



JACOB FRYXELIUS
TERRAFORMING MARS
COLONIES

Le système solaire extérieur, c'est ça la nouvelle frontière! Des colonies commencent à fleurir sur les lunes de Saturne. Les nuages de Jupiter sont désormais à notre portée. Même Pluton va s'avérer utile à l'humanité. C'est un monde d'opportunités qui s'ouvre aux corporations, qui peuvent commercer avec les colonies, récolter des ressources, et bien entendu établir leurs propres colonies!

Introduction

Dans cette extension pour Terraforming Mars, vous avez l'opportunité de visiter plusieurs tuiles Colonie, où vous pouvez établir vos propres colonies, ou commercer afin de gagner des avantages spécifiques.

Mise en place



Placez la tuile Flottes Marchandes à proximité du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit un jeton Flotte Marchande (▲) qu'il place, en y insérant un cube à sa couleur, sur la tuile Flottes Marchandes.

Mélangez ensuite les tuiles Colonie et piochez-en 2 de plus que le nombre de joueurs (ex : utilisez donc 5 tuiles pour une partie à 3 joueurs). Placez-les à côté du plateau de jeu. Exception : Utilisez 5 tuiles pour une partie à 2 joueurs. Placez un marqueur

blanc sur la deuxième case (en surbrillance) de chaque piste Colonie. Ce marqueur indique ce que vous pouvez gagner en commerçant avec cette colonie. Le marqueur blanc de TITAN, ENCELADE et MIRANDA est placé sur l'illustration de la lune : il sera placé sur la deuxième case de la piste Colonie dès qu'une carte en jeu permet d'avoir accès à leurs ressources respectives. Vous ne pouvez pas y placer une colonie ou y faire du commerce avant que cela n'arrive. Mélangez les cartes Projet de l'extension avec celles du jeu de base, et les nouvelles cartes Corporation avec les anciennes.

Variante : Chaque joueur reçoit une carte Corporation de Colonies et une autre Corporation et il choisit parmi ces deux cartes.



Construire une colonie (Projet standard)



Vous pouvez utiliser une action pour construire une colonie. Il s'agit d'un projet standard qui coûte 17 M€ : placez l'un de vos cubes sur la plus petite case de la piste Colonie (décalez le marqueur blanc d'une case vers la droite si nécessaire) et gagnez le bonus de placement indiqué dans votre case (ex : dans le cas de Callisto, ci-contre, le joueur vert augmente sa production d'énergie de 1). Ce projet ne peut-être effectué qu'une fois par flotte marchande et par génération. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 colonies sur une même tuile Colonie (aucune exception) et un même joueur ne peut avoir qu'une seule colonie par tuile (sauf contre-indication indiquée sur une carte).



Commercer avec une tuile Colonie (c'est une nouvelle action, pas un projet standard)

Vous pouvez utiliser l'une de vos actions pour commercer avec une tuile Colonie. Payez le coût (9 M€, ou 3 énergies ou 3 titanes) et déplacez votre flotte marchande de la tuile Flottes Marchandes vers une tuile Colonie disponible (ne la placez pas sur la piste Colonie, voir image ci-dessus). Une tuile Colonie ne peut accueillir qu'une seule flotte marchande à la fois.

Résolvez ensuite l'effet indiqué sur la tuile Colonie : consultez la piste Colonie pour déterminer votre revenu commercial, puis chaque joueur ayant une colonie locale gagne le bonus de colonie.

Exemple : Vous êtes le joueur bleu et vous voulez commercer avec Callisto (image ci-dessus). Vous choisissez de dépenser 3 titanes : vous déplacez votre flotte de commerce de la tuile Flottes

Marchandes vers Callisto et recevez un revenu commercial de 10 énergies, comme indiqué par le marqueur blanc. Toutes les colonies construites sur Callisto reçoivent le bonus de colonie : dans ce cas, le joueur vert reçoit 3 énergies.

Immédiatement après avoir commercé, vous déplacez le marqueur blanc sur la case libre la plus à gauche de la piste Colonie (à droite des colonies des joueurs ou tout en bas de la piste s'il n'y a aucune colonie installée). Dans l'exemple ci-dessus, le marqueur est déplacé sur la deuxième case de la piste.

À la fin de la génération, toutes les flottes marchandes sont replacées sur la tuile Flottes Marchandes, et tous les marqueurs blancs progressent d'une case vers la droite de la piste Colonie (voir la phase solaire, étape 3).



Les lunes et les planètes naines représentées suivent la même échelle, mais il est important de noter que cette échelle est approximativement un tiers de l'échelle de l'image de Mars visible au centre du plateau de jeu. La taille de Ganymède n'est pas très éloignée de celle de Mars !

Phase Solaire : Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial et Production de colonies !

La phase solaire a lieu après la phase de production de chaque génération :

ÉTAPE 1 : Vérification de la fin de partie

L'étape 1 de la phase solaire consiste à vérifier les conditions de fin de partie : si la température, l'oxygène et les océans ont atteint leurs buts, la partie se termine et le décompte final a lieu (les plantes sont converties normalement). Les autres étapes de la phase Solaire sont ignorées.

ÉTAPE 2 : Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial (si vous jouez avec Venus Next)

Afin de terraformer Vénus sans ralentir la terraformation de Mars, le GM a décidé de donner un coup de main. Le premier joueur (l'Ordre du tour n'a pas encore été modifié) endosse le rôle du GM : il choisit soit de faire avancer de 1 l'un des paramètres globaux qui n'a pas encore atteint son but, soit de poser une tuile Océan.

Les bonus associés à cette action sont gagnés par le GM et non par le premier joueur : son NT n'est donc pas modifié et il ne reçoit aucun bonus.

Certaines cartes peuvent être déclenchées par cette action, par exemple **Algues arctiques** ou la corporation **Aphrodite** (Venus Next).

Variante : Ignorez cette étape pour des parties plus longues.

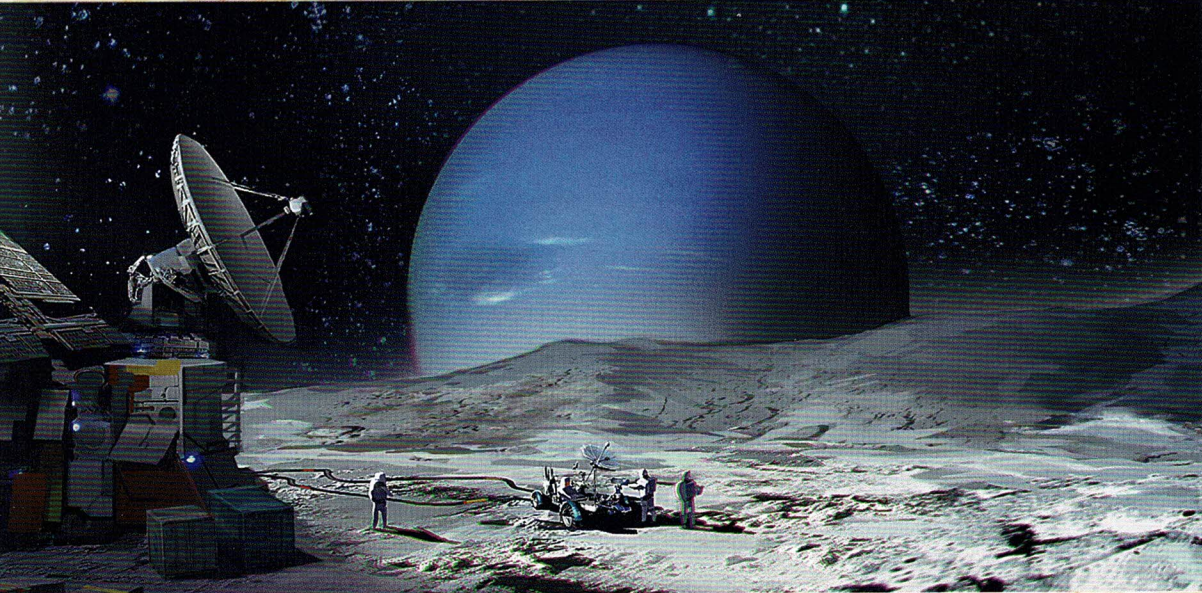
ÉTAPE 3 : Production de colonies

Retirez toutes les flottes marchandes des tuiles Colonie et placez-les sur la tuile Flottes Marchandes. Sur chaque tuile Colonie, faites progresser le marqueur blanc d'une case vers la droite de la piste Colonie.

La phase Solaire sera également utilisée par d'autres extensions, introduisant de nouvelles étapes.

Variante Solo avec Colonies

Utilisez toutes les règles solo normales du jeu principal et des extensions, mais lors de la mise en place, diminuez votre production de M€ de 2. Piochez 4 tuiles Colonie et choisissez les 3 que vous mettez en jeu.



CRÉDITS :

Auteur : Jacob Fryxelius et Jonathan Fryxelius

Illustrateur : Isaac Fryxelius

Illustration des règles : Garrett W. Kaida

Assistant-graphiste : FryxGames

MÉGACRÉDITS :

À nos éditeurs partenaires et à tous nos testeurs : Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Trollet Eriksson, Kalle Palm, Tomas Gjäls et Mikael Wicktor, ainsi que leurs groupes de joueurs – mille mercis pour vos intenses parties et vos retours !
Merci également à Bill Bricker et Garrett W. Kaida pour les superbes illustrations.

MATÉRIEL :

49 cartes Projet
5 cartes Corporation
11 tuiles Colonie
1 tuile Référence
1 tuile Flottes Marchandes
8 flottes marchandes
8 marqueurs blancs
Ce livret de règles

GIGACRÉDITS :

Au Créateur des cieux.
Puissions-nous toujours être
les bons gardiens de Ses mondes !

FRYXGAMES

