

BIENVENUE À MEGACORP

LE JEU DE GUERRE D'ENTREPRISE OÙ FAIRE
DES AFFAIRES, C'EST FAIRE LA GUERRE.

Dans ce jeu, vous représentez une entreprise de l'une des trois factions principales dans le monde de Megacorp: Les Incarnés, la Corporation ou les Gnosts. L'objectif du jeu est que votre entreprise soit triomphante par tous les moyens nécessaires, que ce soit en acquérant l'entreprise de votre adversaire, en la détruisant ou en forçant votre adversaire à la faillite.

Un deck Megacorp se compose des éléments suivants: un deck de ressources, un deck principal, une entreprise et un fondateur. Pour jouer, vous avez besoin d'un minimum de 20 cartes de ressources, identifiables par un dos vert, 40 cartes de ressources, qui ont un dos bleu, et une entreprise avec un fondateur respectif.

En utilisant ces cartes, vous créez, achetez, déployez, combattrez et vendrez votre chemin vers la suprématie dans le monde de l'entreprise. Rappelez-vous, "Business is war" et comme le dit le dicton:

**"EN AMOUR COMME À LA GUERRE TOUS LES
COUPS SONT PERMIS."**

CONTENTS PAGE

1.	CARTES ET LEURS TYPES	-	03
2.	LES FACTIONS	-	05
3.	FAIRE UN DECK	-	07
4.	LES RESSOURCES	-	08
5.	LES ZONES DU JEU	-	10
6.	GAMEPLAY	-	11
7.	RÈGLES AVANCÉES	-	21
8.	GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS ET AUTRES TERMES	-	28

CARTES ET LEURS TYPES:

Megacorp a quatre types de cartes:

Personnage, événement, équipement et location. Une carte Megacorp ressemble à ceci:



VALUATION:
Trait cost and money required to play the card

NAME:
Name of the card

TYPE:
The group this card belongs to

TEXT:
Ability of the card, if font is different from the abilities, it is the flavour text

ATTRIBUTES:
Denoted by

- - Intelligence Quotient
- - Emotional Quotient
- - Moral Quotient
- - Body Quotient

Personnages: Un personnage symbolise beaucoup de choses: les consommateurs, les personnalités, les employés, etc. Les personnages sont votre principale ressource dans Megacorp, ils fournissent de l'argent, des ressources et des capacités précieuses pour votre entreprise.

FOUNDERS

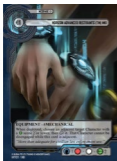
Les fondateurs sont un type particulier de carte de personnage, vous commencez le jeu avec votre fondateur à côté de votre entreprise. Votre fondateur peut être détruit et même annihilé, mais cela ne signifie pas que vous perdez la partie. Une entreprise prospère peut survivre à la disparition de son fondateur. Les fondateurs suivent toutes les règles des cartes Personnage.





EVÉNEMENTS

Les événements symbolisent les opérations, les catastrophes naturelles et tout type d'action dans le monde. Les événements sont éphémères et ne durent que jusqu'à la fin du tour. Les événements peuvent rapidement changer le cours d'une partie en perturbant le plan de votre adversaire, en aidant le vôtre ou même vous faire gagner, car ils peuvent être joués à tout moment.



ÉQUIPEMENT

Les équipements sont des outils différents et même des modifications génétiques qui peuvent être attachées à vos personnages. Les équipements peuvent être des armes à feu ou des réflexes en forme de chat en raison d'altérations de gènes. Un équipement fournit des bonus puissants et peut être utilisé de différentes manières.



LOCATIONS

Les locations sont exactement cela, différents endroits dans le monde de megacorp qui sont importants pour votre entreprise. Les locations peuvent être n'importe quoi, d'un super-marché au port spatial de la planète.

LES FACTIONS

Megacorp a 3 factions principales qui divisent l'humanité telle qu'elle est connue. Ce sont la Corporation, les Incarnés et les Gnosts. Chaque faction a un style de jeu et une mécanique unique. Cependant, vous êtes libres d'inclure d'autres cartes de faction dans votre propre deck. Cela n'a aucun sens de limiter votre entreprise à une seule faction.

Corporation:



Une société hautement capitalistique de gens qui se sont unifiés avec la technologie avancée, via une substance mystérieuse et artificielle, qui leur a été donnée par l'omniscient Genecia, une intelligence artificielle qui a atteint la conscience dans l'année zéro. Cette

substance, appelée Nanoblood, permet à son hôte d'utiliser tout ce qui est électronique ou mécanique simplement en pensant à l'effet désiré qu'il aimerait avoir sur l'appareil en question. Bien qu'ils ne comprennent pas ses propriétés ou la science derrière son fonctionnement, ils fondent leur vie entière autour du nanoblood; développer des gadgets, des armes, des appareils et des véhicules pour interagir directement avec les machines microscopiques qui circulent dans les veines de tous les membres de la société du Corps.

Incarnés:

Ayant rejeté l'influence de la Genécie omnisciente, les Incarnés n'adhèrent pas à la philosophie selon laquelle il pourrait y avoir un pouvoir supérieur. Au lieu de cela, ils ont choisi de modifier, d'améliorer et de muter leur propre code génétique pour se rendre semblables à Dieu. Des anthropomorphes et de la force super-humaine, aux abominations de la taille de gratte-



ciels ou de la beauté d'un autre monde, les Incarnés avec un peu de cash ont l'opportunité de devenir n'importe qui, ou n'importe quoi, qu'ils pourraient imaginer.

Quelques privilégiés, appelés «progressistes» dans la société incarnée et considérés comme une classe supérieure, ont la capacité de changer leur code génétique à volonté, de changer de forme en tout ce qui est concevable par l'esprit humain et d'atteindre toute capacité physique requise par le scénario actuel.

Ils voient le recours de la Corporation à une technologie inconnue à partir d'une intelligence artificielle dangereuse pour le bien-être de l'humanité, et voient leur propre perfection du gène humain comme un symbole de leur statut d'élite en tant que semi-dieux.

Gnosts:



Une secte de non-affiliés (ne s'identifiant pas aux Incarnés ni à la Corporation), les Gnosts célèbrent leur propre pureté comparée aux génétiquement modifiés (ou mutés, comme le croit le Gnost) et aux mécaniquement améliorés, dit les incarnés et la corporation.

Un petit nombre de Gnosts ont des dons spéciaux, octroyés par l'échelon supérieur de la société gnostique "le Quorum" - comme les Cellules de Magellan.

Ces cellules confèrent à leurs hôtes des capacités surhumaines: le pouvoir de guérir soi-même ou un autre, ou des dons télékinésiques ou même télépathiques. Alors que les membres de la Corporation et les Incarnés les classeraient comme capacités psioniques, le Quorum gnostique soutient que ce sont des dons spéciaux donnés aux fidèles par Dieu lui-même.

Les Gnosts croient que seule la pureté génétique la sainteté adoratrice de la forme humaine naturelle peuvent accorder la faveur aux yeux de Dieu et une vie paisible au paradis.

FAIRE UN DECK

Afin de jouer à Megacorp, vous avez besoin d'un deck. Un deck est composé des éléments suivants:



Le deck de Ressources:

Le deck de ressources est l'endroit où vos cartes de ressources vont, celles-ci sont reconnaissable grâce à leur dos vert. Vous devez avoir au moins 20 cartes ressources dans votre deck pour jouer. Vous pouvez avoir autant de ressources identiques que vous le désirez. Par exemple, votre paquet de ressources pourrait se composer de 14 "Selfish Consumers" et de 6 "Affluent Consumers".



Le deck Principal(bleu):

C'est le deck où vont toutes vos autres cartes. Les cartes du deck principal ont un dos bleu. Le nombre minimal de cartes est de 40 dans ce deck et vous pouvez avoir jusqu'à 4 copies d'une même carte.



L'entreprise et son Fondateur(rouge):

Les entreprises et les fondateurs ont leur dos rouge. Le fondateur commence le jeu à côté de votre entreprise. Pensez sagement au fondateur que vous voulez choisir car ils ont des capacités très fortes et peuvent être critiques pour certaines stratégies.

Lorsque vous faites un deck, il est important de penser à ce que votre deck a à faire et d'équilibrer le ratio des différents types de cartes. Un deck avec trop d'évènements sera vulnérable aux attaques, à l'inverse un deck sans évènements ne sera pas aussi flexible et incapable de répondre aux menaces de votre adversaire. Mélangez les cartes afin de trouver la meilleure stratégie possible.

Votre deck de démarrage a tout ce dont vous avez besoin pour jouer une partie de Megacorp, essayez de le combiner avec des cartes des boosters afin d'augmenter sa puissance et de trouver votre formule gagnante pour votre entreprise.

LES RESSOURCES

L'argent:

Dans le monde de Megacorp. L'argent c'est le pouvoir. L'argent est la pierre angulaire de votre entreprise et si, à la fin d'un tour, vous n'avez plus d'argent, vous perdez la partie. L'argent sert à payer les événements, à déployer des personnages et même à décider qui commence la partie. Dans Megacorp, l'argent est exprimé en termes de 1M, 10M étant le maximum que vous pouvez avoir en début de partie.

Caractéristiques:

Il y a 4 caractéristiques dans Megacorp:



- QI - Quotient intellectuel - (BLEU)



- QE - Quotient émotionnel - (ROUGE)



- QM - Quotient de moral - (BLANC)



- QC - Quotient corporel - (GREEN)

Les caractéristiques sont une ressource secondaire utilisée pour payer les coûts et elles sont également utilisées lorsque deux cartes effectuent un combat.

Si une carte atteint 0 dans une des caractéristiques, elle est immédiatement détruite.

Note:

Une carte qui a un 0 imprimé dans n'importe quelle caractéristique n'est pas détruite à cause de cette règle, une carte qui a le signe “-” dans n'importe quelle caractéristique n'a tout simplement pas cette caractéristique du tout.

LES ZONES DU JEU

Pendant une partie de Megacorp, les cartes iront dans différentes zones, du deck, à la main, à votre réseau, au marché libre.

Deck principal:

Votre deck de 40 cartes, ou plus, représente les différents plans, personnages et parcelles de votre entreprise.

Deck de ressources:

Votre deck de 20 cartes, ou plus, représente les différentes ressources auxquelles votre entreprise aura accès afin de jouer des cartes depuis votre deck principal.

Main:

Votre main est l'endroit où vous gardez les cartes que vous piochez, votre main est cachée et il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Réseau:

Votre aire de jeu principale. Le réseau est la partie intégrale de Megacorp où vous allez déployer et "ancrer" vos cartes. Nous expliquerons cela plus tard. Votre réseau commence toujours par deux choses: votre entreprise et votre fondateur.

Marché:

Le marché est l'endroit où les cartes vont après avoir été vendues, détruites ou défaussées. Chaque joueur a sa propre pile de marché. Les deux joueurs peuvent acheter la première carte de n'importe quel marché. Cette zone est publique et les deux joueurs peuvent y accéder.

Zone d'annihilation:

Cette zone est réservée aux cartes annulées ou retirées du jeu par un effet. Les cartes dans la zone d'annihilation ne peuvent pas revenir dans le jeu ou être achetées. Cette zone est publique et les deux joueurs peuvent y accéder.

Remarque:

Si une carte vous demande de chercher une carte dans un deck et ne spécifie pas laquelle, vous pouvez choisir de la chercher à la fois dans votre deck de ressources et dans votre deck principal.

GAMEPLAY

Début du jeu:

Les deux joueurs doivent mélanger leurs decks et les présenter l'un à l'autre.

Afin de décider qui commence, les deux joueurs vont miser. Les mises impliquent que les deux joueurs utilisent un dé ou une autre formule pour décider secrètement d'un numéro. Celui qui gagne la mise commence la partie, mais il y a un prix, car vous devez commencer la partie avec la somme de 10-X dans votre réserve où X est le montant que vous avez misé.

Celui qui ne commence pas, doit aussi payer. Si il y a une égalité, vous devez répéter le processus. Si la mise est égale trois fois de suite, utilisez une méthode aléatoire pour décider qui commence.

Si les deux joueurs ne veulent pas miser, utilisez une méthode aléatoire pour décider qui commence, comme des dés et les deux joueurs commencent avec 10M.

Dans un jeu multijoueurs. Suivez ces mêmes étapes. Puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur qui commence. Dans ce cas-là, par contre, tous les joueurs perdent leurs mise.

Une fois que le premier joueur a été décidé. Les deux joueurs tirent 5 cartes de leur deck principal. N'importe quel joueur peut choisir de changer sa main en faisant un "Mulligan", signifiant qu'il remet sa main dans son deck, remélange et tire une carte de moins.

Finalement, les deux joueurs mettent leur entreprise sur leur réseau, avec leur fondateur accosté.

ENSUITE, LE JEU COMMENCE!



Structure des tours:

Un tour est divisé en 5 phases qui suivent le mnémotechnique ABCDE: Accounting (Comptabilité), Buying (Achats), Challenge (Défis), Divest (Ventes) et End (Fin).

Phase de comptabilité:

La phase de comptabilité est au début du tour. Pendant la phase de comptabilité, vous exécutez toutes les actions disant "Au début du tour" ou "Au début de la partie" s'il s'agit du premier tour de la partie.

Ensuite, vous recevez de l'argent de vos cartes avec CASHFLOW. Cela signifie que toute carte avec CASHFLOW vous donnera ce montant au début de votre tour, par exemple vous recevrez 1M chaque tour des "Affluent Customers", sauf si elles sont engagées.

Désengagez toutes les cartes de votre réseau. Ce qui signifie simplement les redresser. Payer tous les frais d'entretien des cartes avec UPKEEP dans votre réseau.

Les coûts d'entretien sont facultatifs.

Si vous choisissez de ne pas payer le coût d'entretien d'une carte, la carte est détruite.

Révélez la première carte de votre deck de ressources. Vous pouvez choisir de l'acheter immédiatement, si vous choisissez de ne pas l'acheter, placez-la en dessous de votre deck. Si vous choisissez de l'acheter placez-la dans votre réseau à côté de n'importe quelle carte sur un emplacement.

Finalement. Piochez une carte de votre deck principal, sauf si vous êtes le premier joueur et que c'est le premier tour de jeu.

Voici un exemple:



Ana commence le jeu. Ana joue avec "The Glass Man" en tant que son fondateur. Ana déclenche d'abord toutes les actions qui disent "Au début du tour", dont elle n'en possède aucune. Ensuite, elle reçoit son Cashflow, qu'elle n'a pas encore et ne paie donc aucun entretien.

Ana révèle alors la première carte de son paquet de ressources,

et choisit d'acheter les "Affluent Customers", les ancrant à côté du "Glass Man".

Finalement, Anna tire une carte et continue vers la phase d'achat.

Phase d'achat:

La Phase d'Achat est le moment où vous pouvez acheter et déployer des cartes de votre main, du marché libre, ou même du réseau de votre adversaire.

Cependant, vous ne pouvez pas acheter une carte du réseau de votre adversaire avant la fin de son deuxième tour.

Comment acheter une carte:

Les "Valeurs" de carte sont exprimés dans le coin supérieur gauche de la carte. Pour acheter une carte qui n'a qu'une valeur monétaire, il suffit de payer le montant indiqué.



Cependant, si la carte a un coût de caractéristiques en plus de sa valeur, les caractéristiques doivent être payées. Afin de produire des caractéristiques, vous devez engager une carte dans votre réseau pour produire une caractéristique spécifique que vous désirez. Engager une carte est le fait de tourner cette carte de 180 degrés. Par exemple, vous pouvez engager votre Nouveau-né incarné pour produire 2 BQ ou 2 QI mais vous pouvez choisir une seule caractéristique, pas les deux.



Prenons un exemple. Ana veut acheter Incarnate Neonate alors elle paie simplement le montant sur la carte qui est 2M. Si à la place Ana voulait acheter le Hiérarque Incarné, elle aurait du payer 4M et engager son Fondateur, Raamaa pour produire le 3 BQ requis.

Les QC restent dans sa réserve de caractéristiques jusqu'à la fin du tour.

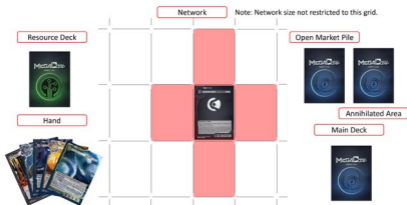
Les cartes peuvent être achetées depuis sa main, au marché libre ou même du réseau adverse! Pour pouvoir acheter une carte du réseau de votre adversaire, il faut qu'elle soit engagée. Vous devez également payer à votre adversaire la somme d'argent qu'elle vaut et payer tous les coûts de caractéristiques supplémentaires. Si vous achetez un "paquet" de cartes, vous devez payer la totalité des valeurs.

Une fois qu'une carte est achetée, elle doit être déployée immédiatement.

Déploiement et ancrage:

Les cartes achetées sont déployées dans des réseaux. Pour déployer une carte, vous devez l'"ancrer" à une autre carte d'un réseau.

Afin d'ancrer une carte il suffit de la placer simplement à côté d'une autre carte d'un réseau. Vous pouvez ancrer une carte de la manière suivante:



Lorsque vous déployez une carte après l'avoir achetée, vous devez l'ancrer à un réseau, que ce soit le vôtre ou même le réseau de votre adversaire.

De plus une carte une carte déployée est toujours désengagée. Les personnages peuvent utiliser toutes leurs capacités, s'engager pour produire une caractéristique ou attaquer au tour où ils sont déployés.

Il est important que vous regardiez comment et où vous construisez votre réseau. Les cartes qui ne sont pas ancrées à d'autres cartes, ou une série de cartes qui ne sont finalement pas ancrées à votre entreprise, sont considérées comme «orphelines» et détruites à la fin de votre tour.



Si votre entreprise est orpheline, cela signifie qu'elle n'a pas de carte ancrée. Vous perdez la partie à la fin de votre tour.

Phase de défis:

La phase de défis est quand le combat se produit dans Megacorp et où vous et votre adversaire luttez pour la domination du marché.

Pendant la phase de défi, vous pouvez déclarer ou renoncer

au combat. Si vous choisissez de renoncer au combat, passez directement à la phase de ventes.

Combat

Le combat est central à Megacorp. C'est l'un des moyens de gagner la partie et cela vous aide à perturber le réseau de votre adversaire.

L'Attaque

Tout personnage désengagé peut attaquer et vous pouvez attaquer avec autant de personnages que vous le souhaitez, mais chaque combat doit être résolu individuellement.

Si une carte a 4 cartes adjacentes, elle est considérée comme "Entourée". Les cartes entourées ne peuvent pas être attaquées.

Pour attaquer, choisissez un attaquant, qui doit être un personnage désengagé, et un espace ciblé qui peut contenir n'importe quel type de carte. Que ce soit un atout, un événement, etc.

Vous pouvez même attaquer vos propres espaces, mais un attaquant ne peut pas s'attaquer lui-même.

Ensuite, déclarez les caractéristiques qui seront utilisés pour le combat. Le combat se déroulera dans cette caractéristique. Vous ne pouvez pas déclarer une caractéristique si votre cible a un - dans cette caractéristique. Il est assez difficile d'avoir un concours d'intelligence avec une arme à feu.

Si votre personnage est toujours ancré légalement après toutes les déclarations, engagez-le et l'attaque commence.

Si l'espace cible de votre attaque est vide après la déclaration d'attaque, par exemple par un effet de mouvement, l'attaque est annulée et rien ne se produit. L'attaquant reste cependant engagé.

Blocage

N'importe quelles cartes peuvent être déclarées comme bloqueurs, tant qu'elles sont adjacentes à la carte ciblée, qu'elles sont désengagées et qu'elles ont au moins 0 dans les caractéristiques déclarées de l'attaque.

Vous pouvez bloquer avec plus d'une carte, tant que tous les bloqueurs sont adjacents à la cible principale.

Vous pouvez bloquer avec une carte autant de fois que vous le souhaitez en un tour.

Domage

Une fois que les bloqueurs sont déclarés, nous procédons à l'étape des dommages.

Tous les dommages sont distribués en même temps. Sauf si un personnage a [Initiative]. [Initiative] donne aux personnages la possibilité d'infliger leurs dégâts avant les personnages sans [Initiative].

Les dégâts sont toujours infligés par l'attaquant, cependant le bloqueur, ou la carte ciblée, ne peuvent infliger des dégâts en riposte qu'une fois par tour et seulement si la carte est un personnage.

Les non-personnages, tels que l'entreprise, ne causent pas de dégâts de riposte.

Le contrôleur du bloqueur ou des bloqueurs peut choisir de ne pas infliger de dégâts de riposte si cela lui paraît intéressant pour riposter plus tard.

Les dégâts sont infligés en regardant les caractéristiques utilisés pour le combat. Une carte avec 3 QC infligera 3 dégâts en QC si le combat a été déclaré en QC.

Si un personnage reçoit des dommages égaux ou supérieur à ses

caractéristiques, il est immédiatement détruit et va au marché libre. Les dégâts n'abaissent pas les caractéristiques, ils sont simplement attribués.

Si plus d'un personnage bloque, l'attaquant assigne les blessures à sa guise, à condition que le total des blessures infligées soit égal au score des caractéristiques qu'il utilise pour calculer les dégâts.

Une fois que les dégâts sont attribués, le combat se termine. Le joueur actif peut répéter le processus avec n'importe quel autre caractère désengagé qu'il a. Sinon, il passe à la phase de ventes.

Exemple:



Anna attaque la société de Nicole avec Raamaa, Incarnate Hierach déclarant un combat en QC. Nicole décide de bloquer avec ses "Passionate customers", "Illithis, Gnost Prophet" et "Gnost Cleric".

Puisque c'est un combat de QC, toutes les cartes infligeront des dégâts en QC. Nicole décide que toutes ses cartes infligeront des dégâts de riposte.

Anna distribuera 4 dégâts en QC à sa guise, tandis que Nicole infligera 4 dégâts en QC avec "Raamaa", 2 avec "Cleric", 2 avec "Illithis" et 0 avec "Passionate Customers". Anna distribue alors ses dégâts de la façon suivante: 2 sont attribués au "Cleric" et 2 à "Illithis". Après l'application des dégâts, Illithis et le Cleric iront au marché libre. Cependant Anna peut activer la capacité de régénération de Raamaa puisqu'elle aussi serait envoyée au marché libre. Elle annihile ses "Compulsive customers" afin de garder Raamaa en vie grâce à Regeneration. Enlevant tous les dommages que Raamaa aurait dû subir dans le processus.

Attacking Example

Cependant, si Anna joue "Gallian Heritage" sur Raamaa après la déclaration des bloqueurs, le combat se déroule différemment. "Gallian Heritage" donne l'initiative à Raamaa, ce qui signifie qu'elle inflige ses dégâts avant les cartes sans initiative.



Cela signifie qu'Anna distribuera 4 Dommages en QC à sa guise, en accordant 2 à Illithis et 2 au Cleric. Ils seront envoyés au marché libre avant de pouvoir infliger des dégâts de riposte.

Once damage is done combat ends. Turn player may repeat the process with any other disengaged character he has. Otherwise, he goes on to the Divest phase.

Phase de ventes:

La phase de ventes est le moment où vous faites votre profit. Vous pouvez vendre n'importe quelle carte de votre réseau qui vous appartient et recevoir autant d'argent que sa valeur. Cette carte doit être désengagée.

Les coûts liés aux caractéristiques ne sont pas remboursés et vous ne pouvez vendre qu'une seule carte pendant la phase de ventes.

Vous pouvez vendre des cartes orphelines. C'est un excellent moyen de récupérer vos pertes avant qu'elles ne soient détruites pendant la phase finale. Si vous vendez un "paquet" de cartes, vous recevez la totalité des valeurs.

Phase de Fin:

Pendant la phase finale, le tableau se réinitialise en préparation du prochain tour.

Premièrement, si la société du joueur actif est orpheline, ce qui

signifie qu'il n'a pas de cartes attachées, il perd immédiatement la partie.

Deuxièmement, si un joueur n'a pas d'argent, il perd la partie.

Ensuite, toutes les réserves de caractéristiques sont vidées. Toutes les cartes orphelines sont mises dans leurs piles de marché libre respectives et les cartes d'événement qui n'ont pas le mot-clé Permanent sont défaussées.

Une fois que tout est fait. C'est au tour du joueur suivant.

Gagner la partie

Il y a 6 façons de gagner une partie:

1. Votre adversaire n'a plus d'argent. Il perd la partie au début de n'importe quelle phase finale..
2. L'entreprise de votre adversaire est orpheline au début de sa phase finale.
3. Vous rachetez l'entreprise de votre adversaire.
4. Vous détruisez la société de votre adversaire au combat.
5. Votre adversaire n'a plus de cartes dans son deck principal et est incapable de piocher une carte..
6. Un effet de carte vous indique que vous gagnez le jeu.

RÈGLES AVANCÉES

Événements, capacités et la pile

Les événements et les capacités peuvent être joués ou activés à tout moment et les joueurs peuvent y répondre en jouant leurs propres événements et capacités. Megacorp utilise un système appelé une pile imbriquée afin de les résoudre.

La pile Megacorp fonctionne comme la plupart des piles. La dernière capacité ou événement sur la pile est le premier à être résolu. Cependant Megacorp est spécial dans le sens où certains mécanismes et événements contournent la pile et se produisent immédiatement, c'est pourquoi il s'agit d'une pile imbriquée.

Pour jouer une capacité, il faut d'abord payer les coûts, si ils existent, et choisir une cible pour cela, si besoin. La capacité est ensuite mise sur la pile, chaque joueur peut y répondre en jouant une autre capacité ou un autre événement, qui sera résolu avant le précédent, et ainsi de suite.

Les cartes sont un peu différentes. Il y a 3 étapes pour jouer un événement:

Tout d'abord, un événement est annoncé depuis la main. L'on paie tous les coûts, la déploie dans un réseau et l'effet vient sur la pile. Toute action qui se déclenche lorsqu'une carte est déployée se produit maintenant et n'utilise pas la pile.

Deuxièmement, une fenêtre de réponse s'ouvre où les deux joueurs peuvent répondre à l'événement.

Finalement la carte se résout et fait son effet. Gardez à l'esprit que si vous jouez une carte en réponse à une autre carte, les trois étapes se répètent dans la fenêtre de réponse de la première carte.

Utilisons un exemple:



Ana annonce "Tidal Wave" et le déploie. Le "Disaster level" de "Tidal Wave" se déclenche immédiatement et les deux joueurs fouillent leur deck pour une "crise", la révèlent et la mettent dans leurs mains, puis son effet est mis sur la pile.

Nick répond avec un "Stock Market Crash" en la déployant sur

son réseau et en plaçant son effet sur la pile.

L'événement de Nick se résoudra en premier. Ensuite, le Tidal Wave d'Ana se résoudra et se retrouvera au dessous du marché libre.

Les cartes et les effets peuvent être annulés si la source de l'effet ou la carte est détruite avant de pouvoir être résolue.

Voici un autre exemple:



Anton active l'effet d'Illithis Gnost Prophet pour pouvoir faire une recherche dans son deck. En réponse, Nina déploie un cripsionique ciblant Illithis. Comme Illithis se prend 3 dégâts en QI et est détruite avant que sa capacité ne puisse se résoudre, sa capacité est contrée et ne se résout pas.

Cela fonctionne même avec des événements, les événements peuvent être détruits avant qu'ils ne se résolvent. Tels que l'exemple suivant:



Amy joue son Tidal Wave, son adversaire Nick fait sa recherche de niveau de désastre, puis joue la Rampant Bribery qui inflige 1 dégât en QM au Tidal Wave. Comme Tidal Wave a un score de 0 en Q, il est détruit et mis sur le dessus de la pile du marché libre.

Les événements et les capacités qui infligent des dégâts directs tels que "Rampant Bribery" ne peuvent pas être bloqués par d'autres personnages et infligent simplement leurs blessures à la cible.

Gardez à l'esprit que, bien que ce soit un bon moyen de gérer les

événements, ça les place sur la pile du marché libre où les deux joueurs ont accès.

Lier

Lier est un mécanisme unique à Megacorp où les cartes sont liées les unes aux autres, symbolisant soit des améliorations, des véhicules et même des mutations.

Lorsqu'une carte est liée à une autre carte, elle est placée sous la première carte et devient une pile.

Seule la première carte d'une pile peut être ciblée, sauf si une carte a "Penetrator", les cartes sous la première carte ne peuvent pas être ciblées, ne peuvent pas attaquer, ne peuvent pas bloquer et ne peuvent pas s'engager, cependant leurs capacités continues sont toujours actives.

Si la première carte d'une pile est détruite, toutes les cartes qu'elle contient sont détruites aussi.

Voici un exemple simple:

Incarnate Hierarch est déployé. Sa mutation est immédiatement activée et vous recherchez une mutation dans votre deck pour la lier.



"Gallian Lineage" est maintenant sous le Incarnate Hierarch. Lui fournissant Initiative et un Bonus. Gallian Lineage ne peut pas être ciblée. Se déplace lorsque le Hiérarque se déplace et sera détruit lorsque le Hiérarch est détruit.

Pour délier une carte, vous devez payer les frais, si possible, et redéployer légalement la carte non liée dans n'importe quel réseau.

Vous ne pouvez délier une carte que si un effet vous en indique la possibilité.

Si vous vous achetez une carte et que d'autres cartes y sont liées, vous devez également payer pour ces cartes.

Mots clés

Certaines cartes ont des mots-clés tels que #GMO, #Human, #Cyborg, etc. Ces mots-clés n'ont pas de signification inhérente aux règles, mais peuvent interagir avec d'autres cartes et d'autres cartes les référencent.

Testons un exemple avec le mot clé Psionic. Psionic n'a aucun effets en lui-même aux niveau des règles du jeu mais une carte comme Illithis pourra aller chercher des cartes "Psionic". Ceci est un exemple de synergie des mots-clés et est supporté par certaines cartes.



OGM, Cyborgs et Humains



Ces trois mots-clés représentent la lutte centrale à laquelle les humains font actuellement face sur la planète. OGM signifie Organisme Génétiquement Modifié et c'est un des piliers de la faction Incarné. Les OGM représentent tout, des frelons armés aux mutations. Les Cyborgs sont le contraire. Des humains améliorés avec la technologie. Alors que la plupart des citoyens de la Corp pourraient être définis comme des cyborgs grâce à leur nanoblood.

Certains vont encore plus loin et cessent complètement d'être humains. Les humains sont comme vous et moi, sauf que certains

ont des capacités surhumaines grâce aux cellules de magellan, principalement parmi les gnost. Ces 3 mots-clés interagissent de manière amusante, comme avec la carte suivante

Bâtiments et infrastructure



Les bâtiments dans le monde de megacorp sont littéralement des bâtiments tel que des hôpitaux, des entreprises, etc. Les cartes d'infrastructure sont celles qui représentent différents projets publics et le développement général de Megacorp. Certains bâtiments auront des effets plus importants selon le degré de développement de votre infrastructure.

Plus vous avez d'infrastructures, plus les consommateurs peuvent se rendre dans votre hypermarché et plus cela vaut pour les acheteurs potentiels.

Ainsi, si vous jouez un "Hypermarché", vous pouvez le vendre pour 15M si vous avez une infrastructure suffisamment développée.

Projets



Les projets représentent différents investissements qui nécessitent des efforts pour être rentables, tels que des projets d'infrastructure. Une autoroute en construction ne vaut pas grand-chose, mais si vous y investissez du temps et de l'argent, vous pourrez en récolter d'énormes profits.

Beaucoup de ces projets sont des bâtiments tandis que d'autres sont des choses de plus grande envergure. Les projets doivent être développés comme dans la vraie vie. Le développement est représenté par les

compteurs de développement sur le projet.

Développer une carte comme "Luxury Condominiums" vous oblige à engager des personnages avec soit du QI ou QC. Les architectes et les ouvriers si vous voulez. Plus le QI ou le QC est élevé, plus les condominiums se développeront rapidement.

Chaque compteur va ajouter de la valeur au condominium. Une fois que les condominiums sont assez développés, le joueur peut les vendre pour un profit énorme, tout comme un vrai magnat d'état!

Now

ASCENT YOUR BUSINESS TO

MEGACORP

WWW.MEGACORPTCG.COM

GLOSSAIRE DES MOTS-CLÉS ET AUTRES TERMES

ABRUPTION: L'ABRUPTION peut être jouée comme un événement, n'importe quand, même pendant le tour d'un autre joueur, ou en réponse à une action du joueur telle qu'une attaque, un effet d'une carte ou un autre événement.

ANNIHILATION: Annihiler une carte signifie d'envoyer une carte dans la zone d'Annihilation. Les cartes dans cette zone, ne peuvent pas être achetées et il est impossible d'interagir avec ces cartes, sauf si spécifiquement indiqué.

ANNULER: Si un événement est annulé, il est détruit, si une capacité est annulée, la source de la capacité n'est pas détruite. Annuler signifie supprimer complètement l'effet, les coûts sont toujours payés.

ATTAQUE DE ZONE: Une ATTAQUE DE ZONE est appliquée à toutes les cartes ayant les caractéristiques valide dans une zone spécifiée. 2x2, 3x3, 3x1 etc. Les caractéristiques d'attaque choisies par l'attaquant sont appliquées à chaque défenseur dans la zone spécifiée. Par exemple: Un attaquant avec 5QC attaquera tous les défenseurs valides dans la zone spécifiée, infligeant 5QC de dégâts à chacun. Les défenseurs peuvent tous riposter comme d'habitude. Le type de caractéristiques d'attaque de zone est normalement spécifié. E. g "Attaque de zone: QC 1x4" signifierait que cette carte ne peut utiliser que son QC pour son attaque couvrant les cartes 1x4. Les attaques faites dans une attaque de zone sont résolues simultanément et non pas une par une, par exemple: si la riposte de l'une des cartes attaquées provoque la destruction de l'attaquant de zone, elle n'est pas détruite avant que toutes les attaques soient résolues.

ASSASSIN: Chaque fois qu'une carte avec Assassin détruit une autre carte pendant le combat, la carte détruite est annihilée à la place.

BOND: Une carte avec la capacité BOND est généralement un effet qui confère de manière permanente une capacité ou un effet

sur la carte ciblée. La carte en cours de BOND est placée sous la carte cible concernée. La carte BONDÉE se déplace avec la carte au dessus et sera détruite si la carte au dessus est détruite. Une carte peut être liée à plusieurs autres cartes. Les cartes BONDED confèrent leur capacité écrite dans le texte de la carte, mais sont inciblables aux attaques, aux dégâts et aux effets lorsqu'elles sont sous une autre carte. Si un personnage engagé est lié à un mech non engagé, le mech devient à son tour engagé.

CAMOUFLAGE: Si une carte avec CAMOUFLAGE est ancrée à une autre carte du type listé, elle ne peut pas être ciblée ou attaquée. Exemple: Une carte avec CAMOUFLAGE: Eau, ne peut pas être ciblée ou attaquée tant qu'elle est adjacente à une autre carte avec le mot-clé #Water. Elle peut encore être choisie par le propriétaire pour tous les actions souhaitées.

CIBLER: Cibler veut dire le fait de choisir une cible pour un événement ou une capacité. La zone choisie est considérée comme étant ciblée et toute carte se trouvant a cet emplacement aussi tant qu'elle reste dans cet emplacement. Toutes règles employant un autres mot comme "Choisissez" n'emploient pas cette règle.

DEAD DROP: Une carte avec la capacité DEAD DROP déployée depuis la main permet au joueur contrôlant cette carte de chercher dans son deck un certain nombre de cartes de type "équipement" dont la valeur totale est inférieure ou égale à la valeur de la capacité DEAD DROP et de les déployer adjacents au personnage.

Exemple: DEAD DROP 7 signifie que lorsqu'une carte avec DEAD DROP 7 est déployée, son contrôleur recherche dans son deck une ou plusieurs cartes d'équipement avec une valeur combinée de 7M ou moins, puis les déploie sans payer leur coût adjacent à cette carte. DEAD DROP diffère de MUTATION en ce que DEAD DROP peut chercher et déployer pour plus d'une carte d'équipement. Les coûts associés aux cartes d'équipement n'ont pas besoin d'être payés.

DÉFAUSSE: Se défausser consiste à mettre une carte de votre main sur le dessus de la pile du marché libre.

DEMOLISHER: Une carte avec la capacité DEMOLISHER détruit toute carte qu'elle touche contenant les mot-clés cités, par exemple, le démolisseur #building détruira tous les bâtiments auxquels il inflige des dégâts (>0).

DÉPLOYER: Déployer consiste à jouer une carte dans un réseau en payant tous les frais.

DÉSENGAGEMENT: Désengager une carte, signifie de la remettre à l'endroit.

DÉVELOPPEMENT: Développement est une capacité reflétant les efforts nécessaire pour l'avancement d'un projet. Développement est une capacité activable et as des résultats différents, mais nécessite en permanence l'engagement d'un personnage pour gagner des jetons de développement. Ces jetons changent les capacité de la carte, comme décrit sur celle-ci.

DISRUPTOR: Une carte avec DISRUPTOR force le joueur défenseur à perdre 1M pour chaque point de dommage encaissé sur son entreprise. L'effet DISRUPTOR n'est pas déclenché si le dommage n'est pas infligé à son entreprise, c'est-à-dire à cause d'un blocage ou si l'entreprise est déplacée en réponse à l'attaque.

ELUSIVE: Les cartes avec ELUSIVE ne peuvent être attaquées qu'une seule fois par tour, ce qui les rendra plus difficiles à détruire dans les défis car un seul attaquant sera capable de lui infliger des dégâts.

ENGAGEMENT: Engager une carte, signifie de la tourner de 180°.

EFFET DE ZONE: Un effet de zone X, veut dire que la carte interagit avec toutes les cartes a une distance de X emplacements d'elle. La photo suivante montre un "effet de zone 2"



Toutes cartes dans la zone sont affectées par l'effet, mais ne sont pas considérées comme étant ciblées.

INDÉPENDANT: Les cartes INDEPENDANTES sont immédiatement déplacées par leur contrôleur dans le cas où elles sont orphelines.

INDESTRUCTIBLE: Les cartes avec le mot-clé Indestructible ne peuvent pas être détruites, mais seulement annihilées. Les cartes INDESTRUCTIBLE peuvent être réduites à zéro dans n'importe quelles caractéristiques, mais restent en jeu. Les effets qui se déclenchent lors de la mort tels que "quand cette carte est détruite" ne se déclenchent pas, car la carte indestructible ne pénètre pas le marché libre.

INITIATIVE: Une carte avec INITIATIVE inflige leurs dégâts dans un défi avant leurs adversaires à moins que son défenseur ait aussi INITIATIVE. Si une carte avec INITIATIVE peut réduire les caractéristiques du défenseur non-INITIATIF à zéro en combat, le défenseur ne peut pas infliger de dégâts en riposte à la carte avec INITIATIVE.

LOYAL: Une carte avec LOYAL ne peut pas être rachetée par un adversaire tant que la carte est en jeu. Elle ne peut pas être vendue non-plus. Vous pouvez acheter des cartes LOYAL au marché libre.

MÊLÉE: Une carte avec Mêlée peut seulement attaquer et riposter jusqu'à une carte autour d'elle. Cela inclut les espaces diagonaux et les cartes entourées.

MOTS CLÉS DE LA CARTE: Des mots clés tels que #Building, #GMO, #Cyborg peuvent interagir avec d'autres cartes qui les référencent. Si une carte gagne plus d'un mot-clé de la même sorte, elle n'en gagne qu'un (une carte ne peut pas être plus d'une fois #humain par exemple). Les mots-clés ne sont pas des types de cartes et n'ont pas de sens au-delà du fait qu'ils sont référencés par d'autres cartes.

MOVE: La capacité MOVE permet au contrôleur de la carte de la déplacer vers un autre emplacement du réseau. La carte en cours de déplacement doit être ancrée légalement. Si la carte est dans un état engagé, elle reste dans un état engagé lorsqu'elle est déplacée. Si la carte en cours de déplacement a d'autres cartes en dessous (liées à celle-ci), ces cartes sont déplacées ensemble. Les cartes déplacées ne sont pas considérées comme étant redéployées, de sorte que les effets qui se déclenchent lors d'un le déploiement ne se déclenchent pas.

MUTATION: Une carte avec la capacité de mutation déployée depuis la main permet au joueur contrôlant cette carte de chercher dans son deck une carte avec le mot clé #mutation, avec une valeur égale ou inférieure à la valeur de la capacité MUTATION et de la déployer gratuitement. Exemple: MUTATION 4 signifie que lorsqu'une carte avec MUTATION 4 est déployée, son contrôleur peut chercher dans son deck une seule carte de mutation (une seule) qui a une valeur de 4M ou moins, puis la déploie sans payer son coût.

NIVEAU DE DESASTRE X: Lorsque vous déployez une carte avec un niveau de désastre, tous les autres joueurs peuvent chercher dans leur deck pour une carte de crise X, les révéler et les placer dans leur main.

ORPHELINS: Une carte ou un groupe de cartes sont considérés „orphelins“ lorsqu'ils ne sont pas liés à votre entreprise. Un groupe de cartes qui ne peut pas tracer une connexion à votre entreprise, via des ancrages légaux, est considéré comme orphelin

OVERWATCH: Une carte avec la capacité OVERWATCH ne nécessite pas d'être engagée lors d'un défi / attaque. Comme d'habitude, chaque personnage ne peut faire qu'une seule attaque à chaque tour.

PENETRATOR: Les cartes avec la capacité PENETRATOR peuvent attaquer les cartes entourées, ignorant ainsi la règle "Surrounded". Les cartes avec PENETRATOR peuvent également attaquer des cartes liées (c'est-à-dire: des cartes liées, ou placées sous, d'autres cartes).

PERMANENT: Un événement permanent n'est pas mis au marché libre à la fin du tour.

PRECISION: Les attaques / défis des cartes avec la capacité PRECISION ne peuvent pas être bloqués par les cartes adjacentes à la cible.

REDÉPLOYER: Redéployer consiste à rejouer à nouveau une carte, à l'ancrer légalement et à déclencher tous les effets "Quand déployée".

REFLEXES: Une carte avec des Réflexes peut infliger des dégâts de ripostes autant de fois qu'elle le désire. Normalement, les cartes ne peuvent riposter qu'une seule fois par phase de défi.

REGENERER: Une carte qui a la capacité de régénération peut éviter d'être détruite. La régénération crée plusieurs effets: Lorsqu'une carte avec Régénérer subit suffisamment de dégâts pour être détruite, son contrôleur peut activer sa capacité de régénération, en payant tous les coûts nécessaires, pour annuler sa destruction et réinitialiser tous ses caractéristiques à leur valeur d'origine. Elle ne va pas au Marché Libre et il ne compte pas comme redéployé, la carte reste simplement en jeu. Si une carte a été engagée et est régénérée, elle reste engagée.

Si la carte est détruite après que Regenerate ait été activé (et résolu), elle sera détruite à moins que son contrôleur active à

nouveau sa capacité. Une carte peut choisir de se régénérer même si elle n'est pas détruite, mais si elle est détruite après une telle action (ie: la carte n'a pas été détruite à l'origine et son contrôleur choisit de la régénérer et la régénération se résout.), la carte sera toujours détruite. Il n'est pas possible de riposter après une régénération pendant le même combat. (Après une attaque avec INITIATIVE par exemple).

SUPPRESSOR: Une carte avec Suppressor force le défenseur à s'engager au moment de l'attaque. Sur une carte est déclaré comme bloqueuse, elle est engagée à la place étant devenue le nouveau défenseur. Si plusieurs bloqueurs sont déclarés, seulement un est engagé (L'attaquant choisi).

SWAP: Un swap est l'échange de position entre deux cartes dans un même réseau. Ces cartes ne font que changer de places et ne sont donc pas considérées comme étant redéployées. Si une attaque avait été annoncé sur l'une de ces cartes, elle continue sur la nouvelle carte ayant prit sa position.

TERRAIN: Les cartes avec Terrain ont la règle: Quand vous déployez une carte, vous pouvez la déployer sur une carte Terrain, elle se BOND automatiquement. Cette capacité n'est pas transmise.

- a. Les terrains suivent toutes les règles de "bond".
- b. L'emplacement de cette carte reste un emplacement légal de déploiement.

Au moment du déploiement, si vous choisissez de déployer sur un terrain, il se Bond instantanément.

UNIQUE: Lorsque cette carte est déployée, vous devez révéler votre main. Si la carte est toujours en jeu au début de votre prochaine phase de vente, vous devez vendre toutes les autres copies de votre main. Cela signifie que deux joueurs différents peuvent contrôler une carte avec le mot-clé #unique du même nom. Cependant, un unique joueur ne peut pas contrôler deux

cartes avec le mot-clé #unique du même nom. Si un #unique du même nom est déployé sous le contrôle du même joueur, il doit choisir l'une des deux cartes. L'autre est détruite et va au marché libre.

VOL: Une carte avec la capacité "Vol" ne peut être bloquée que par une autre carte avec la capacité "Vol". Une carte avec la capacité "vol" qui est ENGAGÉE perd "vol" et peut être attaquée par des personnages sans cette capacité. Une carte non-volante ne peut pas riposter contre une carte volante.