

# AIDE DE JEU

## Tour de jeu

- Jouer une carte** et jusqu'à 3 ressources
  - Avant de jouer la carte
    - +1 niveau, pour ce tour, dans une catégorie
  - Après avoir joué la carte
    - +1 / / / / /
    - +1 Vos restantes sont perdues
- Privatiser des ressources**
  - Celles indiquées en haut à droite de la carte
  - Prises sur une ou plusieurs régions
- Piocher** ou se défausser pour avoir 4 en main

## 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

- Jouer une carte** et jusqu'à 3 ressources
  - Avant de jouer la carte
    - +1 niveau, pour ce tour, dans une catégorie
  - Après avoir joué la carte
    - +1 / / / / /
    - +1 Vos restantes sont perdues
- Privatiser des ressources**
  - Celles indiquées en haut à droite de la carte
  - Prises sur une ou plusieurs régions
- Piocher** ou se défausser pour avoir 4 en main

## 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 du projet :

– Édition : <https://okaluda.fr>


– Mises à jour proto : <https://controle.global>

et abonnez-vous à la page Facebook :

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

Ce fichier fait partie du jeu Contrôle Global, un jeu de Nicolas Brodu <[nicolas@controle.global](mailto: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 :  . Enveloppe Soleau n°DSO2017002208.

Pour tout autre info, merci de contacter l'auteur (proto) ou l'éditeur Oka Luda (usag commercial)