



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS



Annonce pour la terraformation

« Depuis son instauration en 2174, le Gouvernement Mondial s'est continûment efforcé de maintenir une unité et une paix globales. Notre mission est d'être le bras armé de l'Humanité et de lui façonner un avenir meilleur.

La Terre est surpeuplée et les ressources disponibles sont en constante diminution. Nous devons désormais faire un choix : celui de nous résigner, ou celui de pousser plus loin notre développement, vers l'espace, afin d'y trouver de nouveaux territoires pour l'Humanité. C'est pour cette raison, dans cette perspective, qu'il nous faut dès maintenant transformer Mars en une planète habitable.

La terraformation de Mars est une entreprise si ambitieuse, si gigantesque, qu'elle nécessitera un effort de l'ensemble du genre humain pour être réalisée. Dès lors, le Gouvernement Mondial mettra en place un Comité pour la Terraformation, et instaurera une taxe universelle afin d'assurer son financement. Toute société ou entreprise qui contribuera au projet de terraformation sera généreusement récompensée par le Comité. Nous sommes convaincus que ces mesures permettront, au bout du compte, de faire de Mars une planète habitable pour les générations à venir.

Merci de votre attention. »

Levi Uken, Chargé de communication pour le Gouvernement Mondial, 16 Janvier 2315.

MARS, DE NOS JOURS

L'Humanité a commencé à se répandre dans le système solaire. Sur Mars, quelques petites colonies se sont installées. Elles offrent une protection face au milieu ambiant de cette planète terriblement froide, sèche et presque dépourvue d'atmosphère.

Afin de pouvoir accroître l'immigration depuis la Terre, Mars doit être terraformée, en changeant son milieu jusqu'à ce que des humains puissent y vivre sans équipement de protection coûteux, et sans accidents qui, même mineurs, peuvent s'avérer mortels. Par conséquent, le Gouvernement Mondial a décidé de soutenir toute organisation qui contribuera à cette gigantesque entreprise.

Ce financement conséquent attire de très grandes sociétés qui rivalisent pour développer leur activité et apparaître comme la force la plus influente du projet de terraformation. Pour l'heure, de larges opportunités sont ouvertes pour dompter la Planète Rouge.

INDEX

Mars, de nos jours	2
Présentation Générale	3
Paramètres Globaux	3
Plateau de jeu	4
Tuiles et Marqueurs	5
Plateaux Individuels	6
Cartes	6
Mise en place	7
Génération	8
Actions	9
Fin de partie	12
Variante de jeu	13
Symboles	14
Crédits	16

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Dans Terraforming Mars, vous dirigez une corporation se lançant dans différents projets, représentés par les cartes que vous achetez et que vous jouez. Ces projets contribuent le plus souvent (directement ou indirectement) au processus de terraformation de la planète, mais ils peuvent aussi concerner d'autres aspects de la gestion de votre corporation. Pour gagner la partie, il vous faudra atteindre un haut **Niveau de Terraformation (NT)** et obtenir de **nombreux Points de Victoire (PV)**. Votre NT augmente chaque fois que vous parvenez à augmenter l'un des trois paramètres globaux (**température, oxygène, océans**). Votre NT détermine votre revenu de base mais également votre score de base. À mesure que le processus de terraformation avance, davantage de projets deviennent réalisables. Des PV additionnels vous sont octroyés lorsque vous contribuerez à étendre l'emprise de l'Humanité sur le système solaire, en fondant des cités, en construisant des infrastructures ou en protégeant l'environnement.

Le temps se mesure en générations. Chaque génération commence par la phase d'Ordre du Tour, suivi de la phase de Recherche, au cours de laquelle chaque joueur accède à de nouvelles cartes. Pendant la phase d'Actions, les joueurs peuvent, à tour de rôle, réaliser 1 ou 2 actions, jusqu'à ce qu'ils aient tous décidé de passer. Débute alors la phase de Production, pendant laquelle chaque joueur

produit des ressources (conformément aux paramètres de son plateau individuel) et reçoit son revenu (basé principalement sur son NT).

Le plateau central permet de suivre l'évolution de la température, du taux d'oxygène, des niveaux de terraformation de chaque joueur ainsi que la succession des générations. Sur la carte principale représentant la planète, vous pouvez ajouter des tuiles Océan, des tuiles Forêt ou des tuiles Cité à mesure que la partie avance. On trouve aussi sur le plateau une liste des projets standards (réalisables par tous les joueurs), ainsi que le détail des récompenses et des objectifs que les joueurs vont se disputer.

La partie se termine lorsqu'il y a suffisamment d'oxygène dans l'air (14%), assez d'océans pour reconstituer une météorologie proche de celle de la Terre (9), et une température supportable (+8°C). Il sera alors possible (même si cela sera encore peu confortable) de vivre à la surface de Mars !

Le joueur qui aura accumulé le plus de Points de Victoire pendant toute la partie sera déclaré vainqueur. Les Points de Victoire proviennent de votre Niveau de Terraformation, de vos tuiles sur le plateau, des récompenses obtenues, des objectifs validés, mais aussi directement des cartes que vous aurez jouées.

PARAMÈTRES GLOBAUX

La température, l'oxygène et les océans sont les paramètres globaux de votre partie. À chaque fois que vous augmentez l'un de ces paramètres, votre Niveau de Terraformation augmente proportionnellement, vous permettant d'améliorer votre revenu et votre score.

Lorsqu'un paramètre global a atteint son niveau optimal, il ne peut pas aller au-delà, et l'augmenter ne vous permettra plus d'améliorer votre NT. Vous pourrez continuer à jouer des cartes ou réaliser des actions qui augmentent un paramètre, mais cela n'aura plus d'effet sur votre NT.

Lorsque les trois paramètres globaux ont atteint leur but, la partie se termine à la fin de la génération en cours (après la phase de Production).



La terraformation de Mars

Chaque zone ou tuile du plateau de jeu représente 1% de la surface de Mars. Les 9 tuiles Océan représentent donc une couverture océanique de 9%, ce qui devrait être suffisant pour permettre la stabilisation des cycles hydrologiques, l'humidification de l'air et un rythme météorologique. L'eau est fondamentale dans la mesure où elle modère les changements de température. Avec des températures très basses, les océans restent sous forme de glaciers la majorité de l'année.

Même si la température sur Mars peut déjà atteindre 20°C lors des jours chauds de l'été, ce n'est pas suffisant. Pour permettre aux océans de rester liquides, la température moyenne doit être positive, au moins au niveau de l'équateur.

Le paramètre le plus important du processus de terraformation reste le niveau d'oxygène. Sans atmosphère respirable, il est impossible d'y vivre. La teneur en oxygène de la Terre correspond à 21% de l'atmosphère, soit 0,21 atm. À haute altitude, à mesure que l'atmosphère s'amincit, la teneur en oxygène diminue. À 3.000 mètres d'altitude, le niveau d'oxygène est de 0,14 atm, raison pour laquelle il y a si peu de villes importantes qui se développent dans ces conditions (la plupart sont dans les Andes ou en Chine). Les exemples les plus notables sont les villes boliviennes de El Alto (4.150 m) et La Paz (3.640 m), comptant chacune près d'un million d'habitants.

L'atmosphère de la Terre contient aussi 78% d'azote. Ce composant est responsable de la pression de l'air. La pression de l'air est aussi un facteur important, mais pas autant que le niveau d'oxygène. Terraformer Mars ne se fera pas sans prendre en compte une autre particularité de cette planète : son champ magnétique est très faible. Cet aspect ne fait pas partie des paramètres globaux, mais permettra aux joueurs d'augmenter leur NT, comme indiqué sur les cartes correspondantes.

PLATEAU DE JEU



N'oubliez pas :
chaque fois que vous
augmentez un paramètre
global, augmentez aussi
votre NT !

- Échelle de Niveau de Terraformation (NT) :** Tous les joueurs commencent à 20. Cela représente également votre revenu de base (voir pages 6 et 8) et vos Points de Victoire. Chaque fois que vous augmentez un paramètre global, augmentez aussi votre NT.
- Échelle des Génération :** Le marqueur des générations mesure le temps qui passe (= nombre de manches). Il commence à 1, et se déplace vers le haut à nouvelle génération.
- Lors d'une partie solo,** vous commencez avec un NT de 14, et la partie se termine à la génération 14.
- Niveau d'Oxygène :** Ce paramètre global commence à 0%. Il est à comparer à celui de la Terre (21%).
- Tuiles Océan :** Ce paramètre global commence avec 9 tuiles empilées sur cet emplacement lors de la mise en place de la partie.
- Température :** Ce paramètre global (mesuré au niveau de l'équateur) commence à -30°C .
- Étapes bonus :** Le joueur qui amène un paramètre global jusqu'à
- Projets standards :** Ils peuvent être réalisés par n'importe quel joueur, sans lien avec les cartes jouées ou en main. Voir page 10.
- Objectifs / Récompenses :** Ils peuvent être une source de PV supplémentaires. Voir page 10 et 11.
- Bonus de placement :** Lorsque vous placez une tuile sur une zone comportant un bonus de placement, vous recevez les ressources ou cartes indiquées. Voir page 5.
- Zones réservées pour l'océan :** Les zones bleues sont réservées aux tuiles Océan. Les tuiles Océan ne peuvent être placées que sur ces zones, et aucune autre tuile ne peut être placée sur une zone bleue (à moins que cela ne soit spécifié sur la carte).
- Zones spéciales réservées :** 3 zones sont réservées pour des cités spécifiques. Aucune autre tuile ne peut être placée ici.

Les étapes Bonus

À mesure que l'atmosphère se densifie, l'effet de serre augmente la température. C'est ce que représente le bonus qui vous est octroyé lorsque le niveau d'oxygène atteint 8%.

À mesure que la température augmente, le dioxyde de carbone dégèle, et contribue lui aussi au réchauffement comme indiqué par les deux bonus de chaleur. De plus, à 0°C , l'eau glacée présente dans le sol va commencer à fondre, contribuant à l'apparition d'eau liquide à la surface.

Le plateau

Le plateau de jeu représente avec précision la région de Tharsis, notamment la Vallée de Mariner (Valles Marineris) et 3 des 4 volcans. Seule la région entourant le mont Olympe (Olympus Mons) est absente. Les zones réservées aux tuiles Océan sont à faible altitude, facilitant l'apparition d'eau sous forme liquide. Les bonus de plantes disposés autour de l'équateur représentent le fait, qu'en raison d'une plus haute température, la vie se développera plus facilement à ces endroits. Les crêtes montagneuses contiennent de l'acier et du titane. Les autres sites intéressants, comme le site d'atterrissage du Viking, premier engin à se poser sur Mars, vous permettront de piocher des cartes.

TUILES

Le plateau de jeu représente une carte de la planète, sur laquelle les tuiles doivent être placées. Lorsque vous placez une tuile, vous devez respecter les contraintes de placement. Certaines zones sont réservées aux tuiles Océan ou à des cités spécifiques, aucune autre tuile ne pourra donc y être placée (sauf indication contraire). De plus, une tuile peut comporter certaines restrictions de placement, précisées éventuellement sur les cartes que vous jouez ou ci-dessous dans le descriptif des tuiles.

Lorsque vous placez une tuile, vous recevez immédiatement le **bonus de placement** indiqué sur la zone que vous recouvrez (s'il y en a un). Vous recevez aussi un bonus en plaçant une tuile près d'une tuile Océan (voir ci-dessous).



Tuiles Océan : Les tuiles Océan ne peuvent être placées que sur les zones qui leur sont réservées (zones bleues du plateau). Placez une tuile Océan augmente votre NT de 1 niveau (c'est un paramètre global). Les tuiles Océan ne sont la propriété de personne. Chaque tuile Océan sur le plateau procure un bonus de placement de 2 M€ à chaque joueur qui placera une tuile sur une zone adjacente (même s'il s'agit d'une autre tuile Océan).



Tuiles Forêt : Si possible, les tuiles Forêt doivent être placées à côté d'une autre tuile que vous possédez. Si aucune zone n'est disponible autour de vos tuiles, ou si vous n'avez pas encore placé de tuile sur le plateau, vous pouvez placer la tuile Forêt sur n'importe quelle zone disponible. Placez ensuite un cube de votre couleur sur la tuile pour indiquer qu'elle vous appartient.

Lorsque vous placez une tuile Forêt, vous augmentez le niveau d'oxygène, si possible (et par conséquent votre NT, car l'oxygène est un paramètre global). Si vous ne pouvez pas augmenter le niveau d'oxygène, vous n'augmentez pas non plus votre NT. À la fin de la partie, les tuiles Forêt valent 1 PV et procurent 1 PV à chaque cité adjacente (voir ci-dessous).



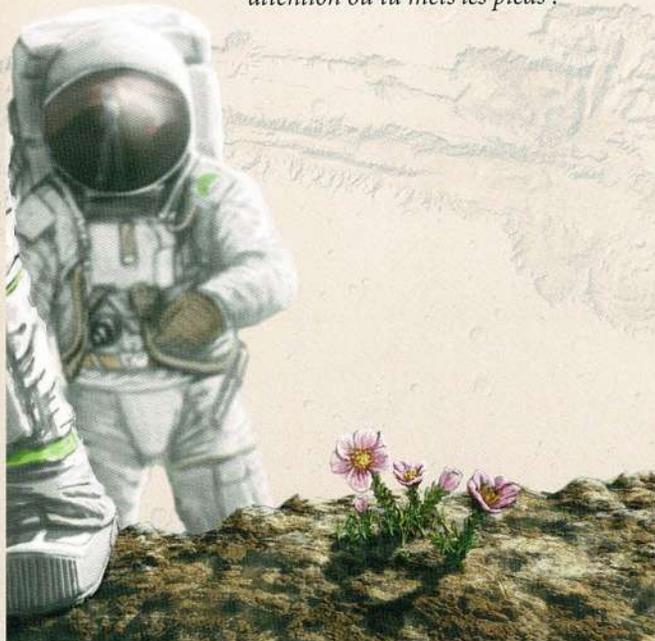
Tuiles Cité : Les tuiles Cité ne peuvent pas être placées à côté d'une autre tuile Cité (exception : Noctis Ville doit toujours être placée sur la zone qui lui est réservée). Placez un cube de votre couleur sur la tuile Cité que vous venez de poser. À la fin de la partie, chaque tuile Cité rapporte 1 PV pour chaque tuile Forêt adjacente (peu importe son propriétaire). (Remarque : la carte Capitale permet de placer l'unique tuile Capitale. Elle est considérée comme une tuile Cité normale pour le décompte des PV, mais procure également un bonus lié aux tuiles Océan adjacentes, comme indiqué sur la carte.)



Tuiles Spéciales : Certaines cartes permettent de placer des tuiles spéciales. Les restrictions de placement et les effets spécifiques sont indiqués sur les cartes. N'oubliez pas de placer un cube de votre couleur sur la tuile.

MARQUEURS

Un petit pas pour l'homme, mais fais attention où tu mets les pieds !



Cubes Ressource : Les cubes Ressource sont placés sur les plateaux individuels ou directement sur des cartes spécifiques. Il y a plusieurs types de ressources (voir page 14), mais elles sont toutes représentées par ces cubes :

BRONZE = 1 ressource
ARGENT = 5 ressources
OR = 10 ressources



Cubes Joueur : Chaque joueur utilise les cubes de sa couleur pour suivre son NT, marquer la propriété des tuiles qu'il place, produire (voir page 6) ou indiquer qu'il a utilisé l'action d'une carte Action (bleue) (voir page 11).



Marqueurs de température, d'oxygène et de génération : Ces marqueurs sont placés au début de la partie sur leurs pistes respectives (voir page 4).



Marqueur premier joueur : Il se déplace dans le sens horaire à chaque nouvelle génération.



PLATEAUX INDIVIDUELS

Les plateaux individuels permettent d'indiquer les ressources possédées et leur niveau de production. Les cubes Ressource sont placés dans leurs cadres respectifs, et les cubes Joueur sont utilisés sur les pistes de production. Dans la partie, les symboles Ressource font référence aux cubes Ressource, alors que les **symboles Ressource dans un cadre marron font référence à la production** de cette ressource (voir l'exemple de carte Projet ci-dessous).

1. **Pistes de production** : Pour augmenter ou diminuer le niveau de production d'une ressource, déplacez le cube de votre couleur sur la piste de production correspondante. **Le niveau de production n'est pas limité à 10.** Exemple : Si vous jouez une carte qui permet d'augmenter la production de chaleur de 3, la faisant passer de 19 à 22, vous l'indiquez en plaçant deux cubes de votre couleur sur « 10 » et un cube sur « 2 » sur la piste de production de chaleur. Impressionnant ! Lors de la phase de Production, vous gagnez autant de ressources qu'indiqué par chacune de vos productions.

2. **MegaCrédits (M€)** : Ils sont utilisés pour jouer des cartes, entre autres choses. **Remarque : Votre revenu est égal à la somme de votre production de M€ et de votre NT.** La production de M€ est la seule production qui peut être négative, mais elle ne pourra jamais descendre en dessous de -5.

3. **Acier** : Il n'est utilisé que pour payer les cartes qui possèdent un badge Construction, et vaut 2 M€ par cube. Vous pouvez combiner des M€ et de l'acier pour payer le coût d'une carte, mais on ne vous fait jamais « la monnaie » si vous surpayez une carte avec de l'acier.



4. **Titane** : Le titane fonctionne comme l'acier, sauf qu'il vaut 3 M€ par cube et n'est utilisé que pour payer les cartes qui possèdent un badge Espace.

5. **Plantes** : Les plantes peuvent être converties en tuile Forêt grâce à l'action correspondante (voir page 5 et 11).

6. **Énergie** : L'énergie est utilisée par de nombreuses cartes. **Toute l'énergie non utilisée est convertie en chaleur au début de la phase de production.**

7. **Chaleur** : La chaleur peut être convertie pour augmenter la température de 1, grâce à l'action correspondante (voir page 11).

CARTES

Chaque joueur commence la partie avec une **carte Corporation**. Pendant la partie, les joueurs achètent et jouent des **cartes Projet** qui procurent des avantages de différents types. Les cartes peuvent être des cartes Action (bleues, voir exemple), des cartes Instantanées (vertes) ou de cartes Événement (rouges), voir page 10.

1. **Badges** : Les badges indiquent la catégorie de la carte. Ils permettent à la carte d'affecter ou d'être affectée par d'autres cartes, ou par le plateau individuel du joueur (par exemple, une carte avec le badge Construction peut être payée avec de l'acier).

2. **Conditions de départ** : Vous indique l'argent (M€) dont vous disposez au début de la partie, ainsi que les ressources et les niveaux de production de départ. Certaines corporations disposent d'une première action spécifique (voir exemple ci-contre).

3. **Action / Effet** : Les cadres marqués d'un ruban bleu présentent un effet permanent ou une action spéciale qui peut être utilisé pendant la partie. **Ces actions spéciales ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par génération, alors que les effets permanents sont toujours actifs.**

4. **Texte d'ambiance** : Vous donne des informations contextuelles sur la carte.

5. **Coût** : Le coût à payer pour jouer la carte depuis votre main. (Pour prendre des cartes en main, vous devez tout d'abord les acheter pendant la phase de recherche, voir page 8).

6. **Prérequis** : Tout prérequis **doit être rempli** pour pouvoir jouer la carte. Certaines cartes nécessitent qu'un paramètre global ait atteint un certain niveau, alors que d'autres ne pourront être jouées que si un paramètre est encore bas (voir la carte ci-contre). Certaines cartes vous demandent de posséder un certain nombre de badges ou un certain niveau de production. (Remarque : Pour pouvoir jouer une carte, il faut aussi que vous soyez capable d'en réaliser les effets, voir page 9.) Les prérequis ne doivent être atteints qu'au moment où vous jouez la carte, pas lorsque vous l'utiliserez plus tard.

7. **Effets immédiats** : La plupart des cartes affectent vos ressources (ou celle de vos adversaires) ou votre niveau de production. Elles peuvent également avoir d'autres effets, comme la possibilité de placer une tuile.

8. **PV** : Certaines cartes vous procurent des Points de Victoire à la fin de la partie.

Si vous n'êtes pas certains de l'effet d'une carte, lisez son texte entre parenthèses.



MISE EN PLACE

Cette section décrit la mise en place d'une partie standard pour 2 à 5 joueurs. Rendez-vous en page 13 pour les variantes et leurs règles additionnelles.

1) **Plateau de jeu** : Placez le plateau de jeu au centre de la table. Empilez les 9 tuiles Océan sur l'emplacement qui leur est réservé. Placez les marqueurs de température et d'oxygène sur leurs positions de départ. Placez le marqueur de génération sur la case « 1 » de l'échelle de Niveau de Terraformation.

2) **Les cubes Ressource et les tuiles restantes** sont posés sur la table de manière à ce que chacun puisse les atteindre.

3) **Paquet de cartes Projet** : Assurez-vous de ne pas inclure dans le paquet Projet des cartes liées à la variante Ère des Corporations. Ces cartes comportent une icône rouge et blanche sur leur bord gauche (🔴). Mélangez les cartes Projet pour former le paquet Projet et placez-le à côté du plateau. Prévoyez à côté du paquet un espace pour une défausse.

4) **Joueurs** : Le joueur qui a le plus récemment gagné une partie de Terraforming Mars reçoit le marqueur premier joueur. Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les cubes correspondants et un plateau de jeu. Chaque joueur commence la partie avec un niveau de production de 1 pour chaque ressource de son plateau individuel, et indique cela en plaçant un cube de sa couleur sur chacune de ses pistes de production (parties standards uniquement). Chaque joueur place aussi un cube de sa couleur sur la position de départ (20) de l'échelle de NT.

5) **Cartes Corporation** : Les joueurs qui découvrent ce jeu reçoivent une carte Corporation pour débutant (dos sans couleur) et suivent les instructions qui y sont indiquées (ils reçoivent 42 M€ et piochent 10 cartes Projet pour former leur main de départ). Ils peuvent prendre connaissance de leurs cartes pendant que les joueurs expérimentés continuent la mise en place sans eux. Mélangez les 10 cartes Corporation standards (sans inclure les 2 cartes Corporation de la variante Ère des Corporations), et distribuez-en 2 à chaque joueur expérimenté.

6) **Cartes Projet** : Distribuez 10 cartes Projet à chaque joueur expérimenté. Ils pourront acheter ces cartes (3 M€ chacune) pour former leur main de départ. Les joueurs examinent les possibilités que leur offrent leur main de départ et leurs corporations.

7) **Conditions de départ** : Chaque joueur expérimenté choisit la corporation qu'il veut utiliser, et quelles cartes

il achète pour former sa main de départ. Les cartes non conservées sont défaussées (les cartes Corporation défaussées sont remises dans la boîte). **Les cartes sont toujours défaussées face cachée !** En suivant l'ordre du tour, les joueurs révèlent la corporation qu'ils ont choisie, reçoivent leurs ressources indiquées, fixent leurs niveaux de production, puis payent 3M€ pour chaque carte Projet conservée en main. Attention : Les ressources dont disposeront les prochaines générations seront limitées, tant que vous n'aurez pas développé un système économique.

8) **Début de la partie** : Pour la première génération, les phases d'Ordre du tour et de Recherche ne sont pas réalisées (puisque vous venez de les effectuer pendant la mise en place). Le premier joueur commence la phase d'Actions.

Exemple : Kim, Stanley et Robinson décident de jouer une partie standard de Terraforming Mars. Ils choisissent chacun une couleur, prennent un plateau individuel et placent des cubes de leur couleur sur la case « 1 » de chacune de leurs pistes de production. Kim, premier joueur, distribue 10 cartes Projet et 2 cartes Corporation à chaque joueur. Ils prennent connaissance de leurs cartes, et choisissent simultanément les cartes et la corporation qu'ils désirent conserver. Ils révèlent leur corporation chacun leur tour.

Kim a choisi la corporation PhoboLog, qui lui procure 10 ressources de titane et 23 M€ qu'elle matérialise sur son plateau individuel. Elle annonce ensuite qu'elle achète 5 cartes Projet pour former sa main, et paye donc 15 M€ pour cela. Maligne, elle a choisi de conserver des cartes qu'elle pourra jouer plus tard en payant avec du titane. Elle remet dans la boîte la corporation qu'elle n'a pas choisie, et place, face cachée, dans la défausse les 5 cartes Projet qu'elle n'a pas achetées. Stanley révèle alors qu'il va jouer avec ThorGate, commencera donc la partie avec 48 M€ et un niveau de production d'énergie de 1 (il l'indique sur son plateau individuel). Stanley décide de conserver ses 10 cartes, et paye 30 M€ pour cela.

Robinson décide de jouer la République de Tharsis (voir la carte exemple page précédente). Il place 40 M€ sur son plateau individuel et paye 12 M€ pour acheter les 4 cartes qu'il souhaite conserver. Il lui reste donc 28 M€. Lorsque ce sera à son tour de jouer, il pourra comme première action placer une tuile Cité sur Mars, qui lui confèrera peut-être un bonus de placement. Comme sa corporation l'indique, il augmentera de 1 sa production de M€ (puisque une cité est placée sur Mars), et se fera rembourser 3 M€ (puisque il place lui-même une cité).

La première génération peut commencer et Kim est la première à jouer la phase d'Actions.

GÉNÉRATIONS

Les projets nécessitent du temps, ce qui explique que ce sont des générations qui marquent le déroulement de la partie. Lors de chaque génération, les joueurs réalisent les 4 phases suivantes :

1) Phase d'Ordre du Tour

Le marqueur premier joueur se déplace d'un joueur dans le sens horaire, et le marqueur des générations progresse d'une case. Cette phase n'est pas réalisée pour la première génération (voir Mise en place).

2) Phase de Recherche

Chaque joueur pioche 4 cartes Projet et décide combien de cartes il souhaite acheter et conserver en main. Chaque carte coûte 3 M€ et vous pouvez acheter de 0 à 4 cartes. Les cartes non conservées sont défaussées, face cachée, dans la défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Cette phase n'est pas non plus réalisée pour la première génération (voir Mise en place).

Exemple : C'est au début de la seconde génération que les joueurs réalisent leur première phase de Recherche. Ils mettent de côté leur main de cartes actuelle, et piochent 4 cartes Projet. Stanley décide d'acheter 3 cartes, il paye donc 9 M€ et défausse la carte qu'il n'a pas choisie. Il ajoute à sa main les 3 cartes achetées.

3) Phase d'Actions

À chaque fois que revient leur tour de jouer, les joueurs réalisent 1 ou 2 actions, ou décident de passer. Le jeu se déroule dans le sens horaire autour de la table, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les actions peuvent être combinées de toutes les façons, selon le choix du joueur dont c'est le tour de jouer. Les actions possibles sont les suivantes :

- A) Jouer une carte de sa main (voir page 9).
- B) Réaliser un projet standard (voir page 10).
- C) Valider un objectif (voir page 10).
- D) Financer une récompense (voir page 11).
- E) Utiliser l'action d'une carte Action (bleue, voir page 11)
- F) Convertir 8 plantes pour placer une tuile Forêt sur le plateau (ce qui entrainera l'augmentation du niveau d'oxygène) comme indiqué sur le plateau individuel (voir page 11).
- G) Convertir 8 chaleurs pour faire augmenter la température comme indiqué sur le plateau individuel (voir page 11).

À votre tour, vous pouvez choisir de réaliser 1 ou 2 actions. Si vous ne réalisez pas d'action, vous passez et vous ne pouvez plus participer à la phase d'Actions de cette génération. Lorsque tout le monde a passé, la phase d'Actions est terminée.

Exemple : Stanley commence la phase d'Actions de la seconde génération en réalisant le projet standard « Vente de brevets » (voir page 10) : il défausse une carte Projet pour gagner 1 M€ (il a compris que cette carte ne lui serait pas utile). Il ne réalise qu'une seule action, car il veut patienter et voir, avant de se décider, ce que les autres joueurs comptent effectuer.

Après cela, Robinson réalise le projet standard « Cité » en payant 25 M€ pour placer une tuile Cité et augmenter de 1 sa production de M€. Comme il joue la République de Tharsis, il augmente encore une fois sa production de M€ et se fait rembourser 3 M€ (en plus de l'éventuel bonus de placement). Satisfait de son action, il laisse la main à Kim.

Kim joue le projet Astéroïdes miniers qui lui coûte 30 M€, en utilisant 8 unités de titane pour le financer (c'est un projet avec un badge Espace). Grâce à l'effet de PhoboLog, chaque unité de



titane vaut 4 M€, ce qui lui donne un total de 32 M€. Elle aurait pu utiliser 7 unités de titane et compléter avec 2 M€, mais elle préfère en dépenser 8 car elle n'a plus beaucoup d'argent.

Le projet Astéroïdes miniers lui permet d'augmenter de 2 sa production de titane. Elle ajuste donc son niveau de production sur son plateau individuel, puis place la carte devant elle. Kim décide de jouer une seconde carte avec un badge Espace, dépensant à nouveau du titane pour cela.

Elle passe ensuite la main à Stanley qui décide de jouer Énergie Géothermique. Cette carte possède un badge Énergie et coûte 11 M€. Comme Stanley joue la corporation ThorGate, qui procure une réduction sur les cartes Énergie, il ne paye que 8 M€.

Le tour continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé toutes les actions qu'ils souhaitaient.

4) Phase de Production

Tous les joueurs réalisent cette phase simultanément. Premièrement, toute l'énergie est convertie en chaleur (déplacez tous les cubes Ressource de la zone Énergie à la zone Chaleur de votre plateau individuel). Ensuite, tous les joueurs reçoivent leurs nouvelles ressources :

Les joueurs reçoivent des M€ pour un total équivalent à la somme de leur Niveau de Terraformation et de leur production de M€ (qui peut être négative !). Ils reçoivent ensuite toutes les ressources qu'ils produisent, selon les niveaux indiqués par leur plateau individuel. Toutes les ressources produites sont placées dans les cadres correspondants (voir page 6).

Pour finir, les cubes placés sur les cartes Projet pour indiquer leur utilisation sont retirés, pour qu'elles soient de nouveau utilisables lors de la prochaine génération (voir page 11).

Vous êtes désormais prêts à commencer la nouvelle génération.

Exemple : Kim gagne 21 M€ en totalisant son NT et sa production de M€. Elle produit aussi 3 unités de titane (puisque'elle a joué les Astéroïdes miniers auparavant), et 1 ressource de chaque autre type, et ajoute ces cubes Ressource sur son plateau individuel.

ACTIONS

Comme présenté en page 8, à leur tour, les joueurs peuvent réaliser des actions parmi les 7 actions possibles. Ils peuvent réaliser 1 ou 2 actions, et toutes les combinaisons sont possibles (par exemple réaliser 2 fois la même action). En réalisant 2 actions, un joueur peut surprendre ses adversaires et les devancer sur certains objectifs ou bonus. Réaliser 1 seule action peut aussi être intéressant, par exemple pour patienter par rapport aux adversaires ou simplement pour se laisser le temps de réfléchir à d'importantes décisions.

A) Jouer une carte de sa main

Jouer une carte se déroule en 3 étapes :

- 1) Vérifier les prérequis.
- 2) Payer et résoudre les effets immédiats.
- 3) Placer la carte de manière appropriée.

1) Vérifier les prérequis.

Pour pouvoir jouer une carte, vous devez vérifier que **tous les prérequis sont respectés** et que vous êtes **capable de réaliser les effets** indiqués sur la carte. Il y a quelques exceptions à cela : vous pouvez jouer une carte même si son effet...

- augmente un paramètre global qui a déjà atteint son but (par exemple lorsqu'il n'y a plus de tuiles Océan ou que la température a déjà atteint 8°C).

- ajoute des ressources que vous ne pouvez pas collecter (par exemple ajouter des microbes alors que vous n'avez pas de carte Projet pouvant les accueillir).

- retire des ressources à un adversaire (symboles Ressource entourés en rouge, comme dans la carte C ci-dessous) alors que vous ne pouvez, ou ne voulez pas le faire.

Même si ces effets ne peuvent pas être réalisés, vous pouvez tout de même jouer la carte et réaliser les autres effets comme d'habitude.

Exemple : Kim peut jouer la carte Astéroïde (carte C) même si la température a déjà atteint son but (mais elle ne recevra alors pas le gain de NT). Elle pourrait aussi choisir de ne pas retirer de plantes, ou de le faire partiellement (peut-être que seule Kim possède des plantes, ou peut-être que Stanley ou Robinson ont

moins de 3 plantes à retirer). Toutes les plantes doivent cependant être retirées au même joueur.

Les cartes **A**, **B**, **D** et **E** ci-dessous ont chacune un prérequis indiqué à droite de leur coût. Pour jouer la carte **A**, vous devez être capable de produire du titane. Pour jouer la carte **B**, le niveau d'oxygène doit être de 9% ou moins, et vous devez produire de l'énergie puisque la carte vous demande de réduire votre niveau de production d'énergie. Pour jouer la carte **D**, le niveau d'oxygène doit être de 9% ou plus. Vous devez aussi produire des plantes puisque la carte vous demande de réduire votre niveau de production de plantes. La carte **E** nécessite 5% d'oxygène et une production d'énergie.

Le coût pour jouer une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche. Certaines cartes Action (bleues) déjà en jeu peuvent vous apporter des réductions de coût (par exemple, la carte **E** réduit le coût des cartes possédant un badge Espace). Vous pouvez aussi utiliser de l'acier ou du titane pour vous aider à payer des cartes possédant respectivement un badge Construction ou Espace.

2) Payer et résoudre les effets immédiats.

Pour jouer la carte, commencez par payer son coût (coin supérieur gauche).

La partie inférieure de la carte vous indique les effets immédiats. Ces effets (et d'autres effets éventuellement activés par la carte que vous venez de jouer) sont résolus dans l'ordre de votre choix.

Toute **modification d'un niveau de production** (cadres marron sur les cartes **A**, **B**, **D** et **E**) doit être réalisée. Les ressources (ou la production) entourées de rouge vous permettent de choisir le joueur qui sera affecté (cela peut être vous). Les ressources (ou la production) qui ne sont pas entourées de rouge vous concernent forcément et l'effet doit être réalisé. Ainsi, la carte **A** vole un niveau de production de titane à un adversaire, alors que **B**, **D** et **E** vous imposent de réduire certains de vos niveaux de production pour augmenter votre production de M€..

On peut aussi trouver sur des cartes des tuiles ou des badges entourés de rouge. Une tuile entourée de rouge fait référence à une tuile de n'importe quel joueur, et un badge entouré de rouge fait référence au badge de n'importe quel joueur.



A



B



C



D



E



Les ressources (C) sont gagnées immédiatement. A nouveau, un cadre rouge signifie que vous pouvez choisir des ressources chez n'importe quel joueur... oui jouer la carte C n'est pas très sympathique ! Retirer des ressources entourées de rouge est optionnel : vous ne retirez pas vos propres plantes si vous êtes le seul à en posséder. Les ressources non-standard (non stockées sur votre plateau individuel) sont placées sur des cartes spécifiques (D). Par défaut, ces ressources sont souvent placées sur la carte qui les a générées. Bétail (carte D) permet par exemple de placer 1 animal (cube Ressource) sur cette carte chaque fois que vous l'activez (Rappel : les actions des cartes Action -bleues- ne peuvent être effectuées qu'une fois par génération).

Les tuiles (B) que vous pouvez placer grâce à l'effet d'une carte doivent respect les règles de placement habituelles (voir page 5). Si vous le pouvez, vous devez placer une tuile. Mais si vous ne le pouvez pas, cela ne vous empêche pas de jouer la carte.

Si le symbole (*) est présent sur une carte, cela signifie qu'il y a une exception aux règles habituelles, et qu'il faut lire les explications entre parenthèses pour connaître le fonctionnement de la carte.

A chaque fois que vous avez un doute sur l'effet d'une carte, lisez le texte d'explication.

Les symboles de Points de Victoire (voir cartes A, D, E) sont ignorés pendant la partie. Ils s'ajouteront à votre score lors du décompte final (voir page 12). La carte D peut rapporter plusieurs PV si son action a pu être réalisée plusieurs fois et que plusieurs animaux ont été placés sur la carte.

3) Placez la carte de manière appropriée (voir illustrations)

Après avoir été jouées, les cartes Événement (cartes rouges, C) sont empilées face cachée pour former une pile personnelle. Leurs badges ne s'appliquent qu'au moment où elles sont jouées (par exemple pour utiliser la réduction de coût procurée par la carte E).

Les cartes Instantanées (cartes vertes, A et B) sont placées devant vous sur la table pour former une colonne où seule la première ligne des cartes est visible. Ces cartes n'auront plus d'autres effets pendant la partie, mais leurs badges s'appliqueront toujours car elles représentent l'état actuel du développement de vos opérations.

Les cartes Action (cartes bleues, D, E) ont des effets permanents qui peuvent se déclencher à tout moment, ou proposent des actions qui peuvent être réalisées (comme avec les cartes Corporation) une fois par génération. Ces cartes sont placées dans une même colonne, en laissant le cadre du haut visible pour vous rappeler leurs effets.

De nombreuses cartes représentent des idées soutenant la terraformation. Elles peuvent affecter les paramètres globaux ou améliorer votre NT. Elles peuvent représenter des organismes photosynthétiques qui dégagent de l'oxygène, ou des sources de chaleur qui font monter graduellement la température.

D'autres cartes sont intimement liées au processus de terraformation. Pour être jouées, il faudra parfois que certaines étapes du processus aient déjà été accomplies, ou au contraire, elles ne seront jouables qu'avec les conditions de vie les plus rudes.

Vous trouverez sur chaque carte un texte d'ambiance qui peut vous permettre de mieux comprendre le fonctionnement de cette carte « en réalité ».

B) Réaliser un projet standard

Les 6 projets standards imprimés sur le plateau de jeu sont toujours disponibles pour les joueurs. Chacun d'eux peut être réalisé plusieurs fois, même pendant une même génération.

- 1) **Vente de brevets** : Vous pouvez défausser un certain nombre de cartes de votre main pour gagner 1 M€ par carte défaussée.
- 2) **Centrale** : Pour 11 M€ vous augmentez votre production d'énergie de 1.
- 3) **Astéroïde** : Pour 14 M€ vous augmentez la température de 1 (et par conséquent votre NT).
- 4) **Aquifère** : Pour 18 M€ vous placez une tuile Océan (et par conséquent augmentez de 1 votre NT et recevez les éventuels bonus de placement, voir page 5).
- 5) **Forêt** : Pour 23 M€ vous placez une tuile Forêt, ce qui augmente de 1 le niveau d'oxygène (vous augmentez par conséquent de 1 votre NT et recevez les éventuels bonus de placement). Placez un cube de votre couleur sur cette tuile (voir page 5).
- 6) **Cité** : Pour 25 M€ vous placez une tuile Cité, recevez les éventuels bonus de placement et placez un cube de votre couleur sur cette tuile. Vous augmentez aussi de 1 votre production de M€ (voir page 5).

Exemple : La première action de Robinson est de réaliser le projet standard Cité pour placer sa 3ème tuile Cité et ainsi continuer à recevoir des bonus liés à sa corporation (République de Tharsis).

C) Valider un objectif

Si vous respectez les critères fixés par l'un des objectifs du plateau, vous pouvez le valider en payant 8M€ et en plaçant l'un de vos cubes Joueur sur la case correspondante. Un objectif ne peut être validé que par un seul joueur, et seuls 3 objectifs sur 5 peuvent être validés au maximum pendant la partie. C'est la course ! Chaque objectif validé rapporte 5 PV à la fin de la partie.

Voici les objectifs que vous pouvez valider (sous réserve de payer 8 M€) :

- 1) **Terraformeur** : Avoir un Niveau de Terraformation d'au moins 35.



- 2) **Maire** : Posséder au moins 3 tuiles Cité.
- 3) **Jardinier** : Posséder au moins 3 tuiles Forêt.
- 4) **Bâtisseur** : Avoir au moins 8 badges Construction en jeu.
- 5) **Planificateur** : Avoir au moins 16 cartes en main lorsque vous validez cet objectif.

Exemple : La seconde action de Robinson (après avoir placé sa 3ème tuile Cité) est de valider l'objectif Maire (puisqu'il peut désormais y prétendre). Il paie 8 M€ et place un cube de sa couleur sur l'objectif Maire. Il lui rapportera 5 PV en fin de partie ! Seuls deux objectifs peuvent encore être validés, et plus personne ne peut devenir maire.

D) Financer une récompense

Il n'y a pas de critères à respecter pour financer une récompense et la rendre active. Le premier joueur à le faire paie 8 M€ et place un cube de sa couleur sur la récompense. La prochaine fois qu'un joueur voudra financer une récompense, il paiera 14 M€, et la fois suivante 20 M€. Seules trois récompenses peuvent être financées. Chaque récompense ne peut être financée qu'une seule fois.

Lors du décompte final, chaque récompense financée rapporte un bonus de 5 PV au joueur qui remporte la catégorie correspondante (voir plus bas), peu importe si ce joueur a (ou non) financé la récompense lui-même. La seconde place dans la catégorie rapporte 2 PV (0 PV dans une partie à 2 joueurs). En cas d'égalité, plusieurs joueurs peuvent remporter les premiers et deuxième bonus (voir exemple). Si plusieurs joueurs reçoivent le bonus de 5 PV, le bonus de 2 PV n'est pas attribué.

Voici les récompenses que vous pouvez financer :

- 1) **Propriétaire** : Posséder le plus grand nombre de tuiles en jeu.
- 2) **Banquier** : Avoir la production de M€ la plus élevée.
- 3) **Scientifique** : Avoir le plus grand nombre de badges Scientifique en jeu.
- 4) **Thermaliste** : Avoir la plus grande quantité de chaleur.
- 5) **Mineur** : Avoir la plus grande quantité cumulée d'acier et de titane.

Exemple : Stanley paie 8 M€ pour financer la récompense Thermaliste, car il pense que ses Usines de GES lui apporteront toute la chaleur nécessaire pour remporter cette récompense.

A la fin de la partie, Kim et Stanley possèdent 12 unités de chaleur sur leur plateau, alors que Robinson n'en a que 5. Kim et Stanley gagnent chacun 5 PV, alors que Robinson ne gagne rien.

E) Utiliser l'action d'une carte Action (bleue)

De nombreuses cartes Action (bleues) et cartes Corporation procurent de nouvelles actions, indiquées par une flèche rouge. Ces actions ne peuvent être utilisées qu'une seule

fois par génération. Lorsque vous utilisez l'action d'une carte bleue, commencez par payer le coût indiqué à gauche de la flèche rouge. Vous recevez ce qui est indiqué à droite de la flèche et placez un cube de votre couleur sur la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée pendant cette génération. Ces cubes seront retirés pendant la phase de Production.

Exemple : Nous approchons de la fin de la partie, et Stanley a joué devant lui Bétail (carte D). A son tour, il peut réaliser l'action de cette carte pour y placer un animal (un cube Ressource), ainsi qu'un cube de sa couleur.

Les cartes bleues peuvent aussi avoir des effets permanents, comme Navettes (carte E) : lorsque vous jouez une carte Espace, son coût est réduit de 2 M€. Ces effets ne sont pas des actions (pas de flèche rouge), vous pouvez toujours les utiliser.

F) Convertir des plantes en tuile Forêt

Vous pouvez défausser 8 plantes (prises sur votre plateau) pour pouvoir placer une tuile Forêt. Cela augmentera de 1 le niveau d'oxygène (et augmentera également de 1 votre NT).

N'oubliez pas que la tuile Forêt doit être placée (si possible) adjacente à l'une de vos tuiles, et elle peut vous procurer un bonus de placement.

Exemple : Robinson retire 8 plantes de son plateau (zone Plantes), augmente de 1 le niveau d'oxygène ainsi que son NT. Il prend une tuile Forêt et la place entre 2 de ses tuiles Cité. Il reçoit un bonus de placement (2 plantes, comme indiqué sur la zone du plateau qu'il a recouverte). La tuile Forêt rapportera 1 PV en fin de partie, ainsi que 1 PV à chaque cité qui lui est adjacente.

G) Convertir la chaleur en température

Vous pouvez défausser 8 chaleurs (prises sur votre plateau) pour augmenter la température de 1 niveau (et par conséquent augmenter de 1 votre NT).



« Tout ce que nous voulons, c'est plus de puissance ! »
Bjorn Sigmund, ThorGate CEO

FIN DE PARTIE

Lorsque les trois paramètres globaux (océans, température et oxygène) ont atteint leur but, la partie se termine à la fin de la génération en cours. Après la phase de Production, les joueurs ont une dernière fois la possibilité de convertir leurs plantes en tuiles Forêt (en suivant l'ordre du tour, car cela peut déclencher des bonus de placement). Un décompte final est ensuite réalisé. Pour éviter toute confusion, nous vous conseillons de désigner un joueur pour se charger du décompte, les autres joueurs vérifiant ses calculs.

Décompte final :

- 1) **Niveau de Terraformation** : Votre NT à la fin de la partie représente votre score de base. Déplacez votre cube sur l'échelle de Niveau de Terraformation à mesure que vous y ajoutez les autres PV gagnés.
- 2) **Récompenses** : Pour chaque récompense financée, le joueur qui remporte la catégorie gagne 5 PV, le suivant 2 PV (sauf dans une partie à 2 joueurs). En cas d'égalité, plusieurs joueurs peuvent remporter les premiers et deuxièmes bonus mais le rang suivant n'est alors pas attribué (voir page 11). Ajoutez ces points sur l'échelle de NT.
- 3) **Objectifs** : Chaque objectif validé rapporte 5 PV.
- 4) **Plateau** : Les joueurs gagnent des PV grâce aux tuiles placées sur le plateau. Chaque tuile Forêt rapporte 1 PV. Chaque tuile Cité rapporte 1 PV par forêt adjacente (peu importe qui est le propriétaire de la forêt). Pour éviter toute confusion, nous vous conseillons de compter ces PV un joueur après l'autre.
- 5) **Cartes** : Commencez par compter les PV des cartes sur lesquelles des ressources ont été placées. Réunissez ensuite toutes vos cartes (y compris les événements joués !) et additionnez leurs PV. Si vous avez des cartes avec un badge Jovien, elles doivent être décomptées séparément.

Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de M€ est déclaré vainqueur.

Exemple : A la fin de la partie, le Niveau de Terraformation de Stanley est de 38, c'est son score de base. Il y ajoute 5 PV pour la récompense Thermaliste, et 5 PV pour avoir validé l'objectif Planificateur. Sur le plateau, Stanley a placé 3 tuiles Forêt autour de son unique tuile Cité. Ces tuiles lui rapportent 3 PV, et sa tuile Cité lui rapporte 5 PV (car elle est aussi adjacente à 2 tuiles Forêt de Robinson). Son score s'élève donc à 56 PV avant de faire le décompte de ses cartes.

Stanley a placé 3 cubes sur sa carte Bétail, ce qui lui procure 3 PV. Il gagne aussi 6 PV grâce à ses autres cartes face visible (bleues et vertes), et perd 1 PV à cause d'une carte Événement (rouge). Son score final est de 64 PV.



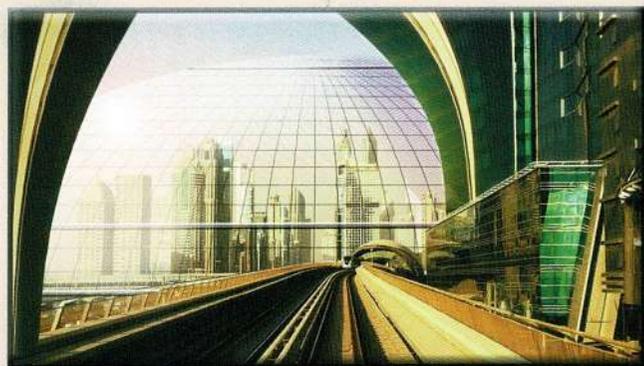
ISAC FRYXELIUS

Êtes-vous un gagnant ?

Suggestions

Si vous ne comprenez pas certains symboles sur les cartes, lisez les explications entre parenthèses, ou consultez les pages 14 et 15 de ce livret de règles.

Les effets vont parfois s'enchaîner, soyez attentifs. Lorsque plusieurs effets sont déclenchés en même temps, le joueur actif choisit leur ordre de résolution, même si ces effets concernent ses adversaires.



NINA FRYXELIUS +

VARIANTES DE JEU

Ère des Corporations (partie étendue) :

Pour jouer une partie étendue, ajoutez simplement lors de la mise en place toutes les cartes qui possèdent une icône rouge et blanche sur leur côté gauche () , y compris les 2 cartes Corporation. Les joueurs commencent sans aucune production supplémentaire de ressources (voir page 7 - Joueurs). La variante Ère des Corporations peut être combinée avec toutes les autres variantes.

Cette variante met en avant l'économie et la technologie. Ce sont des projets qui ne contribuent pas directement à la terraformation, mais qui permettent de développer les corporations et d'apporter de nouveaux choix stratégiques.

L'Ère des Corporations rend la partie plus complexe et plus longue. Nous la recommandons aux joueurs débutants.

Variante Solo pour l'Ère des Corporations

Toutes les règles s'appliquent aux parties Solo, à quelques exceptions près :

1) Avant de choisir vos cartes, placez 2 tuiles Cité neutres sur le plateau, chacune dotée d'une tuile Forêt adjacente (ces tuiles ne sont pas les vôtres, et ne font pas monter le niveau d'oxygène). Révélez et défaussez les 4 premières cartes Projet et utilisez leur coût pour déterminer la position des 2 tuiles Cité. La première cité est placée en partant du coin supérieur gauche du plateau et en comptant autant de zones que le coût de la carte révélée, en allant dans le sens de la lecture (vers la droite puis vers le bas). Ne comptez pas les emplacements non valides (comme les zones d'océan). Pour la seconde cité, procédez de même, en partant du coin inférieur droit du plateau et en revenant sur vos pas. Placez ensuite 1 tuile Forêt autour de chaque cité : à partir de la zone en haut à gauche de la tuile Cité, comptez autant de zones que le coût de la carte révélée, en faisant le tour de la tuile Cité dans le sens horaire (sans compter les emplacements non valides).

Cas spécial : Si vous choisissez de jouer la République de Tharsis, vous recevez le bonus de 2 M€ des 2 cités neutres, bien qu'elles aient été placées avant le début de la partie.

2) Vous commencez avec un NT de 14 (au lieu de 20), comme indiqué sur l'échelle de Niveau de Terraformation. Vous ne profitez pas de la production supplémentaire de ressources prévue dans une partie standard.

3) Les récompenses et objectifs ne sont pas utilisés.

4) Vous disposez d'un adversaire neutre, que vous pouvez voler ou dont vous pouvez réduire les productions (de tout type).

5) Vous ne jouez que 14 générations (comme indiqué sur le plateau).

Pour gagner, vous devez achever la terraformation de Mars (les 3 paramètres globaux ont atteint leur but) avant la fin

de la génération 14. Après la génération 14, vous pouvez convertir une dernière fois des plantes en tuiles Forêt, en respectant les règles habituelles, mais sans augmenter le niveau d'oxygène.

Effectuez un décompte final, en essayant d'obtenir le score le plus élevé possible. Si vous n'avez pas achevé la terraformation à la fin de la génération 14, vous avez perdu.

Variante Draft :

Si vous souhaitez davantage d'interaction, essayez **la variante Draft**. Pendant la phase de Recherche, les joueurs vont effectuer un draft plutôt que d'acheter des cartes parmi les 4 piochées :

Chaque joueur reçoit 4 cartes et en choisit une, qu'il met de côté. Il passe les cartes restantes au joueur suivant. Parmi les 3 cartes qui lui sont transmises, chaque joueur en met une de côté et passe les cartes restantes à son voisin. Il met de côté l'une des 2 cartes qu'il reçoit, et donne au joueur suivant la carte restante.

Chaque joueur dispose donc de 4 cartes, parmi lesquelles il choisit celles qu'il achète (pour 3 M€) et celles qu'il défausse.

Il n'y a pas de draft lors de la génération 1 puisque la phase de Recherche n'est pas réalisée (voir Mise en place). Les cartes sont transmises vers la gauche pour les générations paires, et vers la droite pour les générations impaires.

Cette variante permet de savoir quelles cartes vos adversaires ont potentiellement en main, d'établir une stratégie plus poussée ou de prévoir quel paramètre risque d'augmenter en premier.

La variante Draft rallonge la durée de la partie et n'est pas conseillée aux joueurs débutants.

A propos de l'auteur :

Jacob Fryxelius est titulaire d'un doctorat de chimie (Université de Stockholm, 2006). Il s'est découvert une passion pour l'analyse et l'enseignement et travaille comme professeur de sciences en écoles supérieures depuis 2011.

Les jeux de société sont un loisir depuis qu'il est enfant et il a créé de nombreux jeux depuis plusieurs années. En 2011, il a cofondé FryxGames avec ses frères Enoch, Daniel et Jonathan, et cette année marque la sortie de son jeu Space Station.

Entre le métier d'enseignant, FryxGames, les enfants et une charmante épouse, sa vie est bien remplie !



MARIA FRYXELIUS

SYMBOLES

Points de Victoire



Pour gagner la partie, vous devez accumuler le plus de Points de Victoire (PV). Vous gagnez des PV en améliorant votre Niveau de Terraformation (NT), en plaçant des tuiles sur le plateau, grâce aux récompenses et objectifs et enfin, à l'aide des cartes que vous jouez.

Paramètres

Le principe de Terraforming Mars est de rendre la planète viable pour des terriens. 4 éléments du plateau sont en lien avec ce processus : votre Niveau de Terraformation, la température, le niveau d'oxygène et les océans.



Le **Niveau de Terraformation (NT)** mesure votre contribution au processus de terraformation. Chaque fois que vous augmentez le niveau d'oxygène ou la température, ou chaque fois que vous placez une tuile Océan, votre NT augmente lui aussi. Chaque échelon de votre NT vaut 1 PV à la fin de la partie. Votre revenu est lui aussi basé sur votre NT. Vous commencez au niveau 20.



La **température** moyenne à l'équateur augmente par étapes de -30°C à +8°C. Cela crée progressivement une zone équatoriale où l'eau peut demeurer à l'état liquide. Ce symbole signifie que vous augmentez de 1 la température (et par conséquent votre NT aussi).



Le niveau d'**oxygène** est évalué en % de la composition de l'atmosphère, il faut le comparer à la teneur en oxygène sur Terre, avoisinant les 21%. Avec 14% d'oxygène, l'atmosphère ressemble à celui rencontré sur Terre à 3.000 mètres d'altitude. Ce symbole signifie que vous augmentez de 1 le niveau d'oxygène (et également votre NT).



Chaque **tuile Océan** représente une couverture océanique de 1% de la surface martienne. Lorsque 9% de sa surface sera recouverte par des océans, Mars développera un cycle hydrologique, avec de la pluie, des rivières... Ce symbole signifie que vous placez une tuile Océan (et par conséquent augmentez de 1 votre NT). Vous recevez éventuellement des bonus de placement (voir page 5).

Ressources

Toutes les ressources sont représentées par des cubes Ressource. Ils existent en 3 tailles : 1 (bronze), 5 (argent) et 10 (or) et peuvent être utilisés pour n'importe quel type de ressource. C'est l'endroit où vous les placez qui détermine leur nature. Les 6 ressources standards sont les mégacrédits (M€), l'acier, le titane, les plantes, l'énergie et la chaleur. Elles sont collectées sur les plateaux individuels. Certaines cartes peuvent aussi recevoir des ressources (animaux, microbes... voir les badges page suivante).

Lorsqu'une carte permet d'ajouter des ressources inhabituelles, elles sont généralement placées sur cette même carte.



Les **mégacrédits (M€)** représentent l'argent utilisé pour acheter ou jouer une carte, réaliser un projet standard, valider un objectif ou financer une récompense.



L'**acier** est le matériau de construction sur Mars, une sorte d'alliage de magnésium. L'acier est utilisé pour payer le coût des cartes possédant un badge Construction (réduction de 2M€ par unité d'acier dépensée).



Le **titane** représente des ressources trouvées dans l'Espace ou utilisées par l'industrie spatiale. Le titane est utilisé pour payer le coût des cartes possédant un badge Espace (réduction de 3M€ par unité de titane dépensée).



Les **plantes** utilisent la photosynthèse. Pour une action, 8 plantes peuvent être converties en une tuile Forêt que vous placez sur le plateau. Cela augmente de 1 le niveau d'oxygène (et par conséquent votre NT augmente de 1). Chaque tuile Forêt rapporte 1PV en fin de partie, et octroie 1 PV à chaque tuile Cité adjacente (voir page 5).



L'**énergie** est utilisée principalement par les cités et les industries. Cette utilisation est réalisée par le biais d'une action (carte bleue) ou symbolisée par la diminution de la production d'énergie. Le surplus d'énergie est converti en chaleur.



La **chaleur**, par définition, réchauffe l'atmosphère martienne. Pour une action, 8 unités de chaleur peuvent être dépensées pour augmenter la température (et par conséquent augmenter de 1 votre NT).



Les **autres ressources** (animaux, microbes...) sont placées sur leurs cartes respectives, explicitant leur rôle.



La production d'une ressource est indiquée par le symbole de la ressource placé dans un cadre marron. Le symbole ci-contre par exemple vous permet d'augmenter de 1 la production de plantes sur votre plateau individuel. C'est un « revenu » collecté à chaque phase de Production. La production n'est pas limitée à 10. Si votre production dépasse 10, laissez un cube Joueur sur 10, et complétez avec un second cube. Seule la production de M€ peut être négative (sans jamais descendre en deçà des -5). Toutefois, comme votre NT s'ajoute à votre production pour calculer votre revenu, ce dernier ne sera jamais négatif.



Les cartes représentent des projets importants que peuvent lancer les joueurs. Les cartes possèdent de 0 à 3 badges les rattachant à certaines catégories thématiques et pouvant être combinés avec l'action d'autres cartes. Durant la phase de Recherche, acheter une carte coûte 3M€. Le coût pour jouer une carte depuis sa main est très variable. Lorsque vous rencontrez ce symbole, vous pouvez piocher une carte et l'ajouter à votre main (gratuitement).

Badges

Les cartes possèdent de 0 à 3 badges, permettant de les catégoriser et de déclencher des interactions avec d'autres cartes. Il n'y a pas de règles spéciales spécifiques aux différents badges.

 **Construction** : Ce projet concerne une construction sur Mars. De l'acier peut être utilisé pour payer le coût de la carte.

 **Espace** : Ce projet utilise une technologie spatiale. Du titane peut être utilisé pour payer le coût de la carte.

 **Énergie** : Ce projet concerne la production d'énergie ou son utilisation.

 **Science** : Ce projet développe vos connaissances scientifiques. Certaines cartes requièrent des badges Science pour pouvoir être jouées.

 **Jovien** : Ce projet est en lien avec Jupiter. Il représente souvent des infrastructures dans le système solaire extérieur.

 **Terre** : Ce projet est en lien avec des activités terrestres.

 **Plantes** : Ce projet concerne la flore ou d'autres organismes photosynthétiques.

 **Microbes** : Ce projet utilise des microbes dans un but bien précis.

 **Animaux** : Ce projet concerne des animaux. Il génère des PV.

 **Cité** : Ce projet permet de placer une tuile Cité. Il requiert parfois de l'énergie et produit des M€..

 **Évènement** : Ce projet est un évènement à usage unique. Tous les évènements sont des cartes rouges, elles doivent être placées face cachée après avoir été jouées.

Tuiles

Des tuiles peuvent être placées sur le plateau. Lorsque vous placez une tuile, vous recevez le bonus de placement imprimé sur la zone que vous recouvrez (plus 2 M€ par océan adjacent). Il existe 4 tuiles différentes :

 Ce symbole indique que vous placez une **tuile Océan**. Par conséquent, votre NT augmente de 1. Sur le plateau, il y a **12 zones réservées pour les tuiles Océan**. Les tuiles Océan ne peuvent être placées que sur ces zones, et aucune autre tuile ne peut y être placée. Les tuiles Océan n'appartiennent à personne, mais elles génèrent un bonus de placement de 2 M€ pour chaque joueur plaçant une tuile de manière adjacente.



Ce symbole indique que vous placez une **tuile Forêt** sur le plateau, accompagné d'un cube de votre couleur. Cela augmente de 1 le niveau d'oxygène (comme l'indique le symbole oxygène sur la tuile), et par conséquent votre NT. Cette tuile doit être placée, si possible, à côté de l'une de vos tuiles. Si vous n'avez pas de tuile sur le plateau ou aucune zone n'est libre à côté de vos tuiles, vous pouvez la placer sur n'importe quelle zone disponible (non bleue). Les tuiles Forêt rapportent 1 PV en fin de partie, et octroie 1 PV à chaque tuile Cité adjacente (voir les règles des tuiles Cité).



Ce symbole indique que vous pouvez placer une **tuile Cité** sur le plateau, accompagné d'un cube de votre couleur. Cette tuile ne peut pas être placée à côté d'une autre tuile Cité. A la fin de la partie, chaque tuile Cité rapporte 1 PV par tuile Forêt adjacente (quel que soit le propriétaire de la tuile Forêt).



Ce symbole indique que vous pouvez placer une **tuile Spéciale** sur le plateau, accompagnée d'un cube de votre couleur, comme le précise la carte. Toutes les règles spécifiques et les contraintes de placement sont indiquées sur la carte.



Icônes entourées de rouge

Une icône entourée de rouge concerne n'importe quel joueur (vous ou un adversaire).

Si l'effet d'une carte vous permet de retirer des ressources, vous pouvez cibler n'importe quel joueur (et cet effet peut être réalisé partiellement, ou pas du tout).

Si l'effet d'une carte consiste à réduire la production de n'importe quel joueur, vous DEVEZ le faire. Si vos adversaires n'ont pas le niveau de production nécessaire, vous devez réduire votre production (ou ne pas jouer la carte).

Si l'effet d'une carte concerne une tuile de n'importe quel joueur, vous pouvez cibler la ou les tuiles des adversaires.

Une carte possédant un badge entouré de rouge permet de cibler toutes les cartes avec ce badge, qu'elles vous appartiennent ou non.



DANIEL FRYXELLUS

« Grâce aux nouveaux propulseurs et à notre expérience de la terraformation, un nouveau chapitre de l'Histoire s'ouvre à nous : nous pouvons désormais viser les étoiles ! »
Helen Brack - Officier de politique Cinématique Interplanétaire

Contenu du jeu :

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux individuels
- 17 cartes Corporation
- 208 cartes Projet
- 8 cartes Aide de jeu
- 200 cubes Joueur
(5 couleurs)
- 200 cubes Ressource
(or, argent, bronze)
- 3 marqueurs pour le plateau
- 9 tuiles Océan
- 60 tuiles Cité/Forêt
- 11 tuiles Spéciales
- 1 marqueur premier joueur

Crédits

Auteur : Jacob Fryxelius
Design : Isaac Fryxelius
Assistance au design : FryxGames
Traduction française : MeepleRules.fr

FryxGames remercie : nos partenaires, amis et famille (en particulier « Mom & Dad ») pour les tests et leurs retours. Nous souhaitons également remercier Kim Stanley Robinson de nous avoir inspiré ce jeu au travers de sa trilogie sur Mars. Et, bien sûr, nos remerciements éternels au Créateur de Mars et de tout le reste. Nous remercions nos bêta-testeurs : Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

Toutes les images sont créditées par leur nom, et toute image qui a été modifiée par nous est marquée par un '+' après le nom.

Imprimé par LudoFact, Allemagne.

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

© 2017 Intrafin Games, pour la version française
www.Intrafin.eu



Intrafin
Games

FRYXGAMES