



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS VENUS NEXT

Maintenant que la terraformation de Mars est lancée et que de nombreux projets ont été mis en place, le Gouvernement Mondial, installé sur Terre, pense qu'il est temps de s'attaquer également à la terraformation de Vénus. C'est un projet bien plus ambitieux et difficile, qui demandera sûrement un millier d'années. Raison de plus pour le commencer dès MAINTENANT!



Le plateau Vénus

Sur le plateau Vénus, les joueurs vont devoir composer avec un quatrième paramètre global : l'échelle de terraformation de Vénus ! Par souci de simplification, les cartes font référence à ce paramètre en mentionnant uniquement « Vénus ». Comme Vénus est un projet à très long terme, l'échelle permettant de suivre son évolution va de 0% à 30% de terraformation. Cela offre aux joueurs de nouvelles possibilités pour augmenter leur Niveau de Terraformation (NT) et débloquer de nouvelles étapes bonus. Comme pour les autres paramètres globaux, une fois à son maximum, Vénus ne fait plus gagner de NT aux joueurs. Attention, la terraformation de Vénus n'est pas une condition de fin de partie : les trois paramètres de base (température, oxygène et océans) doivent atteindre leur but pour mettre fin à la partie. Cela signifie que Vénus aura atteint son but bien avant la fin de certaines parties alors qu'elle aura à peine commencé dans d'autres. Les cartes qui affectent les prérequis globaux, comme **Technologie d'adaptation**, **Conception spéciale** et la **corporation Inventrix** affectent également les prérequis de Vénus.

Étape bonus : Lorsqu'un joueur fait progresser Vénus sur la case 8%, il peut piocher une carte gratuitement. Si c'est sur la case 16%, il gagne un NT supplémentaire.

Un nouveau projet standard : Purification, pour 15 M€ vous faites progresser Vénus de 1, et vous gagnez un NT, comme toujours.

Zones spéciales supplémentaires : 4 nouvelles zones réservées pour des cités spécifiques sont disponibles sur le plateau Vénus. Ces cités sont introduites par les cartes de cette extension, comme le Refuge Spatial de Phobos et la Colonie de Ganymède sur le plateau principal. La Base Maxwell est située sur la surface hostile de Vénus alors que Stratopolis flotte dans la haute atmosphère vénusienne. La Métropole Lunaire est installée sur notre Lune alors que la Cité Aurora est une cité sur rails, lui permettant de suivre le lever de Mercure, de façon à toujours être dans son ombre et ainsi éviter les rayons brûlants du Soleil.

Lors de la mise en place, placez le plateau Vénus à proximité du plateau principal et posez le marqueur Vénus sur la case 0%.

Nouvelles cartes

Cette extension vous apporte 49 nouvelles cartes Projet ainsi que 5 nouvelles cartes Corporation. Elles sont facilement identifiables grâce à l'icône bleue et blanche  présente sur leur bord gauche. Mélangez simplement ces cartes dans leurs pioches respectives avant la mise en place de la partie. Venus Next peut être jouée avec ou sans la variante Ère des Corporations, ainsi que n'importe quelle autre extension.

Variante : Chaque joueur pioche une corporation Vénus et une autre corporation avant de faire son choix.



Flotteurs

Venus Next introduit une nouvelle ressource : les flotteurs ! Les flotteurs représentent des infrastructures flottantes dans l'atmosphère de Vénus, où la pression et la température sont semblables à celles de la Terre. La surface de la planète est vraiment inaccessible, avec une pression de 90 atm (bar) et des températures avoisinant les 450 °C. Vous gagnez des flotteurs grâce à des cartes. Ils fonctionnent de la même manière que les microbes ou les animaux.



Ressource joker

Cette icône indique simplement une ressource dont le type n'est pas spécifié. Consultez le texte de la carte pour plus de détails.



Badge Vénus

Le badge Vénus symbolise que le projet est localisé sur Vénus ou en orbite autour de la planète. Lorsque ce symbole est présent sur une carte, on parle de carte Vénus.



Objectif Aéronaute

Un nouvel objectif fait son apparition : Aéronaute, en complément des objectifs du plateau principal. La limite reste fixée à 3 objectifs validés parmi les 6 désormais disponibles. Pour valider cet objectif, vous devez avoir au moins 7 flotteurs sur vos cartes. Lors de la mise en place, placez cette tuile de façon à recouvrir le titre de la zone Objectif du plateau principal.



Récompense Vénophile

Une nouvelle récompense peut être financée : Vénophile. La limite reste fixée à 3 récompenses financées parmi les 6 désormais disponibles. Cette récompense sera attribuée au joueur ayant le plus grand nombre de badges Vénus en jeu. Lors de la mise en place, placez cette tuile de façon à recouvrir le titre de la zone Récompense du plateau principal.

Phase Solaire : Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial!

Venus Next introduit une nouvelle phase qui a lieu après la **phase de Production** de chaque génération : la phase Solaire.

ÉTAPE 1 : Vérification de la fin de partie

Commencez par vérifier si les conditions de fin de partie sont atteintes : si la température, le niveau d'oxygène et les océans ont atteint leurs buts, la partie se termine et le décompte final a lieu. L'étape 2 de la phase Solaire est ignorée.

ÉTAPE 2 : Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial

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 placer 1 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 **Algue arctique** ou la nouvelle corporation **Aphrodite**.

Variante : Ignorez cette étape pour des parties plus longues.

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

Variante Solo

Cette variante solo utilise les cartes Vénus et la variante l'Ère des Corporations. Votre objectif est désormais que les quatre paramètres globaux atteignent leur but, y compris la terraformation de Vénus! Vous commencez toujours avec un NT de 14 et disposez de 14 générations, mais vous bénéficiez désormais de l'Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial (GM) lors de la phase Solaire. Cela signifie, qu'en tant que premier joueur, vous choisissez à chaque génération ce que fait le GM. Vous pourrez ainsi développer vos compétences stratégiques, et ce n'est rien de le dire, car Vénus demande 15 étapes supplémentaires pour être terraformée, et le GM ne pourra vous aider que pour 13 de ces étapes (dans la mesure où, à la 14e génération, la fin de partie sera déclenchée à la première étape de la phase Solaire et l'Effort de Terraformation du GM sera ignoré).



CRÉDITS :

Auteur : Jacob Fryxelius
Illustrateur : Isaac Fryxelius
Développement : FryxGames
Traduction française : MeepleRules.fr

MÉGACRÉDITS :

à nos éditeurs partenaires exclusifs ainsi qu'à nos bêta-testeurs :
Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Jorrit Sminia, Mikael Hansson,
Jan-Fredrik Wahlin, Ken Somerville, Tomas Gjåls et Mikael
Wicktor, et leurs groupes de jeu.
Un million de mercis pour vos parties de test et vos retours.

GIGACRÉDITS :

au Créateur de la Terre, de Mars et de Vénus. Puisseons-nous
toujours être les bons gardiens de ces mondes !

MATÉRIEL :

Ce livret de règles
49 cartes Projet
5 cartes Corporation
1 tuile Objectif
1 tuile Récompense
1 plateau Vénus
1 marqueur Vénus

FRYXGAMES

© FryxGames AB
www.fryxgames.se



Intrafin
Games

www.intrafin.eu