

VIRTUAL REVOLUTION

Un jeu de Guy-Roger DUVERT & Cyril VILLALONGA
Illustrations de Benjamin SJÖBERG



90'



2-4



14+

Néo Paris, 2047

La révolution technologique a bien eu lieu, mais pas comme on l'imaginait. Elle ne nous a pas permis de mieux comprendre notre réalité, mais d'y échapper. Cela a commencé comme des jeux vidéo, des mondes virtuels appelés « Verses », où les joueurs peuvent s'incarner dans différents mondes : médiéval, science-fiction, western... Incapables de distinguer la réalité de simulations de plus en plus réalistes, la quasi-totalité de l'humanité vit désormais connectée en permanence aux Verses.

L'environnement cyberpunk du jeu reprend l'univers du long métrage Virtual Revolution, sorti en salles en 2016 et réalisé par Guy-Roger Duvert, l'auteur du jeu. Un roman est également paru, préquel au film.

BUT DU JEU

À la tête d'une corporation multinationale productrice d'univers virtuels, prenez le contrôle de Néo Paris et du marché des verses, au terme d'une lutte sans merci face à vos concurrents plus corrompus les uns que les autres.

Étendez votre influence, implantez vos serveurs, développez des verses, recrutez des agents et laissez-les se salir les mains à votre place. Mais évitez d'attirer l'attention des Nécromanciens : ces cyber-terroristes, connus aussi sous le nom de Nécros, sont prêts à tout pour entraver vos affaires. Deviendrez-vous la corporation la plus influente de Néo Paris ?

STUDIO
H

MATÉRIEL

NOTE : La plupart des éléments du matériel sont représentés dans les règles et sur les cartes par des pictogrammes, indiqués ci-contre. Vous trouverez en page 16 un récapitulatif de tous les pictogrammes.



1 PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu se compose des éléments suivants :

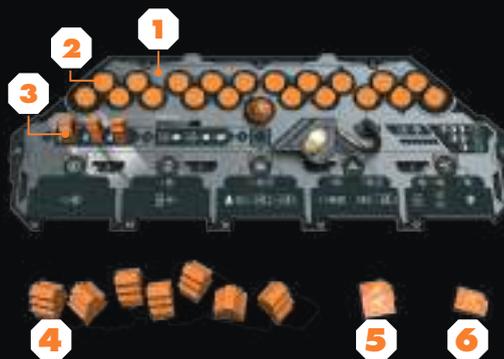
- 1 = 5 emplacements des cartes Verse disponibles
- 2 = Pioche des cartes Verse
- 3 = Pioche des cartes Nécro
- 4 = Pioche et défausse des cartes Corruption
- 5 = Zone de Recyclage
- 6 = Rappel des bonus en cas de récupération des jetons Influence depuis la zone de Recyclage
- 7 = Piste d'Ordre du tour
- 8 = Piste de Revenus

- 9 = Néo Paris (divisée en 7 Districts chacun divisé en 3 ou 4 Arrondissements)
- 10 = Pioche des cartes Agent
- 11 = 5 emplacements des cartes Agent disponibles
- 12 = 5 emplacements des jetons Localisation

NOTE : 2 Arrondissements (dans un même District ou dans 2 Districts différents) sont adjacents s'ils ont un côté en commun (pas juste un angle).

Pour chaque joueur (4 couleurs) :

- 1 = 1 plateau **JOUEUR**
- 2 = 20 jetons **INFLUENCE**
- 3 = 3 pions **DIRECTEUR**
- 4 = 7 pions **SERVEUR**
- 5 = 2 marqueurs **REVENUS**
- 6 = 1 marqueurs **ORDRE DU TOUR**



<p>5 jetons LOCALISATION (numérotés de 1 à 5)</p>	<p>24 jetons 2 PV</p>	<p>24 cartes LOCALISATION</p>	<p>12 cartes OBJECTIF</p>
<p>20 jetons IMMUNITÉ</p>	<p>60 jetons EUROCRÉDITS (valeurs 1, 5 et 10)</p>	<p>7 cartes TITRE (1 par District)</p>	<p>36 cartes CORRUPTION</p>
<p>18 cartes AGENT NIVEAU 1 (6 Combattants, 6 Techniciens, 6 Diplomates)</p>		<p>15 cartes AGENT NIVEAU 2 (5 Combattants, 5 Techniciens, 5 Diplomates)</p>	
<p>24 cartes VERSE (6 Science-fiction, 6 Horreur, 6 Fantasy, 6 Aventure)</p>		<p>14 cartes NÉCRO (11 cartes standard et 3 cartes de fin de partie)</p>	
<p>7 cartes BOOST</p>	<p>12 marqueurs NÉCRO (pour rappel de l'effet Nécro sur les plateaux Joueur)</p>		<p>1 bloc de SCORE</p>

MISE EN PLACE

- 1 • Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 • Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Joueur et les jetons Influence correspondants. Il place sur son plateau Joueur un nombre de jetons Influence suivant le nombre de joueurs (2.a), en remplissant en priorité les emplacements les plus à gauche :

2 joueurs ▶ 20 Influence | 3 joueurs ▶ 18 Influence | 4 joueurs ▶ 15 Influence

Les jetons restants (à 3 ou 4 joueurs) sont remis dans la boîte.

Il prend également les 3 pions Directeur de sa couleur qu'il pose sur l'emplacement réservé de son plateau (2.b), les 7 pions Serveur (2.c), 10 Euro (2.d) et 1 jeton Immunité (2.e).

NOTE : Les 3 Directeurs sont représentés par des figurines différentes pour des raisons esthétiques, mais ils sont tous identiques en terme de jeu.

- 3** • Distribuez 2 cartes Objectif  à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte. À la fin du jeu, chaque joueur choisira laquelle des 2 cartes sera comptabilisée pour son score.
- 4** • Chaque joueur commence la partie avec des Revenus  de 5 et place un marqueur  à l'emplacement prévu. Un marqueur supplémentaire est disponible pour indiquer si le joueur dépasse 20 de Revenus (**4.a**).
- 5** • Distribuez les 24 cartes Localisation  de manière à ce que tous les joueurs en aient autant (12 pour 2 joueurs, 8 pour 3 joueurs et 6 pour 4 joueurs).
 - Chaque joueur place ensuite un jeton Influence  sur chacun des Arrondissements  indiqués sur les cartes qu'il a reçues (**5.a**).
 - Le joueur qui a reçu la carte 1^{er} Joueur place son marqueur  sur l'emplacement du 1^{er} Joueur sur la piste d'ordre du tour. Les autres joueurs placent leur marqueur à la suite, en respectant le sens horaire pour la première Manche du jeu (**5.b**).
 - Reprenez toutes les 24 cartes Localisation et mélangez-les. Placez cette pioche à côté du plateau de jeu.
- 6** • Préparez la pioche Agents  :
 - Mélangez les cartes Agent Niveau 2 sans les regarder, écartez-en 6 et placez les 9 cartes restantes en pile face cachée sur l'emplacement prévu.
 - Mélangez de la même manière les cartes Agent Niveau 1, écartez-en 3 et placez les 15 cartes restantes face cachée au-dessus de la pile.
 - Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent consulter les cartes écartées avant de les remettre dans la boîte.
- 7** • Révélez les 5 premières cartes Agent et placez-les sur les 5 emplacements dédiés du plateau de jeu.

- Ensuite, pour chacun des 5 Agents, piochez 1 carte Localisation et placez le jeton Localisation correspondant dans l'Arrondissement mentionné (**7.a**). Cela indique où se trouve l'Agent.
- Puis retirez du jeu les cartes Localisation révélées, elles ne seront plus utilisées de la partie (**7.b**).
- Si la carte 1^{er} joueur/Agent intercepté est révélée, défaussez immédiatement la carte Agent. N'en piochez pas de nouvelle. Ce tour-ci, il y aura un Agent de moins disponible au recrutement. Laissez le jeton Localisation sous l'emplacement de la carte.

- 8** • Mélangez et placez, face cachée, le paquet de cartes Corruption  sur l'emplacement prévu.
- 9** • Mélangez et placez le paquet de cartes Verse  (face Loading visible) sur l'emplacement prévu et placez les 5 premières cartes (face Loading visible) sur les emplacements au-dessus du plateau de jeu.
- 10** • Sélectionnez aléatoirement une carte Nécro  de Fin de partie  et placez-la face cachée, sans la regarder, sur l'emplacement prévu. Puis sélectionnez aléatoirement 4 cartes Nécro standard et placez-les face cachée, sur la carte Nécro de Fin de partie. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.
- 11** • Placez les 7 cartes Titre  face visible (**11.a**) et les 7 cartes Boost  face cachée à côté du plateau de jeu (**11.b**).
- 12** • Placez les Jetons Eurocrédits  (**12.a**), 2 PV  (**12.b**), Immunité  restants (**12.c**) et les marqueurs Nécro (**12.d**) près du plateau pour former une réserve.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 5 Manches.

En commençant par le 1^{er} joueur, puis dans l'ordre de la piste d'Ordre du tour, chaque joueur effectue son tour. Chaque joueur effectue 3 tours durant une Manche de jeu, un tour pour chacun de ses Directeurs.

Le tour d'un joueur se décompose en 3 phases, toujours effectuées dans cet ordre :

[1] PLACEMENT D'UN DIRECTEUR ► [2] INFLUENCE ► [3] ACTION

De plus, à tout moment de son tour, un joueur peut :

- Activer un Titre (voir ci-dessous)
- Utiliser la capacité d'un Agent en service (voir page 5)
- Promouvoir un Agent en service (voir page 5)
- Récupérer des jetons Influence depuis la zone de Recyclage (voir page 5)

[1] PLACEMENT D'UN DIRECTEUR

Placez un pion Directeur dans un Arrondissement de Néo Paris de votre choix, sans aucune contrainte de placement.

[2] INFLUENCE (OPTIONNEL)

Vous pouvez, durant cette phase, tenter de prendre le contrôle de l'Arrondissement où vous avez placé votre Directeur, d'y affaiblir l'Influence d'un adversaire ou de renforcer la vôtre.

NOTE : Un joueur peut avoir plusieurs de ses jetons Influence placés dans le même Arrondissement.

IMPORTANT : Un même Arrondissement ne peut **JAMAIS** contenir des jetons d'Influence appartenant à plusieurs joueurs. Donc pour prendre le contrôle d'un Arrondissement contrôlé par un adversaire, il faut dans un premier temps y éliminer ses jetons Influence. Il n'a aucune exception à cette règle.

Quand un jeton Influence est éliminé (lors de cette phase ou à tout moment du jeu), il est **TOUJOURS** placé dans la zone de Recyclage (en haut à droite du plateau de jeu).

Lors de la phase d'Influence, vous pouvez réaliser une seule des 3 manœuvres suivantes :



Ajoutez un et un seul de vos jetons Influence sur l'Arrondissement où vous avez posé votre Directeur. Prenez le jeton depuis votre plateau Joueur. Piochez une carte Corruption.



Éliminez un et un seul jeton Influence (adverse ou non) sur l'Arrondissement où vous avez posé votre Directeur. Ce jeton est placé dans la zone de Recyclage. Piochez une carte Corruption.



Prenez un et un seul de vos jetons Influence présent dans n'importe quel Arrondissement et placez-le sur l'Arrondissement où vous avez posé votre Directeur.

/... / CARTES CORRUPTION



Plusieurs effets impliquent de piocher une ou plusieurs cartes Corruption. Conservez-les sans les montrer aux autres joueurs. En fin de Manche (voir page 8), si vous avez 5 cartes ou plus, vous devrez subir les effets de ces cartes.

NOTE : Si la pioche de cartes Corruption est épuisée, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

[3] ACTION

Vous pouvez effectuer 1 Action parmi les 5 de votre plateau Joueur :



TRAVAILLER



RECRECITER UN AGENT



CONSTRUIRE UN SERVEUR



CRÉER UN VERSE



FAIRE UN DON

Certaines cartes bonifient une Action, soit de manière permanente (cartes Boost ou Agent), soit ponctuelle (Titres Nation et Denfert Rochereau, et certains effets de promotion d'Agent, par exemple Don Armando). Toutes les bonifications sur une Action sont cumulables, et vous pouvez appliquer chacune avant ou après l'Action.

NOTE : Une carte ne peut pas bonifier immédiatement l'Action qui l'a faite entrer en jeu.

Une bonification se présente toujours de la même manière :



Action concernée : bonification de l'Action



+2€

Par exemple, ici, quand vous réalisez l'Action Construire un Serveur, vous gagnez +2€.

NÉO PARIS

Néo Paris est divisé en 7 Districts, chacun divisé en 3 ou 4 Arrondissements. Un joueur contrôle un Arrondissement quand il y possède au minimum un jeton Influence ou un Serveur (voir page 7).

- Dès qu'un joueur contrôle tous les Arrondissements d'un District, il contrôle le District et prend immédiatement la carte Titre correspondante qu'il place devant lui.
- S'il perd par la suite le contrôle de deux Arrondissements du District, il perd immédiatement le contrôle du District et la carte Titre correspondante (elle est remise à côté du plateau).

IMPORTANT : Dès qu'il y a un changement d'Influence dans un Arrondissement, en particulier à la fin de la phase d'Influence, il est donc nécessaire de vérifier si un joueur a perdu ou gagné un Titre.



ACTIVER UN TITRE

/... / CARTE TITRE



- 1 - Nom du District
- 2 - Capacité

Chaque carte Titre octroie une capacité spécifique. Vous pouvez en profiter une seule fois par Manche, à n'importe quel moment de votre tour (sauf Titre Quartier Latin, voir page 15). Inclinez alors votre Titre de 90°. Ce Titre restera incliné pour toute la Manche en cours, sauf si vous en perdez la possession.

À chaque Manche, 4 ou 5 Agents peuvent être recrutés. Ils sont numérotés de 1 à 5. Ce numéro renvoie aux jetons Localisation disposés sur le plateau en début de Manche et indique dans quel Arrondissement se trouve l'Agent. Une fois recruté par un joueur, un Agent est placé en service, au-dessus de son plateau Joueur. Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 Agents en service.

/... / CARTE AGENT

NIVEAU 1	NIVEAU 2	
		<ul style="list-style-type: none"> 1 ▪ Type d'Agent 2 ▪ Nom 3 ▪ Niveau 4 ▪ Citation 5 ▪ Capacité 6 ▪ Effet de promotion 7 ▪ Boost (Agents niveau 1 uniquement)

Une fois son Directeur posé, un joueur peut activer, librement à son tour, en même temps ou pas, un ou plusieurs Agents pour :

UTILISER LEUR CAPACITÉ

et/ou

LES PROMOUVOIR
(et profiter de leur effet de promotion).

IMPORTANT : Quand il est Activé, un Agent agit dans l'Arrondissement où le Directeur a été placé ce tour. Cela est essentiel pour de nombreuses capacités et effets. Par exemple, un effet qui indique « dans l'Arrondissement » indique l'Arrondissement où a été placé le Directeur lors de ce tour.

NOTE : certains effets permettent d'ajouter des jetons Influence. Conformément à la règle générale, ils ne peuvent pas être ajoutés dans des Arrondissements où se trouvent déjà des jetons Influence adverses.



UTILISER LA CAPACITÉ D'UN AGENT EN SERVICE

Inclinez l'Agent en service de 90° et utilisez la capacité inscrite sur sa carte. Un Agent incliné le restera pour toute la Manche ; ainsi vous ne pouvez utiliser sa capacité qu'une seule fois par Manche.

La capacité d'un Agent dépend de son type (auquel s'ajoute un effet supplémentaire pour les Agents de niveau 2) :

COMBATTANT

Retirez un jeton Influence (adverse ou non) de l'Arrondissement et placez-le dans la zone de Recyclage (ne piochez pas de carte Corruption)

TECHNICIEN

Gagnez 3

DIPLOMATE

Gagnez 1 jeton Immunité



PROMOUVOIR UN AGENT EN SERVICE

Vous pouvez promouvoir un Agent en service à n'importe quel moment durant votre tour, qu'il soit incliné ou non (vous pouvez donc dans la même Manche, voire dans le même tour, utiliser la capacité d'un Agent puis le promouvoir). Vous pouvez choisir d'appliquer l'effet de promotion.

NOTE : pour les Agents de niveau 1, cet effet fait toujours piocher 1 carte Corruption si vous décidez de l'appliquer.

Puis vous pouvez :

ENVOYER L'AGENT
À LA RETRAITE :

ou

TRANSFORMER L'AGENT EN BOOST
(seulement les Agents de niveau 1):

Placez la carte face cachée à droite de votre plateau Joueur. Elle ne pourra jamais être défaussée.

Glissez la carte sous votre plateau Joueur, à l'emplacement de l'Action indiquée, en ne laissant apparaître que la ligne du Boost. Lors de ses prochaines utilisations, cette Action sera bonifiée par l'effet du/des Boosts.

Dans tous les cas, un Agent promu, à la retraite ou transformé en Boost, n'est plus considéré comme en service (et cela libère une place si vous aviez atteint la limite de 3 Agents en service).

EXEMPLE : Guy-Roger a recruté l'Agent Miss Yoshida. Dès que l'Agent est en service, Guy-Roger l'incline pour utiliser sa capacité et gagner 1 jeton Immunité. Puis il peut décider de la promouvoir immédiatement : il pioche 1 carte Corruption pour ajouter 1 jeton Influence. Enfin, s'il le souhaite, il peut transformer l'Agent en Boost et le placer sous l'Action Recruter. Dorénavant lorsqu'il réalisera l'Action Recruter un Agent, y compris ce tour-ci, il gagnera 2 et aura à la Portée. Il aurait pu aussi décider de mettre l'Agent directement à la retraite au lieu de le transformer en Boost, afin de ne pas risquer de perdre l'Agent à cause d'un effet de jeu.

RÉCUPÉRER DES JETONS INFLUENCE DEPUIS LA ZONE DE RECYCLAGE

POUR RAPPEL : Dès qu'un jeton Influence est éliminé d'un Arrondissement, quelle qu'en soit la cause, il est placé dans la zone de Recyclage.

À tout moment pendant votre tour, si vous possédez un ou plusieurs jetons Influence dans la zone de Recyclage, vous pouvez choisir d'en récupérer tout ou partie et de les replacer dans votre réserve sur votre plateau. Ceci entraîne des avantages selon le nombre de jetons récupérés. Il est possible d'obtenir plusieurs avantages, voire plusieurs fois le même.

1 : +1	2 : Défaussez une carte Corruption au hasard ou Regardez secrètement la prochaine carte Nécro	3 : Gagnez un jeton Immunité
---------	---	-------------------------------

EXEMPLE : Johann possède 4 jetons Influence dans la zone de Recyclage. À son tour, il peut décider de tous les récupérer pour au choix :

+4	au hasard et +2	au hasard
et +2	et	et +1

Il peut aussi décider d'en récupérer moins de 4 (et de choisir ses gains en fonction), voire de tous les laisser dans la zone de Recyclage.

DESCRIPTIF DES ACTIONS



TRAVAILLER

Gagnez 5 €. Prenez-les depuis la réserve générale et placez-les près de votre plateau Joueur.



RECRUTER UN AGENT

L'Action *Recruter* possède par défaut une Portée de 1 (◀|▶) qui indique jusqu'à quelle distance de votre Directeur peut se trouver un Agent pour pouvoir le recruter. Certaines cartes permettent d'améliorer la Portée.

Vous pouvez recruter un Agent si les conditions suivantes sont réunies :

- L'Agent se trouve à portée du Directeur que vous venez de poser, c'est à dire que l'Agent se trouve dans votre Arrondissement ou dans un Arrondissement adjacent, si vous avez une Portée de 1, ou à une série d'Arrondissements adjacents entre eux, si vous avez une Portée améliorée.
- Vous n'avez pas déjà 3 Agents en service.

NOTE : Les Arrondissements qui se touchent par un coin seulement ne sont pas adjacents.

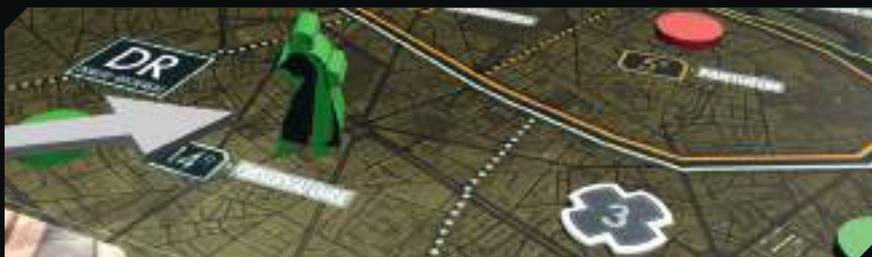
Pour réaliser l'Action :

- 1 • Payez 4 €. Remettez les jetons dans la réserve générale.
- 2 • Prenez immédiatement la carte Agent correspondante et placez-la sur l'un des 3 emplacements au-dessus de votre plateau. Cet Agent est désormais en service.
- 3 • Retirez le jeton Localisation correspondant du plateau et replacez-le sous l'emplacement désormais vide de la carte de l'Agent recruté.

EXEMPLE : Cyril souhaite recruter l'Agent Pixel, dont la carte est sur l'emplacement 3, et dont le jeton Localisation se trouve dans le 13^e Arrondissement.



Il a une Portée de 1. Il décide donc de poser son Directeur dans le 14^e Arrondissement qui est adjacent au 13^e.



Il paye 4€ puis il prend la carte de Pixel, et la pose au-dessus de son plateau, sur un de ses 3 emplacements d'Agent en service.



Enfin, il replace le jeton Localisation n°3 sous l'emplacement 3 pour signifier que l'Agent n'est plus disponible dans Néo Paris.



CONSTRUIRE UN SERVEUR



TRENDSHIELD INDUSTRIES



VESGLAS



SWORDLACE INC.



SYTERNIS

Vous pouvez construire un Serveur dans l'Arrondissement où vous avez posé votre Directeur, si les conditions suivantes sont réunies :

- L'Arrondissement ne contient pas déjà un Serveur d'un autre joueur,
- Vous avez au moins un jeton Influence dans l'Arrondissement,
- Vous ne possédez pas déjà un Serveur dans le District.

NOTE : Certaines cartes permettent de ne pas tenir compte de certaines de ces conditions.

Pour réaliser l'Action :

- 1 • Payez 10 €.
- 2 • Augmentez immédiatement vos Revenus de 2 (faites monter votre marqueur de 2 cases sur la piste de Revenus).
- 3 • Gagnez 1 jeton 2 PV (qui vous donnera un bonus de 2 points de victoire en fin de partie).
- 4 • Piochez 1 carte Corruption.
- 5 • Posez enfin un de vos pions Serveur dans l'Arrondissement.

IMPORTANT : un Arrondissement est toujours considéré comme étant contrôlé par le propriétaire d'un Serveur même s'il y perd ses jetons Influence. L'Arrondissement peut donc être contrôlé par 2 Joueurs simultanément.



CRÉER UN VERSE

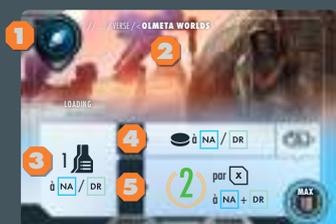
- 1 • Si vous le souhaitez, vous pouvez tout d'abord payer 2 € pour renouveler les 5 cartes Verse disponibles : remettez-les sous la pioche des cartes Verse et remplacez-les par les 5 cartes Verse suivantes de la pioche. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez, en payant 2 € à chaque fois.
- 2 • Payez 7 €.
- 3 • Augmentez immédiatement vos Revenus de 1.
- 4 • Piochez 1 carte Corruption.
- 5 • Puis prenez une des 5 cartes Verse disponibles et placez-la devant vous, face Loading visible. Décalez éventuellement les cartes Verse restantes vers la droite pour combler l'emplacement vide et ajoutez une nouvelle carte Verse sur l'emplacement le plus à gauche.

/... / VERSE



Lorsque vous acquérez un Verse, il est d'abord « en chargement ». La carte est donc posée face Loading visible et n'a aucun effet. Lorsque vous remplissez la condition indiquée, le Verse est mis Online. Bénéficiez du Bonus immédiatement puis retournez la carte.

LOADING



ONLINE



- 1 • Type de Verse
- 2 • Nom du Verse
- 3 • Condition à remplir pour mettre le Verse Online
- 4 • Bonus lorsque le Verse est mis Online
- 5 • Points de victoire rapportés en fin de partie si le Verse est Online

Si vous remplissez déjà la condition au moment où vous acquérez un Verse, vous pouvez le mettre Online immédiatement.

Vous pouvez choisir de ne pas mettre Online un Verse alors que les conditions sont remplies. Cependant vous ne pouvez mettre un Verse Online que lors de votre tour de jeu. Vous pouvez mettre plusieurs Verses Online lors de votre tour si la condition de chacun est remplie.

Certains Verses n'ont pas de condition à remplir et passent automatiquement Online.

Les Verses qui sont toujours face Loading en fin de partie ne rapportent pas les PV indiqués sur leur carte. Ils peuvent cependant rapporter des points avec certains Objectifs ou Verses.



IMPORTANT : Vous pouvez, à tout moment durant un de vos tours, échanger un Verse, qu'il soit Online ou non, contre 1 jeton Immunité. Le Verse est défaussé et ne rapportera aucun PV en fin de partie, même s'il était Online.

NOTE : Quand une carte Verse est défaussée, remettez-la sous la pioche des cartes Verse.

BOOST



AJOUTER UNE CARTE BOOST

/... / CARTE BOOST



- 1 • Action concernée
- 2 • Effet du boost

Certains bonus de Verses permettent de gagner un Boost.

En début de partie, 7 cartes sont disponibles. Le joueur qui gagne un Boost choisit une carte parmi celles encore disponibles et la place sous son plateau Joueur, à l'emplacement de l'Action concernée, en ne laissant apparaître que la ligne du Boost. Lors de ses prochaines utilisations, cette Action sera bonifiée par l'effet du/des Boosts placé(s) sous l'Action.

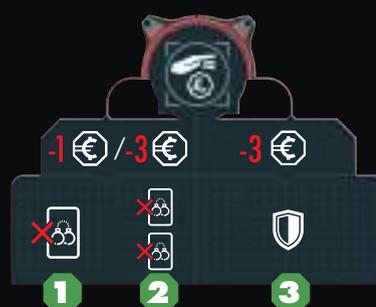
Quand un Boost est défaussé, il est réintégré aux cartes disponibles.



FAIRE UN DON

- 1 • Vous pouvez payer 1 € pour défausser 1 carte Corruption de votre choix, ou bien payer 3 € pour défausser 2 cartes Corruption de votre choix.
- 2 • De plus, vous pouvez payer 3 € pour gagner 1 jeton Immunité.

EXEMPLE : Cassandra estime qu'il est temps de faire un Don.



- 1 • Elle pourrait payer seulement 1 € pour défausser 1 de ses cartes Corruption.
- 2 • Mais elle en a beaucoup et choisit de payer 3 € pour pouvoir en défausser 2 de son choix.



- 3 • Elle pourrait ensuite payer 3 € pour gagner 1 Jeton Immunité, mais elle décide de ne pas le faire.

FIN DES MANCHES 1 À 4

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs 3 Directeurs, la Manche prend fin. Effectuez alors les étapes suivantes dans l'ordre, sauf à l'issue de la 5^e Manche, où vous devez vous référer à la page 9 - Fin de Partie :

[1] VÉRIFICATION DE LA CORRUPTION ET PERQUISITIONS

5+

Si un Joueur possède 5 cartes Corruption ou plus, il attire l'attention d'Interpol qui effectue une Perquisition dans son QG. Le joueur révèle alors toutes ses cartes Corruption et en subit tous les effets indiqués dans l'ordre de son choix.

Si une carte n'a pas d'impact pour le joueur (par exemple éliminer un jeton Influence d'un District où il n'est pas présent), tant mieux pour lui.

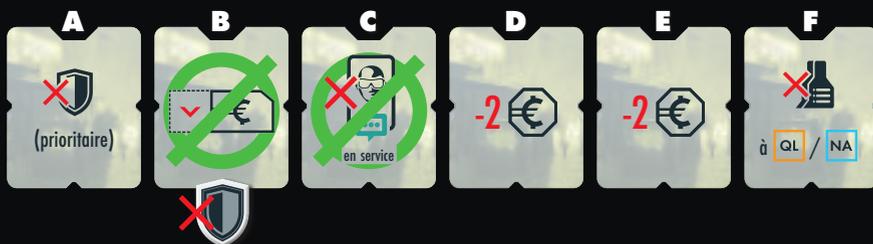
 Un joueur peut dépenser 1 jeton Immunité pour éviter **L'EFFET D'UNE CARTE CORRUPTION** (répétable plusieurs fois).

Après une Perquisition, toutes les cartes Corruption du joueur, qu'elles aient eu un effet ou non, sont défaussées.

Les joueurs qui ne subissent pas de Perquisition gardent leurs cartes Corruption.

NOTE : Certaines cartes Corruption vous offrent un choix entre plusieurs options. Si une seule de ces options vous affecte, vous **DEVEZ** la choisir et appliquer l'effet de la carte.

EXEMPLE : Cyril a 6 cartes Corruption en main à la fin de la Manche. Il doit donc subir une Perquisition et appliquer leurs effets.



- La carte **A** lui fait perdre 1 jeton Immunité et est prioritaire. Elle doit être résolue en premier. Il défausse donc 1 jeton Immunité.
- Il lui en reste 1 qu'il décide de défausser pour annuler l'effet de la carte **B**, qui lui ferait baisser ses Revenus de 1.
- La carte **C** lui ferait perdre un Agent en service de type Diplomate, mais il n'en a pas, la carte n'a donc aucun effet.
- Les cartes **D** et **E** lui font perdre 2€ chacune. Comme il lui restait 3€ à la fin de la Manche, il les perd tous.
- Enfin la carte **F** lui fait perdre un Serveur soit dans le District Quartier Latin, soit dans le District Nation. Il possède un Serveur à Nation et aucun dans le Quartier Latin, il doit donc appliquer l'effet et perdre son Serveur à Nation.
- Pour finir, Cyril remet toutes ses cartes Corruption dans la défausse.

[2] ATTAQUE DES NÉCROS

Les corporations les plus prospères attirent inévitablement l'attention des redoutables terroristes Nécros.

/... / CARTE NÉCRO



- Le ou les joueurs ayant les plus bas Revenus subissent l'effet « **MINIMUM** » (1).
 - Tous les joueurs subissent l'effet « **GLOBAL** » (2) quels que soient leurs Revenus.
 - Le ou les joueurs ayant les plus hauts Revenus subissent en plus l'effet « **MAXIMUM** » (3).
 - Si tous les joueurs ont les mêmes Revenus, ils subissent tous les 3 effets.
- Retournez la première carte de la pioche Nécro et appliquez ses effets.



En dépensant 2 jetons Immunité, un Joueur peut **ÉVITER L'EFFET** « **GLOBAL** » d'une carte Nécro.



En dépensant 3 jetons Immunité, un Joueur peut **ÉVITER LES EFFETS** « **GLOBAL** » et « **MAXIMUM** » d'une carte Nécro.

NOTE : Certaines cartes Nécro (Corruption, Insurrections, Perturbation des transports) modifient le coût de certaines Actions pour la Manche suivante. Utilisez les marqueurs Nécro pour indiquer sur votre plateau Joueur les Actions dont le coût est modifié.

EXEMPLE : La carte Nécro est révélée. Les Revenus de chaque joueur sont comparés.

• MINIMUM •	• GLOBAL •	• MAXIMUM •
		Prochaine Manche : : > -8€
Placez les marqueurs correspondants sur les plateaux Joueur		

- MINIMUM :** Orange a les Revenus les plus bas, il applique donc l'effet et gagne 1 jeton Immunité.
- GLOBAL :** l'effet Global s'applique à tous les Joueurs qui devront tous piocher 1 carte Corruption. Chacun pourrait dépenser 2 jetons Immunité pour éviter cet effet.
- MAXIMUM :** Rouge et Vert sont à égalité avec les plus hauts Revenus. Ils devraient subir tous les deux l'effet Maximum. Toutefois, Rouge décide de dépenser 3 jetons Immunité. Il ne subira donc pas l'effet Global ni l'effet Maximum. Vert prend le marqueur Nécro correspondant et le place sur l'Action Recruter un Agent sur son plateau Joueur, pour se rappeler que cette Action lui coûtera plus cher durant la prochaine Manche.

[3] DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

Le joueur ayant le plus de jetons Influence sur son plateau choisit sa place dans l'ordre du tour. Puis le suivant ayant le plus de jetons Influence choisit, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur avec les Revenus les plus bas choisit en premier, puis, si l'égalité persiste, le joueur avec le moins de € choisit en premier. Déplacez les marqueurs sur la piste d'Ordre du tour pour indiquer le nouvel ordre du tour.

[4] REVENUS

Chaque joueur reçoit autant de € que son niveau de Revenus.

[5] ENTRETIEN

A • Mise à jour des cartes Verse

Défaussez la carte Verse la plus à droite, faites glisser les cartes Verse restantes vers la droite et ajoutez une nouvelle carte Verse sur l'emplacement le plus à gauche.

B • Mise à jour des cartes Agent

Les cartes des Agents qui n'ont pas été recrutés sont défaussées et 5 nouveaux Agents apparaissent dans Néo Paris en suivant la même procédure que lors de la mise en place.

NOTE : À la fin de la 4^e Manche, seuls 4 Agents seront déployés sur le plateau. La pioche de cartes Localisation sera épuisée et l'emplacement Agent n°5 n'aura pas de carte attribuée.

C • Éléments des joueurs

Les Joueurs récupèrent leurs Directeurs sur le plateau, et redressent les Agents en service qui ont été activés, ainsi que les Titres utilisés. Retirez les éventuels marqueurs Nécro de la Manche précédente des plateaux Joueur. Une nouvelle Manche peut commencer.

FIN DE LA MANCHE 5 ET FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque 5 Manches ont été jouées. Procédez alors aux étapes suivantes :

[1] PERQUISITION DE FIN DE PARTIE

Tous les Joueurs subissent une Perquisition (même s'ils ont moins de 5 cartes Corruption) et appliquent l'effet de toutes les cartes Corruption qu'ils ont en main dans l'ordre de leur choix.

 Un joueur peut dépenser 1 jeton Immunité pour éviter **L'EFFET D'UNE CARTE CORRUPTION** (répétable plusieurs fois).

[2] ATTAQUE DES NÉCROS DE FIN DE PARTIE

La dernière attaque Nécro se déroule comme les précédentes, si ce n'est que les effets négatifs des cartes Nécro de Fin de partie ont un impact sur le décompte des points de victoire.



En dépensant 2 jetons Immunité, un Joueur peut **ÉVITER L'EFFET « GLOBAL »** d'une carte Nécro.



En dépensant 3 jetons Immunité, un Joueur peut **ÉVITER LES EFFETS « GLOBAL »** et **« MAXIMUM »** d'une carte Nécro.

[3] DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Chacun calcule le total de ses points de victoire (PV) comme suit :

2 PV par jeton  gagné en cours de partie.	1 PV par 5 €.	1 PV par Revenu.					
2 PV par Arrondissement contrôlé.	10 PV par Titre possédé en fin de partie.						
1 PV par Agent (+5 PV par trio d'Agents de types différents).							
NOTE : tous les Agents, qu'ils soient en service, à la retraite, ou en Boost, sont comptabilisés pour le calcul des PV.							
PV en fonction du nombre de Serveurs construits :							
SERVEURS	1	2	3	4	5	6	7
PV	1	3	6	10	15	21	28

Chaque Verse Online rapporte des PV selon les conditions indiquées dessus.

ATTENTION : aucun Verse ne peut rapporter plus de 10 PV.

Chaque Joueur choisit une de ses 2 cartes Objectif et marque les points comme indiqué sur la carte. L'autre carte Objectif est défaussée.

ATTENTION : aucun Objectif ne peut rapporter plus de 30 PV.

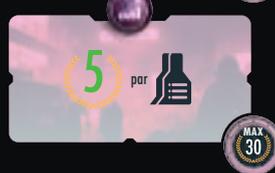
Le Joueur totalisant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de € l'emporte. Si l'égalité persiste, les Joueurs se partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES AGENTS : Johann a recruté ces 8 Agents durant la Partie.



Chacun lui rapporte 1 PV, et les deux séries de 3 Agents de types différents lui rapportent 5 PV SUPPLÉMENTAIRES chacune, soit un total de 8 + 5 + 5 : 18 PV.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES OBJECTIFS : Joannes a ces deux cartes Objectif. Il doit en choisir une seule et marquer les points indiqués.



La 1^{re} lui rapporterait 30 PV (5 PV par carte Verse, il en a 7, ce qui devrait faire 35, mais les cartes Objectif rapportent 30 PV au maximum).

La 2^{de} lui rapporterait 15 PV (5 PV par Serveur construit, il en a 3).

IL DÉCIDE DONC DE CONSERVER LA 1^{RE}.

DÉTAILS DES CARTES AGENT

: Activation / : Promotion / : Boost

NIVEAU 1



LESLIE - CAMILLE - ZERO - JADE - MURIEL *

ACTIVATION : Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour éliminer 1 jeton Influence adverse dans le District indiqué.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Travailler*, gagnez 3 € supplémentaires.



DROÏD FT2-465 *

ACTIVATION : Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption et éliminez 1 jeton Influence dans le District PI ou MA.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Faire un Don*, en plus de tout autre don, vous pouvez payer 1 € pour défausser 1 carte Corruption.



PIXEL

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour appliquer l'effet de Promotion de n'importe quel Agent en service (à vous ou à un autre joueur).

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Créer un Verse*, gagnez 2 €.



PROFESSEUR SHANE

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Créer un Verse*, vous pouvez prendre 1 carte Corruption pour remplacer les 5 cartes Verse. Remettez-les sous la pioche des cartes Verse, et remplacez-les par les 5 cartes Verse suivantes de la pioche.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Créer un Verse*, vous pouvez remettre 1 ou 2 cartes Verse disponible(s) sous la pioche des cartes Verse, puis décalez les cartes restantes vers la droite avant d'en piocher de nouvelles.



SX 1248

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, prenez 1 carte Corruption pour gagner 3 €.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, gagnez 2 €.



BARON DIMKA

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour augmenter vos Revenus de 1.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, augmentez vos Revenus de 1.

NIVEAU 2



NASH - BENEDICT - DOC SLICE *

ACTIVATION : Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement + Si votre Directeur est dans l'un des 2 Districts indiqués, en plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Faire un Don*.

PROMOTION : Éliminez ou ajoutez 1 jeton Influence dans l'un des 2 Districts indiqués.



TANAKA *

ACTIVATION : Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement + Éliminez 1 jeton Influence dans un Arrondissement adjacent.

PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Faire un Don*.



TRUNK *

ACTIVATION : Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement + Ajoutez 1 jeton Influence dans n'importe quel Arrondissement.

PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Travailler*.



HASSAN

ACTIVATION : Gagnez 3 € + Bénéficiez de nouveau du Bonus immédiat d'un de vos Verses Online.

PROMOTION : Retournez l'un de vos Verses sur sa face Online, sans tenir compte de la condition. Bénéficiez de son Bonus immédiat.



VICOMTE *

ACTIVATION : Gagnez 3 € + Retirez un de vos Serveurs de Néo Paris (remettez-le dans votre réserve) pour prendre un des Verses disponibles OU défaussez un de vos Verses (Online ou non) pour placer un Serveur dans l'Arrondissement, en respectant les règles normales de construction d'un Serveur (voir p.6).

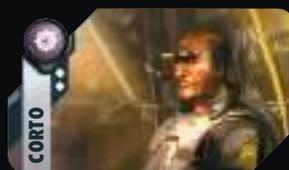
PROMOTION : Redressez tous vos Agents en service. Vous pourrez de nouveau les activer à cette Manche.



THE MOLE

ACTIVATION : Gagnez 3 € + Augmentez vos Revenus de 2.

PROMOTION : Augmentez vos Revenus de 2.



CORTO

ACTIVATION : Gagnez 3 € + Vous pouvez remplacer les 5 cartes Verse disponibles. Remettez-les sous la pioche des cartes Verse et remplacez-les par les 5 cartes Verse suivantes de la pioche.

PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Créer un Verse*.

DÉTAILS DES CARTES AGENT

: Activation / : Promotion / : Boost

NIVEAU 1



MEGABYTE

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Créer un Verseau*, prenez 1 carte Corruption pour gagner 3 €.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, augmentez vos Revenus de 1.



DELTA

ACTIVATION : Gagnez 3 €.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, vous pouvez construire le Serveur même si votre Directeur est dans un Arrondissement sans aucun jeton Influence (Les autres règles doivent cependant être respectées).

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, gagnez 2 €.



DON ARMONDO

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, prenez 1 carte Corruption pour rajouter $\blackleft+2\blackrightarrow$ à la Portée.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, gagnez 2 € et ajoutez $\blackleft+1\blackrightarrow$ à la Portée.



CLARISSE

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Regardez les cartes Corruption d'un adversaire. Prenez-en une puis donnez-lui une de vos cartes Corruption.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Faire un Don*, en plus de tout autre don, vous pouvez payer 1 € pour défausser 1 carte Corruption.



MISS YOSHIDA *

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour ajouter 1 jeton Influence dans un Arrondissement adjacent.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, gagnez 2 € et ajoutez $\blackleft+1\blackrightarrow$ à la Portée.



LA FOUINE

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour choisir 2 de vos cartes Corruption et les défausser. Vous pouvez défausser la carte Corruption piochée.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, gagnez 2 € et ajoutez $\blackleft+1\blackrightarrow$ à la Portée.



LANCE

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Si vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, prenez 1 carte Corruption pour gagner 4 €.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, gagnez 2 € et ajoutez $\blackleft+1\blackrightarrow$ à la Portée.



PRINCESS

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité.

PROMOTION : Prenez 1 carte Corruption pour gagner 2 jetons Immunité.

BOOST : Quand vous effectuez l'Action *Faire un Don*, en plus de tout autre don, vous pouvez payer 1 € pour défausser 1 carte Corruption.

NIVEAU 2



IVAN *

ACTIVATION : Gagnez 3 € + Déplacez le Serveur de l'Arrondissement (qu'il soit à vous ou un adversaire) vers un Arrondissement adjacent, en respectant les règles normales de construction d'un Serveur (voir p.6).

PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Construire un Serveur*.



MOREL

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité + Volez 1 jeton Immunité à un joueur dont l'un des Directeurs se trouve dans le même Arrondissement que le vôtre, ou dans un Arrondissement adjacent.

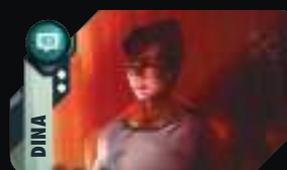
PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Recruter un Agent* pour recruter un Agent de la défausse.



SLADE *

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité + Ajoutez 1 jeton Influence dans un Arrondissement adjacent.

PROMOTION : Gagnez 2 jetons Immunité.



DINA

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité + Choisissez l'une de vos cartes Corruption et donnez-la à un autre joueur.

PROMOTION : Choisissez l'une de vos cartes Corruption et donnez-la à un autre joueur.



STILSON

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité + Échangez un de vos Agents en service, incliné ou non, avec un Agent encore disponible dans Néo Paris. Cet Agent arrive redressé (sa capacité est disponible pour cette Manche) au-dessus de votre plateau Joueur.

PROMOTION : En plus de votre Action du tour, vous pouvez réaliser l'Action *Recruter un Agent*.



M^{ME} TROPOVICZ *

ACTIVATION : Gagnez 1 jeton Immunité + Gagnez 3 € + Éliminez 1 jeton Influence dans l'Arrondissement.

PROMOTION : Ce pouvoir de promotion est le seul non immédiat. À la fin de la partie, avant le décompte, le joueur choisit de quel type est cet Agent : Combattant, Technicien ou Diplomate.

*** IMPORTANT** : Si vous ajoutez ou retirez un jeton Influence ou un Serveur dans un Arrondissement, n'oubliez pas de vérifier si un joueur obtient ou perd le contrôle du District.

DÉTAILS DES CARTES VERSE

⚡: gain immédiat / ⚙: gain fin de partie



WESTLAND / EXOPLANET / ELVEN LANDS

MISSION : Avoir 2 Agents en service du Type indiqué.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 carte Boost parmi celles disponibles et positionnez-la sous l'Action correspondante de votre plateau Joueur.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par Agent que vous avez (en service, en Boost ou à la retraite) du type indiqué.



CONQUISTADORES / SPACE CONQUEST / ELASSAR

MISSION : Avoir en même temps au moins 1 Agent en service de chacun des deux types indiqués.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 jeton ⚙.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par Verse que vous avez du type indiqué (Online ou non).



VENIZIA / OLMETA WORLDS / THE RIFT *

MISSION : Avoir un Serveur dans au moins l'un des 2 Districts indiqués.

GAIN IMMÉDIAT : Ajoutez 1 jeton Influence dans un Arrondissement situé dans l'un des 2 Districts indiqués.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 2 PV pour chaque Arrondissement que vous contrôlez dans les deux Districts indiqués.



DARK KINGDOM

MISSION : Avoir en service 1 Agent Combattant, 1 Agent Technicien et 1 Agent Diplomate.

GAIN IMMÉDIAT : Chaque adversaire choisit de défausser 1 Agent en service, 1 Boost (carte Boost ou Agent transformé en Boost) ou 1 jeton Immunité. Si un joueur n'a aucun de ces éléments, il ne défausse rien.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 5 PV pour chaque trio d'Agents de 3 types différents (cela se rajoute aux 5 PV déjà prévus lors du décompte de fin de partie).



MYTHOLOGIA

MISSION : Subir une Perquisition d'Interpol en ayant 7 cartes Corruption ou plus.

GAIN IMMÉDIAT : Augmentez vos Revenus de 2.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par Verse que vous avez de type Horreur (Online ou non).



THE CODEX

MISSION : Ce Verse n'a pas de condition. Quand vous prenez la carte, retournez-la directement sur sa face Online.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 7 PV si, lors du décompte de fin de partie, vous avez le moins de € (seul ou à égalité), indépendamment de vos Revenus.



PARIS 1920 *

MISSION : Avoir un Serveur dans le District Néo District.

GAIN IMMÉDIAT : Ajoutez 1 jeton Influence dans un Arrondissement de votre choix.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV pour chaque Arrondissement contrôlé dans le District Néo District.



THE HOWLING

MISSION : Avoir vos 3 Directeurs dans le même District lors d'une même Manche.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 jeton ⚙.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 2 PV par District où vous n'avez aucun jeton Influence (les Serveurs ne sont pas concernés).



THE CURSE

MISSION : Subir une Perquisition d'Interpol sans dépenser de jeton Immunité.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 2 jetons Immunité.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 2 PV par carte Corruption que vous avez en main lors de la Perquisition en fin de partie (gardez vos cartes Corruption après la Perquisition pour comptabiliser le gain de PV).



THE ARCHIPELAGO

MISSION : Avoir 3 jetons Influence dans un même Arrondissement.

GAIN IMMÉDIAT : Ajoutez 3 jetons Influence dans un ou plusieurs Arrondissements que vous contrôlez.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par Arrondissement où vous avez au moins 2 jetons Influence.



LONDON 1884

MISSION : Avoir 3 jetons Influence ou plus dans la zone de Recyclage.

GAIN IMMÉDIAT : Placez 3 jetons Influence dans la zone de Recyclage.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par jeton Influence que vous avez dans la zone de Recyclage lors du décompte de fin de partie.



STEAMPUNK WORLDS

MISSION : Ce Verse n'a pas de Condition. Quand vous prenez la carte, retournez-la directement sur sa face Online.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 7 PV si, lors du décompte de fin de partie, vous avez le plus de jetons Influence dans Néo Paris (seul ou à égalité).

DÉTAILS DES CARTES VERSE

⚡: gain immédiat / 🏆: gain fin de partie



FROM ASHES TO ASHES

MISSION : N'avoir aucun Agent en service.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 carte Boost encore disponible et positionnez-la sous l'Action correspondante de votre plateau Joueur.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 2 PV par Boost que vous avez (carte Boost ou Agent transformé en Boost).



MULTIVERSE

MISSION : Ce Verse n'a pas de condition. Quand vous prenez la carte, retournez-la directement sur sa face Online.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 7 PV si, lors du décompte de fin de partie, vous avez le plus de 🏆 (seul ou à égalité), indépendamment de vos Revenus.



OUTPOST 53

MISSION : Avoir 2 de vos Serveurs présents dans des Arrondissements adjacents entre eux.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 5 🏆

GAIN EN FIN DE PARTIE : 2 PV par Serveur.



JURASSIC LAND

MISSION : Avoir au moins 5 jetons Immunité.

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 jeton Immunité.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 2 PV par jeton Immunité que vous avez lors du décompte de fin de partie.



THE CYCLADES

MISSION : Ce Verse n'a pas de condition. Quand vous prenez la carte, retournez-la directement sur sa face Online.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 7 PV si, lors du décompte de fin de partie, vous avez le moins de jetons Influence dans Néo Paris (seul ou à égalité).



CASTLE IN THE AIR

MISSION : Avoir au moins 4 Boosts (carte Boost ou Agent transformé en Boost).

GAIN IMMÉDIAT : Gagnez 1 carte Boost encore disponible et positionnez-la sous l'Action correspondante de votre plateau Joueur.

GAIN EN FIN DE PARTIE : Gagnez 3 PV par Boost que vous avez sous des Actions différentes (carte Boost ou Agent transformé en Boost).

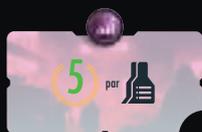
DÉTAILS DES CARTES OBJECTIF

RAPPEL : à la fin de la partie, vous devez choisir laquelle de vos 2 cartes Objectif vous comptabilisez.

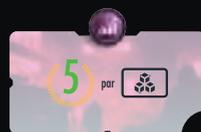


Pour chaque tranche de 2 points de Revenus.

EXEMPLE : Avec des Revenus de 15, vous gagnez $3 \times 7 = 21$ PV.



Gagnez 5 PV pour chacun de vos Serveurs construits (en plus des gains habituels dépendant du nombre de vos Serveurs construits).



Gagnez 5 PV par Verse que vous possédez (Online ou non).



Gagnez 7 PV par Verse de type différent (🏠, 🏢, 🏡, 🏠) que vous possédez (Online ou non).



Choisissez un type de Verse (parmi 🏠, 🏢, 🏡, 🏠). Gagnez 7 PV par carte Verse que vous possédez de ce type (Online ou non).



Pour chaque Arrondissement que vous contrôlez, gagnez : 2 PV dans une partie à 2 joueurs, 3 PV dans une partie à 3 joueurs, ou 4 PV dans une partie à 4 joueurs.



Pour chaque District où vous n'avez aucun jeton Influence (les Serveurs ne sont pas concernés), gagnez : 7 PV dans une partie à 2 joueurs, 6 PV dans une partie à 3 joueurs, ou 5 PV dans une partie à 4 joueurs.



Pour chaque District dont vous possédez le Titre, gagnez : 8 PV dans une partie à 2 joueurs, 10 PV dans une partie à 3 joueurs, ou 12 PV dans une partie à 4 joueurs (en plus du gain habituel de 10 PV par titre possédé).



LIGNE 1 : Pour le type indiqué, gagnez 5 PV par Agent niveau 1 et 7 PV par Agent niveau 2.

LIGNE 2 : Pour le type indiqué, gagnez 2 PV par Agent niveau 1 et 3 PV par Agent niveau 2. Puis additionnez les scores des 2 lignes.

Tous vos Agents des types indiqués sont comptabilisés (en service, en Boost ou à la retraite).



Gagnez 1 PV pour chaque tranche de 2 🏆 que vous possédez + Gagnez 1 PV par point de Revenus.

*** IMPORTANT :** Si vous ajoutez ou retirez un jeton Influence ou un Serveur dans un Arrondissement, n'oubliez pas de vérifier si un joueur obtient ou perd le contrôle du District.

DÉTAILS DES CARTES NÉCRO

RAPPEL : vous pouvez annuler les effets d'une carte Nécro en dépensant des jetons Immunité.



CORRUPTION

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Piochez 1 carte Corruption.

MAXIMUM : Lors de la prochaine Manche, l'Action *Recruter un Agent* vous coûte 8 € (au lieu de 4). Placez sur votre plateau Joueur le marqueur Nécro correspondant (Il sera retiré à la fin de la Manche).



INSURRECTIONS

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Lors de la prochaine Manche, l'Action *Faire un Don* vous coûte entre 2 et 4 €.

MAXIMUM : Lors de la prochaine Manche, l'Action *Construire un Serveur* vous coûte 20 € (au lieu de 10).

Placez sur votre plateau Joueur le marqueur Nécro correspondant (Il sera retiré à la fin de la Manche).



PERTURBATION DES TRANSPORTS

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Lors de la prochaine Manche, l'Action *Travailler* ne vous rapportera que 3 € (au lieu de 5).

MAXIMUM : Lors de la prochaine Manche, l'Action *Créer un Verse* vous coûte 14 € (au lieu de 7). Placez sur votre plateau Joueur le marqueur Nécro correspondant (Il sera retiré à la fin de la Manche).



DÉTournement de fonds

MINIMUM : Augmentez vos Revenus de 1.

GLOBAL : Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 € au-delà.

MAXIMUM : Perdez tous vos €.

Les effets s'appliquent simultanément. L'augmentation de Revenus est appliquée après avoir déterminé quels joueurs sont affectés par quels effets.



DÉNONCIATION ANONYME *

MINIMUM : Défaussez 1 carte Corruption de votre choix.

GLOBAL : Éliminez 1 de vos jetons Influence de Néo-Paris.

MAXIMUM : Éliminez 2 de vos jetons Influence de Néo-Paris.



RÉVÉLATIONS

MINIMUM : Augmentez vos Revenus de 1.

GLOBAL : Baissez vos Revenus de 1.

MAXIMUM : Baissez vos Revenus de 2.

Les effets s'appliquent simultanément. Le gain ou la perte de Revenus est appliquée après avoir déterminé quels joueurs sont affectés par quels effets.



RÉVOLTE POPULAIRE

MINIMUM : Défaussez 1 carte Corruption de votre choix.

GLOBAL : Piochez 1 carte Corruption.

MAXIMUM : Piochez 2 cartes Corruption.



CHANTAGE

MINIMUM : Gagnez 5 €.

GLOBAL : Perdez 5 €.

MAXIMUM : Perdez 10 €.



IA AGRESSIVE

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Défaussez 1 de vos cartes Verse (Online ou non).

MAXIMUM : Défaussez 1 de vos cartes Verse (Online ou non).



ASSASSINAT

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Défaussez 1 Agent en service.

MAXIMUM : Défaussez 1 Agent en service.



ÉLIMINATION

MINIMUM : Gagnez 1 jeton Immunité.

GLOBAL : Défaussez un Boost (carte Boost ou Agent transformé en Boost).

MAXIMUM : Défaussez un Boost (carte Boost ou Agent transformé en Boost).



VIRUS INFORMATIQUE (FIN DE PARTIE) *

MINIMUM : Aucun effet.

GLOBAL : Lors du décompte de fin de partie, les Verses ne peuvent pas rapporter plus de 8 PV (au lieu de 10).

MAXIMUM : Défaussez un de vos Serveurs (Si vous n'avez pas de Serveur en jeu, perdez 5 PV).



SABOTAGE DU NOUVEL AN (FIN DE PARTIE)

MINIMUM : Aucun effet.

GLOBAL : Lors du décompte de fin de partie, les Objectifs ne peuvent pas rapporter plus de 25 PV (au lieu de 30).

MAXIMUM : Lors du décompte de fin de partie, perdez 2 PV pour chaque trio d'Agents de Types différents (chaque trio vous rapportera donc 3 PV au lieu de 5 PV).



FUSILLADE (FIN DE PARTIE) *

MINIMUM : Aucun effet.

GLOBAL : Lors du décompte de fin de partie, perdez 3 PV pour chaque Titre que vous possédez (chaque Titre vous rapportera donc 7 PV au lieu de 10 PV).

MAXIMUM : Défaussez tous vos jetons Influence sur 2 Arrondissements où vous avez au moins 1 jeton Influence.

DÉTAILS DES CARTES CORRUPTION

RAPPEL : vous pouvez annuler l'effet d'une carte Corruption en dépensant 1 jeton Immunité



Perdez 1 jeton Immunité. Cette carte doit être résolue en premier, avant que vous ne puissiez dépenser des jetons Immunité pour annuler l'effet d'autres cartes Corruption.



Éliminez 1 de vos jetons Influence présent dans l'un des 2 Districts indiqués.*



Défaussez l'un de vos Boosts (carte Boost ou Agent transformé en Boost) placé sous l'une des 2 Actions indiquées.



Perdez 2 €.



Retirez un de vos Serveurs présent dans l'un des 2 Districts indiqués. Il revient dans votre réserve.*



Défaussez une de vos cartes Verse, Online ou non, de l'un des 2 types indiqués.



Baissez vos Revenus de 1.



Défaussez un de vos Agents en service du type indiqué.

DÉTAILS DES CARTES TITRE

RAPPEL : les Titres ne s'activent qu'une fois par Manche. Inclinez la carte d'un Titre que vous activez.



Regardez secrètement la carte Nécro de la Manche.



Prenez 2 cartes Corruption et défaussez 2 cartes Corruption de votre main (qui peuvent être les cartes piochées).



Redressez un de vos Agent en service. Vous pourrez de nouveau l'activer à cette Manche.



Si vous effectuez l'Action *Travailler*, gagnez 5 € supplémentaires.



Lors d'une perquisition ou d'une attaque Nécro, conservez 1 Agent en service ou 1 Boost qui devrait être défaussé. Cette carte est la seule qui s'active en dehors de votre tour.



Si vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, vous pouvez construire le Serveur même si votre Directeur est dans un Arrondissement sans aucun jeton Influence.



Retirez un de vos Serveurs de Néo Paris, ou défaussez une de vos cartes Verse (Online ou non) pour gagner immédiatement 10 €.

DÉTAILS DES CARTES BOOST



Quand vous effectuez l'Action *Faire un Don*, en plus de tout autre don, vous pouvez payer 1 € pour défausser 1 Corruption.



Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, augmentez vos Revenus de 1.



Quand vous effectuez l'Action *Travailler*, gagnez 3 € supplémentaires.



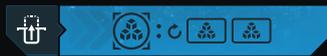
Quand vous effectuez l'Action *Recruter un Agent*, gagnez 1 € et ajoutez ◀+|▶ à la Portée.



Quand vous effectuez l'Action *Construire un Serveur*, gagnez 2 €.



Quand vous effectuez l'Action *Créer un Verse*, gagnez 2 €.



Quand vous effectuez l'Action *Créer un Verse*, vous pouvez remettre 2 cartes Verse disponibles sous la pioche des cartes Verse, puis décalez les cartes restantes vers la droite avant d'en piocher de nouvelles.

*** IMPORTANT :** Si vous ajoutez ou retirez un jeton Influence ou un Serveur dans un Arrondissement, n'oubliez pas de vérifier si un joueur obtient ou perd le contrôle du District.

REMERCIEMENTS

Guy-Roger Duvert remercie son complice Cyril Villalonga pour avoir rendu ce projet possible, ainsi qu'Hicham, les équipes de Studio H, Johann Roussel, Mathieu Blayo, Cédric Lefebvre, Simon Nordmann, Camille Durand-Kriegel et Kudos pour leur confiance, leur expertise et leur savoir-faire. Il remercie aussi toute l'équipe du film Virtual Revolution sans qui cet univers n'existerait pas.

RAPPEL DES PICTOGRAMMES

CARTES

TOUR DE JEU

[1] PLACEMENT D'UN DIRECTEUR · voir page 4

Placez un pion Directeur dans un arrondissement de Néo Paris de votre choix, sans aucune contrainte de placement.

[2] INFLUENCE (OPTIONNEL) · voir page 4



[3] ACTION · voir pages 6 - 7

Vous pouvez effectuer une des 5 Actions de votre plateau Joueur. De plus, à tout moment de son tour, un joueur peut :

ACTIVER une carte Titre (voir page 4)

UTILISER LA COMPÉTENCE d'un Agent en service (voir page 5)

PROMOUVOIR un Agent en service (voir page 5)

RÉCUPÉRER DES JETONS INFLUENCE depuis la zone de Recyclage (voir page 5)

Dès que vous avez posé ou retiré un jeton Influence ou un Serveur : vérifiez si un joueur a gagné ou perdu un Titre. Chaque titre s'active une fois par Manche.

FIN DE MANCHE 1 À 4

[1] VÉRIFICATION DE LA CORRUPTION · voir page 8

Si 5 ou plus en main, subissez une Perquisition : appliquez l'effet de toutes vos cartes et défaussez-les.

[2] ATTAQUE DES NÉCROS · voir page 8

Révélez la 1^{re} carte et appliquez ses effets (Minimum/Global/Maximum) en tenant compte du niveau de Revenus des Joueurs.

[3] ORDRE DU TOUR · voir page 8

En commençant par le Joueur ayant le plus de sur son plateau, chaque Joueur détermine sa position pour le prochain tour de jeu.

[4] REVENUS +1

[5] MISE À JOUR DES VERSES

Défaussez la la plus à droite, décalez les autres vers la droite, et ajoutez-en 1 nouvelle sur l'emplacement le plus à gauche.

FIN DE PARTIE (MANCHE 5)

[1] PERQUISITION DE FIN DE PARTIE

Appliquez l'effet de **TOUTES VOS CARTES** >

[2] ATTAQUE DES NÉCROS DE FIN DE PARTIE

Appliquez les effets de la dernière carte Nécro. > >

[3] DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE · voir page 9 et bloc de score.

2 PV / | 1 PV / | 1 PV / | 2 PV / | 10 PV /

1 PV /

5 PV /



SERVEURS
PV

1

2

3

4

5

6

7

1

3

6

10

15

21

28

Online (MAX 10)

1 (MAX 30)