 5 cartes.

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 6 cartes en main **à la fin de leur tour**. S'ils en ont plus que six, ils doivent en défausser jusqu'à ce qu'ils en aient six ; les cartes défaussées sont remises dans la boîte..

Notez que les cartes Consultant et Objectif Secret sont conservées dans les QG des joueurs et ne comptent pas dans la limite de cartes en main.

S'il n'est pas possible de remplir l'étalage, commence le fin de la partie ; voir *Fin du jeu*, ci-dessous.

INFILTRATION



Le joueur place n'importe quel nombre de cartes Conglomérat **d'une seule couleur** de leur main sur la table en face de lui et face visible. Ces cartes sont à présent dans le **QG du joueur**.

Ensuite, le joueur place le même nombre d'Agents de cette couleur de la réserve générale sur **une** tuile Compagnie qui a déjà un ou plusieurs Agents **de cette couleur**.

Si le joueur place 3 ou plus cartes Conglomérat **d'une même couleur** de leur main sur la table, il peut prendre une carte Consultant de la réserve et la place dans son QG. S'il a utilisé une carte Consultant durant **ce tour**, il ne peut pas prendre une carte Consultant **du même type** ce tour-ci.

Les Consultants peuvent garantir de points de victoire à la fin de la partie aussi bien que des avantages durant le jeu. Les Consultants restent toujours face visible.

PRISE DE CONTRÔLE



Le joueur pivote n'importe quel nombre de cartes Conglomérat **d'une seule couleur** dans son QG pour bouger le même nombre d'Agents **de cette couleur**, d'une tuile Compagnie de leur choix sur une tuile Compagnie de son choix mais adjacente orthogonalement.

Ensuite en fonction du nombre et de la couleur des Agents sur la tuile Compagnie ciblée :

- Si la Compagnie ciblée contient déjà des Agents **de la même couleur**, il n'y a pas d'effets supplémentaires (n'activez pas la capacité de la tuile Compagnie).
- Si la Compagnie ciblée contient le **même nombre ou plus** d'Agents **d'une autre couleur**, les Agents ayant été bougés sont remis sur leur Compagnie initiale (la prise de contrôle a échoué).
- Si la Compagnie ciblée contient **moins** d'Agents **d'une autre couleur**, elle est contrôlée ; tous les Agents qui étaient sur la tuile Compagnie ciblée avant la prise de contrôle sont retournés à la réserve générale. Cependant, un de ces Agents est placé dans le QG du joueur actif (voir aussi *Décompte de points*).

Le joueur actif peut en plus activer la capacité de la Compagnie qui a été contrôlée ; voir les capacités ci-dessous.

CLARIFICATIONS ET NOTES SUR LA PRISE DE CONTRÔLE

Sur chaque tuile Compagnie, il doit y avoir au moins un Agent à tout moment. Le dernier Agent ne peut jamais être enlevé d'une tuile Compagnie pour prendre le contrôle d'une Compagnie adjacente.

Les Agents de différentes couleurs ne peuvent pas rester sur la même tuile Compagnie.

Une prise de contrôle ne peut pas résulter de l'élimination du dernier Agent d'une couleur de toutes les tuiles Compagnies. Une telle prise de contrôle ne peut être effectuée.

Pour pivoter une carte, le joueur l'incline de 90°. Les cartes qui sont déjà inclinées ne peuvent pas être pivotées à nouveau. À moins d'un effet « remettre en position droite », les cartes restent inclinées jusqu'à la fin de la partie.

CAPACITÉS DES COMPAGNIES



RÉSEAU DE DIFFUSION - Bougez jusqu'à deux Agents de la même couleur. Ils doivent être bougés de vers la même ou deux différentes tuiles Compagnie de votre choix qui contiennent déjà des Agents de la même couleur.

34



MARKETING DE GUERRILLA - Pivotez jusqu'à deux cartes Conglomérat de la même couleur dans un seul QG appartenant à n'importe quel joueur.



LA PRESSE - Échangez une carte Conglomérat de votre QG avec une carte provenant du QG d'un autre joueur. Le statut des cartes échangées reste inchangé (incliné ou droit).



PUBLICITÉ AMBIANTE - Remettez en position droite deux cartes Conglomérat dans le QG de n'importe quel joueur.



SOCIAL MEDIA - Retirez du jeu et remettez dans la boîte jusqu'à une carte Conglomérat du QG de n'importe quel joueur.



MARKETING EN LIGNE - Échangez tous les Agents de deux tuiles Compagnie (ils peuvent être contrôlés par deux différents Conglomérats).

Votre copie peut inclure 2 autres types de Compagnie et Consultant ; ses capacités son expliquées dans l'espace **Deluxe**.

CONSULTANTS

Les cartes Consultant sont conservées face visible dans le QG des joueurs et ne comptent pas dans la limite de 6 cartes en main.

A n'importe quel tour, avant de choisir son action, le joueur actif peut décider d'utiliser n'importe quel Consultant qu'il possède dans son QG. S'il le fait, il applique l'effet du Consultant et place le Consultant utilisé dans la réserve générale.

Si les joueurs ont des Consultants dans leur QG à la fin de la partie cela leur donnera des points supplémentaires (voir *Décompte de points* plus en bas).

EFFETS DES CONSULTANTS



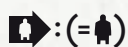
CONTRÔLEUR DE MÉDIAS - Quand vous faites une infiltration durant ce tour, vous pouvez placer **une** carte Conglomérat d'une couleur différente ; on considère qu'elle a la même couleur que les cartes Conglomérat que vous placez.



NÉGOCIATRICE - Après avoir effectué une prise de contrôle ce tour, piochez les deux premières cartes de la pioche Conglomérat.



AVOCAT D'AFFAIRES - Quand vous faites une infiltration ce tour, vous pouvez placer des cartes Conglomérat de deux différentes couleurs et placer les Agents des couleurs correspondantes. Notez que vous pouvez seulement prendre un Consultant si vous placez au moins 3 cartes **de la même couleur**.



SOUS-TRAITANTE MILITAIRE - Pour effectuer une prise de contrôle ce tour, vous avez seulement besoin d'égaliser le nombre d'Agents dans la Compagnie ciblée, au lieu de les dépasser.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand il ne reste pas assez de cartes dans la pioche de carte Conglomérats pour remplir l'étalage. Une fois cette condition remplie, les joueurs procèdent à un dernier tour. Le joueur qui a déclenché la fin du jeu jouera le dernier tour de ce tour final. Ensuite, procédez au décompte des points de victoire (voir *Décompte* ci-dessous). Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. S'il y a une égalité, le joueur avec le plus d'Agents dans son QG obtient la victoire.

S'il y a encore égalité, rejouez !

DÉCOMPTE DE POINTS

PART DANS LES CONGLOMÉRATS

Pour **chacun** des 4 Conglomérats, chaque joueur compte la part de capital qu'il possède. Chaque carte de la couleur de ce Conglomérat dans son QG, incliné ou non, lui donne **une** part ; chaque Agent de la couleur de ce Conglomérat dans son QG lui donne **deux** parts.

Exemple : si vous avez 5 cartes bleues et 2 cubes bleus dans votre QG, vous possédez 5 parts de capital du Conglomérat bleu.

Le joueur avec le plus de parts de capitaux d'un Conglomérat marque 2 PV (points de victoire) **par tuile Compagnie** contrôlée par des Agents de ce Conglomérat.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, celui d'entre eux qui a le plus d'Agents de ce Conglomérat dans son QG marque les PV. Le(s) autre(s) joueur(s) en égalité marque(nt) des PV parce qu'ils possèdent secondement le plus de part de capitaux de ce Conglomérat, comme décrit ensuite.

Le joueur qui possède secondement le plus de part de capitaux d'un Conglomérat gagne 1 PV par tuile Compagnie contrôlée par des Agents de ce Conglomérat.

36

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité, le(s) joueur(s) avec le plus d'Agents de ce Conglomérat dans son (leur) QG marque(nt) les PV. Le(s) autre(s) joueur(s) en égalité ne marque(nt) pas de PV. Le décompte pour le joueur qui possède **secondement** le plus de part de capitaux **ne s'applique pas** pour les **parties à deux joueurs**.

Pour chaque Conglomérat, chaque joueur qui marque des PV grâce à leurs parts de capitaux peut révéler n'importe quelle carte Objectif Secret et marquer les PV : Chaque Compagnie contrôlée par des Agents de ce Conglomérat qui a un symbole en commun avec l'Objectif Secret rapporte 2 extra PV à ce joueur.

CONSULTANTS

Chaque joueur marque 1 PV pour chaque paire de Consultants différents dans son QG, plus 1 extra PV s'il a les 4 différents Consultants dans son QG.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE POINTS

A la fin d'une partie de trois joueurs, après avoir distribué les PV pour les trois autres Conglomérats, Karen, Alba et Olja décomptent les points pour le Conglomérat rouge.

Karen a 9 cartes rouges dans son QG, Alba a 4 cartes rouges et 1 Agent rouge dans son QG, Olja a 6 cartes rouges dans son QG.



Karen :
9 cartes = 9 parts



Alba : 4 cartes (4 parts) and
1 Agent (2 parts) = 6 parts



Olja :
6 cartes = 6 parts

Le Conglomérat rouge contrôle 2 Compagnies de **LA PRESSE**, une Compagnie de **SOCIAL MEDIA** et une Compagnie de **RÉSEAU DE DIFFUSION**.

Karen a 9 parts de capitaux et donc en possède plus que les autres. Elle marque 2 PV pour chacune des 4 Compagnies contrôlée par le Conglomérat rouge, pour un total de 8 PV. Karen a aussi l'objectif Secret **LA PRESSE**, donc elle marque 2 extra PV pour chacune des 2 Compagnies de **LA PRESSE** que le Conglomérat rouge contrôle, pour un gain additionnel de 4 PV. Son second Objectif Secret **PUBLICITÉ AMBIANTE** ne remporte pas de points pour le Conglomérat rouge.

37



Alba et Olja possèdent chacune 6 parts de capitaux du Conglomérat rouge. Cependant Alba a un Agent rouge dans son QG, elle gagne donc l'égalité pour celle qui en possède secondement le plus et marque 1 PV pour chacune des 4 Compagnies contrôlées par le Conglomérat rouge, pour un total de 4 PV. Alba n'a pas d'Objectif Secret correspondant aux Compagnies contrôlées par ce Conglomérat, par conséquent elle ne marque pas d'extra PV.



Olja a un objectif Secret **SOCIAL MEDIA** mais dès lors qu'elle ne décompte pas du tout le Conglomérat rouge, elle ne peut pas obtenir de PV pour les Compagnies **SOCIAL MEDIA** contrôlées par le Conglomérat rouge.

VARIANTE SOLO

On est seul au sommet – dans la variante solo, vous jouerez contre le méchant **SOD** (Système Omnidyne) ; mais ne tombez pas dans leurs slogans publicitaires... ils la jouent à la dure.

BUT DU JEU


Le jeu s'arrête immédiatement quand il n'y a pas assez de cartes dans la pile pour remplir l'étalage.

Ensuite comptez les PV : marquez 1 PV pour chaque Compagnie que vous contrôlez et qui est un des trois types d'Objectif Secret et le SOD marque ses PV de la même façon, Si vous avez plus de VP que le SOD, vous gagnez ; autrement, le SOD gagne. Dans le cas d'une égalité, vous gagnez si vous avez plus d'Agents au total dans votre QG ; autrement, vous perdez.

MISE EN PAGE

Suivez les instructions de la mise en place comme s'il s'agissait d'une partie à deux joueurs avec les changements suivants :

38

- Placez le **marqueur SOD** sur la tuile Compagnie en haut à gauche de la grille de 4 par 3, mais en dehors de la grille. 
- Remettez toutes les cartes **Consultant** dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées dans la variante solo.
- Choisissez deux différents Conglomérats qui seront les vôtres, le SOD jouera avec les deux restants. Vous ne pouvez jamais utiliser les cartes du Conglomérat du SOD, ni le SOD utiliser les cartes de votre Conglomérat. Pour vous rappeler quel Conglomérat appartient à qui, placez l'Agent correspondant de chacun dans votre QG et dans celui de SOD.
- Ne distribuez pas de cartes Conglomérat au SOD, ni à vous. Vous commencez les deux avec zéro carte Conglomérat dans votre « main ».
- L'étalage de cartes Conglomérat est constitué de 4 cartes au lieu de cinq.
- Au lieu de distribuer deux cartes Objectif Secret face cachée à chaque joueur, révélez-en trois et placez-les face visible à côté de l'aire de jeu. Vous et le SOD utilisez ces Objectifs.

Vous commencez la partie et jouez en premier.

APERÇU DU JEU

Jouez la partie normalement en alternant les tours entre vous et le SOD avec les différences suivantes :

- Le SOD suit une stratégie sournoise pour décider ce qu'il va faire dans son tour. Voir le *Guide de Priorité du SOD*.
- Ni vous ni le SOD n'avez pas de main..
- Bouger le marqueur SOD : au début de chaque tour du SOD, avancez le marqueur SOD d'une colonne vers la droite. Si le marqueur est dans la colonne tout à droite de la grille, bougez-le sur la première colonne. La position du marqueur du SOD est souvent cruciale pour la décision du prochain mouvement du SOD.

COMLOT

- Si vous prenez des cartes d'un des Conglomérats du SOD, défaussez-les immédiatement. Les cartes défaussées sont retirées du jeu et remises dans la boîte.
- Lorsque le SOD ou vous prenez des cartes de vos propres Conglomérats, vous ne les mettez pas dans la main du joueur (étant donné que vous n'avez pas de « main »), mais, à la place, utilisez-les immédiatement pour procéder à une infiltration.

Exemple : vous avez le Conglomérat rouge et bleu. Vous complotez pour avoir une carte Conglomérat rouge et une autre bleue. Vous les placez directement dans votre QG, et ensuite placez un Agent rouge et un autre bleu de la réserve générale sur deux Compagnies appropriées, selon les règles de l'infiltration.

- Remplissez l'étalage des cartes Conglomérats **seulement** s'il ne contient plus du tout de cartes, **immédiatement après** que vous ou les SOD aient fait une action de complot..

INFILTRATION

- Cette action est maintenant liée à l'action complot. Ni vous ni le SOD ne peuvent pas infiltrer en tant qu'action distincte.

PRISE DE CONTRÔLE

- Cette action fonctionne selon les règles normales. Cependant, le SOD ne prends **jamais** le contrôle d'une Compagnie qu'il contrôle déjà.

GUIDE DE PRIORITÉ DU SOD

Pendant son tour, le SOD utilise une liste de priorités pour décider son plan d'action. Au début du tour du SOD, premièrement avancez le marqueur SOD d'une colonne vers la droite, ensuite vérifiez les priorités du SOD ci-dessous dans l'ordre donné et exécutez la première action possible.

IMPORTANT Quand une action qui cible une Compagnie est exécutée (de A et de BB), choisissez sa cible en suivant cette règle :

- Premièrement vérifiez la tuile Compagnie dans la colonne sous la position actuelle du marqueur SOD, du haut vers le bas.
- Si aucune ne convient, continuez de vérifier les tuiles Compagnies dans la colonne suivante à droite et ainsi de suite.
- Si aucune des Compagnies sur la grille ne correspond à cette priorité, continuez de vérifier avec la priorité suivante de la même façon.

PRIORITÉ A - PRISE DE CONTRÔLE

40 Si le SOD peut prendre le contrôle d'une Compagnie contrôlée par le joueur, décidez laquelle est prise en suivant ces priorités:

A-1 Une Compagnie de l'un des **Objectifs Secrets**.

A-2 La Compagnie avec les **plus d'Agents du joueur**.

A-3 La Compagnie qui est **adjacente** à un maximum de Compagnies contrôlées par le joueur.

A-4 La Compagnie qui est la **plus proche du bord** de la grille.

Si aucune option est possible, procédez à la priorité B.

PRIORITÉ B - COMLOT POUR INFILTRER

SI le SOD **ne peut pas** prendre le contrôle d'une Compagnie contrôlée par le joueur et **qu'il y a** des cartes correspondantes au(x) Conglomérat(s) du SOD dans l'étalage, il complotte selon les priorités suivantes :

B-1 S'il y a **deux cartes Conglomérat** d'un de ses Conglomérats, le SOD prend ces cartes.

Dans le cas où il y aurait **deux cartes de chacun** de ses Conglomérats, le SOD prends la carte du Conglomérat

dont il a le plus de cartes dans son QG. S'il y a égalité, il prend les deux cartes du Conglomérat le plus à gauche.

B-2 S'il y a **une carte de chacun** de ses Conglomérats, le SOD prend ces cartes.

B-3 S'il y a seulement **une** carte de ces Conglomérats, le SOD prend cette carte et défausse une carte de votre Conglomérat.

Le SOD défausse toujours une carte du Conglomérat que vous possédez en majorité dans votre QG. Dans le cas d'une égalité, il défausse la carte la plus à gauche.

Après avoir pris les cartes et les avoir placées dans son QG, le SOD ajoute les Agents sur les tuiles Compagnie correspondantes en suivant ces priorités :

BB-1 Une Compagnie qu'il contrôle correspondant à un des types d'Objectifs Secrets et qui ne comporte pas plus d'Agents que ses Compagnies adjacentes.

BB-2 Une Compagnie qu'il contrôle correspondant à un des types d'Objectifs Secrets.

BB-3 Une Compagnie qu'il contrôle et qui ne comporte pas plus d'Agents que ses Compagnies adjacentes.

BB-4 Une Compagnie qu'il contrôle.

41

PRIORITÉ C - COMLOT POUR DÉFAUSSER

Si le SOD **ne peut pas** prendre le contrôle d'une Compagnie contrôlée par le joueur et **qu'il n'y a** pas de cartes correspondant aux Conglomérats du SOD dans l'étalage, il complotte suivant les priorités suivantes :

C-1 S'il y a **deux cartes Conglomérat** de l'un de vos Conglomérats, le SOD les défausse.

Dans le cas où il y a **deux cartes de chacun** de vos Conglomérats, le SOD défausse les cartes de Conglomérat que vous avez dans votre QG. Dans le cas d'une égalité, il défausse celle qui se trouve le plus à gauche.

C-2 S'il y a **une carte de chacun** de vos Conglomérats, le SOD défausse ces cartes..

PRIORITÉ D - RENVERSER LA TABLE

Si le SOD ne peut absolument rien faire de ce qui est décrit ci-dessus, c'est que vous êtes manifestement en train de tricher ! Il devient furieux, et renverse la table.

RÉSUMÉ DE RÈGLES

Lors de votre tour, choisissez **une** des actions suivantes :



Complot - Piochez deux cartes Conglomérat, de l'étalage et/ou de la pile.



Infiltration - Placez des cartes Conglomérat dans votre QG pour placer des Agents sur une tuile Compagnie.



Prise de Contrôle - Pivotez les cartes Conglomérats dans votre QG pour bouger Agents sur une tuile adjacente. Si les Agents qui arrivent sont plus nombreux, activez la **capacité de la tuile Compagnie** :



RÉSEAU DE DIFFUSION - Bougez jusqu'à deux Agents de la même couleur.



MARKETING DE GUERRILLA - Pivotez jusqu'à deux cartes Conglomérat.



LA PRESSE - Échangez une carte Conglomérat de votre QG avec une carte provenant du QG d'un autre joueur.



PUBLICITÉ AMBIANTE - Remettez en position droite deux cartes Conglomérat.



SOCIAL MEDIA - Retirez du jeu jusqu'à une carte Conglomérat.



MARKETING EN LIGNE - Échangez tous les Agents de deux tuiles Compagnie.

42

En plus, vous pouvez utiliser (et défausser) un de vos **Consultants** :



CONTRÔLEUR DE MÉDIAS - Quand vous infiltrez, utilisez une carte comme un "Joker".



NÉGOCIATRICE - Après une infiltration réussie ce tour piochez 2 cartes de la pile.



AVOCAT D'AFFAIRES - Infiltez 2 fois ce tour.



SOUS-TRAITANTE MILITAIRE - Vous avez seulement besoin d'égaliser le nombre d'Agents pour prendre le contrôle.

Auteur - Miguel Bruque

Développement - Álvaro Lerma et Jordi Rodríguez

Illustration et dessin - Heiko Günther

Traduction Française - Patrick Surdez

Merci - Alberto Cano, Victor Samitier, Linus Garriga, Sergi Marcet et Patrick Surdez ; Pati Llimona, Ludo et PnP playtesters

On vous aime - Alba, Karen, Lluna, Olja, Silvia