

AIDE DE JEU

Tour de jeu

1. **Jouer une carte** et investir ≤ 3 ressources en plus de l'effet choisi. Vos restantes sont perdues.

+1 niveau au choix pour jouer la carte

+1 / / / / / / /

+1

2. **Privatiser des ressources**

- Type et nombre maximum indiqués sur la carte
- Réparties sur une ou plusieurs régions

3. **Piocher** ou se défausser pour avoir 4 cartes.

/ / : défausser une carte avant de piocher

Effet

+1 Gain de 1 . Pertes indiquées par -

+2 / Au choix : 2 , 2 , ou 1 et 1

+1 Développe la région de 1

Effet permanent (la carte reste jusqu'à)

Le niveau de mondialisation dans la catégorie de la carte doit être $\geq V$

Niveaux requis

IV Votre niveau en doit être $\geq IV$
 / III Niveau III en OU en

Région visée

Une région où vous êtes présent

Une de vos régions ou une voisine, mais une seule (l'effet n'est pas réparti)

Une région n'importe où sur le plateau

() La région avec le plus de . Égalité départagée par , le total d'influence, les ressources restantes, et le dev.

Joueur visé

Le joueur actif, vous-même

Un autre joueur

Tous les joueurs

Les autres joueurs

Le joueur avec max. *dans la région.*

Égalité départagée par le total d'influence dans la région, le niv. et l'ordre du tour

AIDE DE JEU

Tour de jeu

1. **Jouer une carte** et investir ≤ 3 ressources en plus de l'effet choisi. Vos restantes sont perdues.

+1 niveau au choix pour jouer la carte

+1 / / / / / / /

+1

2. **Privatiser des ressources**

- Type et nombre maximum indiqués sur la carte
- Réparties sur une ou plusieurs régions

3. **Piocher** ou se défausser pour avoir 4 cartes.

/ / : défausser une carte avant de piocher

Effet

+1 Gain de 1 . Pertes indiquées par -

+2 / Au choix : 2 , 2 , ou 1 et 1

+1 Développe la région de 1

Effet permanent (la carte reste jusqu'à)

Le niveau de mondialisation dans la catégorie de la carte doit être $\geq V$

Niveaux requis

IV Votre niveau en doit être $\geq IV$
 / III Niveau III en OU en

Région visée

Une région où vous êtes présent

Une de vos régions ou une voisine, mais une seule (l'effet n'est pas réparti)

Une région n'importe où sur le plateau

() La région avec le plus de . Égalité départagée par , le total d'influence, les ressources restantes, et le dev.

Joueur visé

Le joueur actif, vous-même

Un autre joueur

Tous les joueurs


Les autres joueurs

Le joueur avec max. *dans la région.*

Égalité départagée par le total d'influence dans la région, le niv. et l'ordre du tour

Suivez les actualités et abonnez-vous à la page Facebook du projet !

<https://www.facebook.com/controle.global/>

Ce fichier fait partie du jeu Contrôle Global, un jeu de Nicolas Brodu <nicolas@controle.global>
Prototype complet à télécharger sur <https://controle.global/>
Ce jeu est disponible en Creative Commons - Attribution - Pas d'utilisation commerciale -
Partage dans les mêmes conditions : 
Pour tout autre usage, merci de contacter l'auteur. Enveloppe Soleau n°DSO2017002208.