

# ZorgCorp

V3h, 28 janvier 2022

Un jeu de Pascal Colpron

## PRÉSENTATION :

Avec les produits à bas prix de ZorgCorp, gadgets électroniques, robots serviteurs, divertissements holographiques et voitures volantes, Zorglub a conquis la Terre et se lance maintenant à la conquête commerciale des étoiles !

Les peuples de la galaxie sont friands des produits ZorgCorp et l'empire se développe rapidement... mais fait aussi des mécontents. Les usines de Zorglub épuisent les ressources naturelles des mondes et rendent leurs populations complètement dépendantes des produits ZorgCorp...

Aux quatre quadrants de la galaxie, la Résistance s'organise... Réussira-t-elle à freiner l'expansion inexorable de ZorgCorp avant qu'il ne soit trop tard ?

## S'AFFRONTERONT :

**ZorgCorp** : L'adversaire automatique, contrôlé par des lanciers de dé...

## VS LA RÉSISTANCE :

**Les Militaires** : Le joueur offensif qui peut détruire les vaisseaux de ZorgCorp et lui imposer des blocus économiques !

**Les Architectes** : Le joueur défensif qui parcourt la galaxie pour prévenir les peuples et les protéger des manoeuvres commerciales de ZorgCorp !

**Les Révolutionnaires** : Le trouble-fête qui peut créer des foyers de révolte et faire la révolution dans les mondes sous l'influence de ZorgCorp !

**Les Espions** : Le joueur rapide qui peut déplacer ses vaisseaux sous le nez de ZorgCorp et voler des ressources pour la Résistance !

**NOTE** : Dans une partie de « ZorgCorp » ces quatre peuples sont toujours utilisés. Pour une partie solo, le joueur les fera jouer à tour de rôle. Pour des parties à plusieurs joueurs, les rôles seront distribués par entente commune.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 dé à 4 faces, à découper et à monter. Vous pouvez aussi utiliser un simple dice roller sur votre téléphone ou un d4 de votre collection.

Le plateau de jeu ;

La planchette Score Board, à découper ;

Les jetons découpés, comprenant :

64 jetons Monde réversibles : (4 x 2BZ\$, 3 x 3BZ\$, 2 x 4BZ\$, 1 x 5BZ\$) pour chacune des couleurs (rouge, orange, jaune, vert, bleu, pourpre) ;

1 x 6BZ\$ pour chacun des mondes de départ (rouge, vert, orange, pourpre) ;

40 jetons Bonus de 1BZ\$ (billion de Zorglars) ;

16 jetons Bouclier et 4 jetons Sanctuaire pour le joueur Architecte ;

16 jetons Foyer de révolte (réversibles) pour le joueur Révolutionnaire ;

Réserve de 10 vaisseaux commerciaux ZorgCorp ;

Réserve de 16 vaisseaux (4x Militaires, 4 x Architectes, 4 x Révolutionnaires, 4 x Espions) ;

Marqueur de tours.

## MISE EN PLACE :

- Chaque joueur prend ses pièces et on choisit un niveau de difficulté (facile, moyen ou difficile).
- On place 2 vaisseaux commerciaux de ZorgCorp au centre du plateau, sur la ZorgTerre.
- On place les jetons Monde ornés d'une étoile (rouge, orange, vert, pourpre) et un vaisseau de la couleur correspondante (Militaire, Révolutionnaire, Architecte et Espion) sur leurs systèmes de départ.
- On mélange le reste des jetons Monde et on en fait une réserve, face cachée.
- On prend trois jetons Bonus de 1BZ\$ qu'on place comme marqueurs sur le plateau Score Board aux espaces « 0 » des unités, des dizaines et des centaines. Le reste de BZ\$ va dans une réserve.
- On place le marqueur de tours sur l'espace 1.

## DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU :

1. Construction des vaisseaux de ZorgCorp ;
2. Progression de ZorgCorp ;
3. Actions de la Résistance, à tour de rôle, dans l'ordre choisi par les joueurs en début de partie ;
4. Vérification des conditions de fin de partie ;
5. Fin de partie ou début d'un nouveau tour.

### 1. CONSTRUCTION DES VAISSEUX DE ZORGCORP :

Le nombre de vaisseaux ZorgCorp sur le plateau dépend des actifs de la société. On consulte le tableau ci-dessous (recopié sur le Score Board) pour déployer, si nécessaire, de nouveaux vaisseaux à partir de la ZorgTerre.

Actifs en BZ\$	0-4	5-9	10-14	15-24	25-39	40-64	65-100
Vaisseaux	2	3	4	5	6	7	8

Si le nombre de vaisseaux de Zorgclub dépasse ce qui est permis par les actifs, on élimine les vaisseaux excédentaires, au choix des joueurs.

### 2. PROGRESSION DE ZORGCORP :

On détermine le mouvement de CHACUN des vaisseaux commerciaux de Zorgcorp déployés sur le plateau à l'aide du dé à 4 faces. Les vaisseaux emprunteront le chemin correspondant au résultat (marqué dans l'un des 4 cercles du système de départ) pour se rendre dans le système voisin.

Il n'y a pas de limite au nombre de vaisseaux ZorgCorp qui peuvent être occuper un même système.

Si le système est VIDE, on tire au sort un jeton Monde et on le place face VISIBLE en son centre. Le marché de cet endroit est considéré comme CONQUIS. La valeur du jeton Monde, de 1 à 6 BZ\$, augmente aussitôt la taille des actifs de la ZorgCorp sur le Score Board. Le type de monde n'a pas d'importance pour ZorgCorp.

### TYPES DE MONDES :

Marin	Luxuriant	Désertique	Gazeux	Volcanique	Urbain
Bleu	Vert	Jaune	Orange	Rouge	Pourpre

**Si** le système contient un jeton Monde posé face CACHÉE par les joueurs, on le retourne face visible. ZorgCorp l'a conquis ! On augmente aussitôt les actifs sur le Score Board selon la valeur dévoilée.

**Si** le système est DÉJÀ CONQUIS (c.-à-d. qu'il contient déjà un jeton Monde face VISIBLE) ZorgCorp améliore le marché existant pour faire des bénéfices supplémentaires ! On place un jeton Bonus dans le système et on augmente ses actifs de 1 BZ\$ sur le Score Board.

NOTE : Le maximum de jetons Bonus qu'on peut mettre dans un système est dicté par la valeur affichée sur le jeton Monde. Un monde de valeur 2, par exemple, ne peut pas être amélioré par plus de 2 BZ\$. Le marché de ce monde est alors considéré comme saturé. On fait une pile avec les BZ\$ et on pose le jeton Monde dessus.

**Si** le système voisin contient un monde surmonté d'un bouclier posé par le joueur Architecte, le vaisseau ZorgCorp peut s'y déplacer mais le jeton Monde n'est pas retourné. Impossible de conquérir ce marché !

Toutefois, si par hasard DEUX vaisseaux de ZorgCorp arrivent au même tour sur un système protégé par un bouclier, l'insistance de ZorgCorp défait le travail des Architectes. Le monde est conquis, on retire le bouclier, on dévoile le jeton Monde et on augmente les actifs de ZorgCorp selon sa valeur.

**Si** le système voisin est occupé par un vaisseau des Militaires, des Architectes ou des Révolutionnaires, le vaisseau de ZorgCorp est BLOQUÉ et reste où il est. Par contre si le système voisin est occupé par un vaisseau des Espions, le vaisseau ZorgCorp peut s'y déplacer.

Un vaisseau ZorgCorp bloqué dans un système ne reste pas inactif ! Il améliore le marché en posant un jeton Bonus dans le système, tant que le marché n'est pas saturé. On augmente les actifs de 1BZ\$ sur le Score Board.

## **2.1 AUX FRONTIÈRES DE LA GALAXIE...**

Au delà des systèmes périphériques, les chemins conduisent soit aux mondes de départ des joueurs de la Résistance, soit à des trous noirs.

**Si** un vaisseau ZorgCorp tombe dans un des trous noirs, il est détruit et remis dans la réserve.

**Si** un vaisseau ZorgCorp réussit à se déplacer sur le monde de départ d'un joueur de la Résistance, ce dernier est vaincu :

On retourne le jeton Monde pour afficher la valeur et on ajuste les actifs de ZorgCorp.

Le vaisseau reste sur ce monde de départ jusqu'à la fin de la partie et ne compte plus dans le calcul de la flottille ZorgCorp à l'étape de construction.

Finalement, le joueur vaincu perd ses pouvoirs spéciaux :

- Il ne peut plus construire de nouveaux vaisseaux. Agissant dans l'ombre, il pourra seulement bouger ses vaisseaux existants pour bloquer des chemins et faire de l'exploration.
- L'Espion ne perd pas ses capacités de mouvement et peut encore jouer les kamikazes avec ses vaisseaux qui ne seront pas reconstruits.
- Les boucliers et sanctuaires de l'Architecte ainsi que les foyers de révolte du Révolutionnaire restent en service.

### 3. ACTIONS DE LA RÉSISTANCE :

Chaque joueur, à son tour, choisit UNE option parmi les suivantes :

- **Déplacer ses vaisseaux, en totalité ou en partie.**
- **Construire un nouveau vaisseau.**
- **Effectuer une Action spéciale.**

#### 3.1 DÉPLACER SES VAISSEAUX :

- Les déplacements des joueurs se font par les mêmes chemins que ceux de ZorgCorp, mais librement, sans lancers de dé.
- Les déplacements se font d'un système à un système voisin, sauf pour l'Espion qui peut se déplacer de DEUX systèmes et utiliser les trous noirs. (voir plus bas)
- Si le système d'arrivée est VIDE, un jeton Monde est tiré au sort, montré à tous et placé face CACHÉE au centre du système.
- Si le système d'arrivée est CONQUIS, ou s'il est occupé par un vaisseau ZorgCorp, les quatre joueurs ont des possibilités différentes (Voir Particularités).
- Plusieurs vaisseaux de la Résistance peuvent occuper le même système et ne se bloquent pas entre eux.
- Il est tout à fait possible de combiner un jeton Bouclier et un Foyer de révolte sur le même monde.
- Les vaisseaux de la Résistance ne peuvent pas se poser sur la ZorgTerre ni traverser ce système.

#### PARTICULARITÉS :

##### A. Joueur Militaire :

- **Si** UN vaisseau ZorgCorp se trouve dans le système où il se déplace, il est détruit et replacé dans la réserve. Les biens de l'épave, écoulés par des contrebandiers, rapportent 1 BZ\$ à la Résistance.
- **Si** PLUS D'UN vaisseau ZorgCorp est présent dans un système voisin, impossible de s'y déplacer et de les détruire.
- **Si** un système est conquis par ZorgCorp, la présence Militaire entraîne un BLOCUS ÉCONOMIQUE qui prive ZorgCorp des revenus de ce monde tant qu'il sera occupé. On retranche immédiatement des actifs de ZorgCorp la valeur totale du monde (valeur + jetons Bonus) sur le Score Board.

##### B. Joueur Architecte :

- En déplaçant un vaisseau, l'Architecte laisse un bouclier (tant qu'il en reste) sur le jeton Monde du système qu'il quitte.
- **Si** un vaisseau ZorgCorp se trouve dans le système voisin, impossible de s'y déplacer.
- **Si** le système est conquis par ZorgCorp, il est possible de s'y stationner son vaisseau mais il sera IMPOSSIBLE d'y laisser un bouclier en le quittant.
- Les vaisseaux des Architectes ne bloquent pas les revenus de ZorgCorp.

##### C. Joueur Révolutionnaire :

- **Si** un vaisseau ZorgCorp se trouve dans le système voisin, impossible de s'y déplacer.
- **Si** un système est conquis par ZorgCorp, les Révolutionnaires peuvent poser un jeton Foyer de révolte sur le monde qui pourra être utilisé comme base par la Résistance.
- Les vaisseaux Révolutionnaires et les foyers de révolte ne bloquent pas les revenus de ZorgCorp.

##### D. Joueur Espion :

- Les vaisseaux Espions se déplacent d'UN ou DEUX systèmes contigus.
- Ils peuvent, en se déplaçant dans un trou noir, se déplacer de l'autre côté de la galaxie. (Le 1er mouvement les amène dans le trou noir, le 2e les font arriver dans un des 4 systèmes d'arrivée connectés au trou noir opposé sur le plateau.)

- Les vaisseaux de ZorgCorp ne gênent en rien les mouvements de l’Espion qui peut traverser ou s’arrêter dans un système où se trouve un vaisseau ZorgCorp.
- **Si** le système d’arrivée est conquis par ZorgCorp, les Espions peuvent y stationner leur vaisseau. Ceci ne bloque pas les revenus de ZorgCorp.
- **S’il** y a un ou plusieurs jetons bonus dans le système d’arrivée, le joueur peut voler un jeton BZ\$ à ZorgCorp pour augmenter le trésor de la Résistance, qui sert à réduire les coûts de construction et faciliter les Révolutions. Le vol de jetons Bonus peut se faire également si le vaisseau Espion ne se déplace pas. On retranche aussitôt 1BZ\$ des actifs sur le Score Board.
- **Kamikaze !** Un vaisseau Espion peut éliminer un vaisseau ZorgCorp sur sa case d’arrivée en se sacrifiant, même si ce dernier n’est pas seul dans le système. Pas de vol de BZ\$ possible. Un nouveau vaisseau Espion apparaît sur son monde de départ, s’il n’est pas conquis.

### CONSTRUCTION DES VAISSEAUX DE LA RÉSISTANCE :

Pour construire un nouveau vaisseau, on doit utiliser les ressources de mondes NON CONQUIS par ZorgCorp : pour ce faire, le joueur (Militaire, Architecte, Révolutionnaire ou Espion) doit choisir 3 systèmes où il y a des jetons Monde face cachée et retourner ces derniers. Si les trois jetons ainsi révélés sont de la couleur du joueur, le vaisseau est construit. Seule la couleur du monde compte, la valeur n’a pas d’importance.

Les jetons sont seulement retournés pour la consultation et remis face cachée. Les autres joueurs peuvent toujours aider le joueur qui tente sa chance.

On peut réutiliser plusieurs fois les mêmes jetons Monde pour construire de nouveaux vaisseaux... pour autant qu’on se souvienne de leur emplacement.

Les vaisseaux construits seront placés sur la planète de départ du joueur ou sur un monde révélé du bon type (rouge, vert, orange ou pourpre) sur lequel il y a un jeton Foyer de Révolte.

On peut utiliser des jetons Bonus volés à ZorgCorp pour réduire le nombre de jetons Monde de même couleur à révéler, tel qu’expliqué dans la section suivante.

### Rabais de construction :

Les jetons Bonus du trésor de la Résistance peuvent être utilisés pour réduire la quantité de jetons Monde à retourner lorsqu’on veut construire un vaisseau ou faire une révolution. 1 BZ\$ = 1 monde. Il n’y a pas de limite au nombre de jetons qu’on peut utiliser : on peut, par exemple, prendre 3 jetons Bonus pour construire un vaisseau sans avoir à retourner aucun jeton. Les BZ\$ dépensés retournent dans la réserve générale.

### ACTIONS SPÉCIALES :

**A. Joueur Militaire :** Aucune action spéciale, mis à part son blocus économique qui se fait automatiquement.

**B. Joueur Architecte :** *Sanctuaire !* Ce joueur peut déclarer un monde non conquis par ZorgCorp et possédant un bouclier comme étant un sanctuaire inviolable. Le joueur retire le bouclier et remplace le jeton Monde par un jeton Sanctuaire. Ce monde ne pourra plus être utilisé par les joueurs pour construire des vaisseaux ni être conquis par Zorglub. (On peut toutefois y stationner.) Plus il y a de sanctuaires dans la galaxie, plus ils vaudront de points en fin de partie.

**C. Joueur Révolutionnaire :** *Révolution !* Ce joueur peut faire éclater une révolution dans un monde qui possède un jeton Foyer de révolte. Les Révolutionnaires doivent alors choisir 6 systèmes du plateau où il y a des jetons Monde face cachée et retourner ces derniers. L’objectif est de révéler 6 couleurs DIFFÉRENTES (rouge, orange, jaune, vert, bleu, pourpre) pour que la révolution fonctionne.

Un ou plusieurs jetons Bonus du trésor de la Résistance peuvent être utilisés comme atouts, pour remplacer des couleurs.

- Si la révolution est couronnée de succès, les jetons Bonus sont saisis par la Résistance. Le jeton Monde est retourné face cachée et le jeton Foyer de révolte est placé par-dessus, côté X. ZorgCorp peut avoir des vaisseaux

dans le système mais il ne pourra jamais plus le reconquérir et en tirer des revenus. On ajuste immédiatement après les actifs de ZorgCorp sur le Score Board.

- Ce monde peut désormais être consulté en tout temps, gratuitement.
- On ajuste immédiatement après les actifs de ZorgCorp sur le Score Board.

**D. Joueur Espion :** *Envoi de sondes !* Le joueur Espion peut consulter tous les mondes face cachée d'un quadrant où au moins l'un de ses vaisseaux est présent. Il partage alors l'information avec les autres joueurs.

#### 4. VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE VICTOIRE :

Après le tour des joueurs de la Résistance, on vérifie si l'une des conditions suivantes s'appliquent :

- ZorgCorp a placé un vaisseau sur chacun des 4 mondes de départ : il remporte la victoire.
- Les actifs de ZorgCorp ont atteint ou dépassé un certain seuil, selon la difficulté choisie : il remporte alors la victoire.

FACILE	MOYEN	DIFFICILE
100 pts	75 pts	50 pts

- Les Militaires ont réussi à placer un vaisseau sur chacun des 4 mondes entourant la ZorgTerre. La Résistance remporte la victoire.

- C'est la fin du 12e tour de jeu. On calcule les points de victoire pour les deux camps. (Voir ci-dessous.)

Si aucune condition ne s'applique, on avance le marqueur de tours d'un espace et on en débute un nouveau.

#### 5. POINTS DE VICTOIRE :

Lorsque la partie se termine au 12e tour, on additionne les éléments suivants pour les deux adversaires. Le total le plus élevé remporte la victoire !

##### RÉSISTANCE :

- Mondes PROTÉGÉS par le joueur Architecte, surmontés d'un jeton Bouclier : 1 point chacun ;
- Sanctuaires posés par le joueur Architecte :

1	2	3	4
2 pts	5 pts	10 pts	17 pts

- Mondes RENVERSÉS par le joueur Révolutionnaire (mondes face cachée qui sont surmontés par un jeton Foyer de révolte) : 2 points chacun ;
- Vaisseaux Militaires sur les mondes entourant la ZorgTerre ;
- Réserve de jetons Bonus BZ\$ de la Résistance ;
- Total des vaisseaux de la Résistance déployés sur le plateau.

##### ZORGCORP :

- Mondes CONQUIS par ZorgCorp (face visible) ;
- Vaisseaux commerciaux sur les planètes de départ des joueurs ;
- Jetons Bonus BZ\$ dans les systèmes ;
- Vaisseaux ZorgCorp déployés sur le plateau.

*REMERCIEMENTS :*

*Merci à Thierry De Gagné, Shannon Desbiens et Marco Guzzo pour leurs conseils inestimables ainsi que leur enthousiasme !*