



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS

Travail amateur de traduction réalisé par : Duinhir
Relecture et corrections : Chris06 (glookz), Harry Cover
Mise en page : Achno
Ce travail pouvant contenir des erreurs, la référence reste
la règle officielle



TERRAFORMING MARS

« Depuis sa mise en place en 2174, le Gouvernement Mondial n'a cessé de lutter pour assurer la paix et l'unité globale. Notre mission est d'être un outil partagé de l'humanité afin de créer un meilleur futur. Notre constat est que la terre est surpeuplée et que la disponibilité des ressources critiques baisse de manière dramatique.

Nous avons désormais à choisir entre un repli ou l'expansion dans l'espace pour trouver de nouvelles demeures pour l'humanité. C'est dans cet objectif que nous devons transformer Mars en une planète Habitable. La terraformation de mars est une œuvre si grande qu'elle nécessitera les efforts unis de toute l'humanité pour être accomplie. Le Gouvernement Mondial inaugurera donc un comité de terraformation et instituera une taxe universelle pour le financer. Toute corporation ou entreprise contribuant au processus de terraformation sera généreusement récompensée par le Comité. Nous sommes certains que ces mesures aboutiront au final à une planète habitable pour nos descendants.

Merci de votre attention ! »

Levi Uken, Chargé de Communication du Gouvernement Mondial, 16 Janvier 2315.

Historique

L'humanité a débuté son extension à travers le système solaire. Sur Mars, quelques petites colonies ont été fondées. Elles offrent une protection contre l'environnement planétaire qui est terriblement froid, sec, avec une atmosphère quasi inexistante.

Afin d'accroître l'immigration terrienne, Mars doit être terraformée en modifiant son environnement jusqu'à ce que les humains puissent y vivre sans équipement de protection coûteux et sans que chaque accident mineur ne devienne une catastrophe. Le Gouvernement Mondial a donc décidé d'aider toute organisation qui contribuera à ce vaste chantier.

Les financements généreux attirent de gigantesques corporations qui se mettent en compétition pour étendre leur affaires et émerger en tant que l'acteur le plus influent de la terraformation. En cette époque, la domestication de la planète rouge présente les plus grandes des opportunités.

Sommaire

Historique	2
Présentation générale du Jeu	3
Paramètres globaux	3
Plateau de jeu	4
Tuiles et marqueurs	5
Plateaux individuels	6
Cartes	6
Mise en place	7
Générations	8
Actions	9
Fin du jeu	12
Variantes	13
Symboles	14
Crédits	16

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU JEU

Dans "Terraforming Mars", vous contrôlez une corporation, et vous achetez et jouez des cartes décrivant différents projets. Les projets contribuent souvent directement ou indirectement au processus de terraformation, mais peuvent aussi constitué d'autres types d'entreprise commerciale. Pour gagner, vous devez avoir un bon niveau de terraformation (NT) - ou terraforming rate (TR) - et un maximum de points de victoire (PV). Le NT s'accroît à chaque fois que vous faites progresser un paramètre global (température, oxygène, océans). Votre NT détermine votre revenu de base ainsi que votre score de base. Tandis que le processus de terraformation progresse, de plus en plus de projets deviennent réalisables. Des PV supplémentaires sont attribués pour toute action permettant d'augmenter la mainmise de l'humanité sur le système solaire. Cela peut aller de la fondation de cités à la construction d'infrastructures, en passant par la protection de l'environnement.

Le temps est mesuré en générations et chaque génération débute par une phase d'ordre de tour, suivi d'une phase de recherche dans laquelle les joueurs auront accès à de nouvelles cartes. Dans la phase d'action, les joueurs réalisent 1 ou 2 actions chacun leur tour jusqu'à ce que tous

aient passés. Enfin, dans la phase de production, tous les joueurs produisent des ressources en fonction de leurs paramètres de production indiqués sur leurs plateaux individuels et collectent leurs revenus en fonction de leur NT.

Des pistes pour la température, le niveau d'oxygène, le niveau de terraformation et le passage des générations sont imprimées sur le plateau de jeu central. Une carte de la surface martienne sert à placer les tuiles océans, verdure et cités au fur et à mesure du jeu. Enfin, le plateau comporte une liste de projets standards et d'objectifs et récompenses pour lesquels les joueurs seront en compétition.

Le jeu se termine lorsqu'il y a suffisamment d'oxygène à respirer (14%), d'océan pour permettre un climat de type terrestre (9 tuiles) et la température dépasse largement le point de gel (+8°C). Il est alors considéré possible, à défaut d'être confortable, de vivre à la surface de Mars !

Le vainqueur est le joueur avec le plus de PV à la fin du jeu. Les PV proviennent du NT, des tuiles disposées sur la carte, des récompenses gagnées, des objectifs atteints et des PV indiqués sur les cartes jouées.

PARAMÈTRES GLOBAUX

La température, l'oxygène et les océans sont appelés paramètres globaux. Lorsque vous augmentez l'un d'eux, votre niveau de terraformation s'accroît d'autant, augmentant votre revenu et votre score.

Lorsqu'un paramètre a atteint son niveau maximum, il ne peut plus être accru et n'augmente donc plus le NT. Il est toujours possible de jouer des cartes qui l'augmente, en ignorant l'effet sur le paramètre global.

Lorsque les trois paramètres globaux ont atteint leur niveau haut, le jeu se termine à la fin de la génération (après la phase de production).



Mars terraformée

Chaque zone ou tuile du plateau de jeu représente 1% de la surface de martienne. Ainsi 9 tuiles océan représentent 9% de couverture océanique, ce qui est réputé suffisant pour permettre des cycles hydrologiques stables, une humidification de l'air et des motifs météorologiques. L'eau est aussi importante en tant que régulateur des variations de température. A très basse température, les océans sont en pratique des glaciers la plupart de l'année.

Bien que la température sur Mars puisse atteindre naturellement 20°C lors des « canicules », ce n'est pas suffisant. Afin d'assurer la présence d'eau liquide, la température doit être positive en moyenne sur l'année, au moins au niveau de l'équateur.

Le paramètre le plus important pour la terraformation est le niveau d'oxygène. Sans une atmosphère respirable, Mars n'est pas habitable, pas terraformée. L'atmosphère terrestre contient 21% d'oxygène, 0,21 atm. A haute altitude, ce pourcentage décroît, l'atmosphère devenant moins dense. A 3000 m, le niveau d'oxygène est de 0,14 atm et quelques grandes villes sont implantées à cette altitude, principalement dans les Andes et en Chine. Les exemples les plus notables sont les villes boliviennes de El Alto (4150m) et La Paz (3640m), chacune abritant près d'un million d'habitants.

L'atmosphère terrestre comprend aussi 78% d'azote, le principal contributeur à la pression atmosphérique. La pression atmosphérique est aussi importante, bien que moins cruciale que le niveau d'oxygène. Un autre aspect de la terraformation de Mars est son champ magnétique très faible. Ces deux derniers aspects ne sont pas présentés en tant que paramètres globaux, mais sont généralement représentés sur certaines cartes spécifiques, qui une fois jouées augmentent le NT du joueur.



N'oubliez pas ! :
augmenter un paramètre
global augmente votre NT

- 1) **Piste du niveau de Terraformation (NT)** : tous les joueurs débutent à 20. C'est votre revenu de base (voir pages 6 et 8) et vos PV de base. Vous l'augmentez à chaque fois que vous terraformez.
- 2) **Piste des générations** : Le marqueur de générations mesure le temps (tours) et débute à 1, se déplaçant sur la piste NT
- 3) **Jeu Solo** : le jeu solo débute avec un NT de 14 et se termine après 14 générations.
- 4) **Oxygène** : ce paramètre global commence à 0%. Il est à comparer au 21% d'oxygène de l'atmosphère terrestre.
- 5) **Tuiles Océan** : Ce paramètre global débute avec 9 tuiles empilées à cet emplacement, ces tuiles sont placées durant la partie
- 6) **Température** : ce paramètre global (température moyenne à l'équateur) débute à -30°C
- 7) **Étapes bonus** : si vous augmentez un paramètre à ce niveau, vous recevez le bonus correspondant.
- 8) **Projets standards** : Peuvent être utilisés par n'importe quel joueur, quelles que soient les cartes en sa possession (voir page 10).
- 9) **Objectifs (milestones) et récompenses (Awards)** : peuvent être une bonne source de PV (voir pages 10 et 11).
- 10) **Bonus de placement** : Lorsque vous placez une tuile sur une case avec un bonus de placement, vous recevez le bonus de cartes ou de ressources indiqué (voir page 5)
- 11) **Zones réservées aux océans** : Les cases bleues sont réservées pour les tuiles océans, les tuiles océans ne peuvent être placées que sur une de ces cases et aucune autre tuile ne peut y être placée.
- 12) **Zone réservées spéciales** : 3 cases sont réservées pour des citées spécifiques, aucune autre tuile ne peut y être placée.

Les étapes bonus

Lorsque l'atmosphère se densifie, l'effet de serre déclenche une augmentation de la température moyenne, comme indiqué par le bonus des 8% d'oxygène.

Lorsque la température augmente, le dioxyde de carbone s'évapore du permafrost, augmentant l'effet de serre, comme indiqué par les bonus de production de chaleur. Enfin, lorsque la température atteint 0°C, l'eau gelée dans le sol fond, augmentant le niveau d'eau de surface (une tuile océan supplémentaire)

La carte

Le plateau de jeu propose une vue précise de la région de Tharsis sur Mars, incluant Valles Marineris et 3 des 4 grands volcans. Seule la région autour d'Olympus Mons est manquante. Les cases réservées pour les tuiles océans sont les dépressions de terrain, l'eau coulera donc naturellement vers ces zones géographiques. Les bonus de plantes autour de l'équateur simulent le fait que les températures moyennes plus élevées permettent à la vie de se développer plus facilement à cet endroit. Les chaînes de montagnes ont des bonus d'acier et de Titane, tandis que d'autres sites intéressants peuvent fournir des bonus de pioche de cartes, par exemple le site Viking ou le premier atterrisseur humain s'est posé.

TUILES

Le plateau de jeu comporte une carte sur laquelle des tuiles peuvent être placées. Lorsque vous placez une tuile, vous devez d'abord vérifier si des restrictions de placement s'appliquent. Certains cases sont réservées pour les océans et des citées spécifiques, aucune autre tuile ne peut y être placée. De plus, chaque tuile peut avoir des restrictions spécifiques indiquées sur la carte déclenchant sa pose ou dans les indications ci-dessous.

Lorsque vous placez une tuile, vous recevez, le cas échéant, le bonus de placement indiqué sur la case. Un bonus est aussi attribué lorsque des tuiles sont placées en bordure d'océan (voir ci-dessous)



Tuiles océan : les tuiles océans ne peuvent être placées que sur les cases réservées aux océans (voir « La carte »). Placer une tuile océan augmente votre NT de 1. Les tuiles océans ne sont pas la propriété d'un joueur spécifique, chaque tuile océan en jeu fournit un bonus de placement de 2 M€ pour chaque joueur plaçant une tuile, y compris une autre tuile océan, sur une case adjacente.

Exemple : Si vous placez une tuile citée adjacente à 2 tuiles océans, vous obtenez 4 M€ de bonus de placement



Tuiles verdure : si possible, une tuile verdure doit être posée de manière adjacente à une tuile en votre possession. S'il n'y a pas de case disponible près de vos tuiles posées, ou si vous n'avez pas de tuile placée, vous pouvez placer la tuile verdure sur toute case libre (aux autres restriction de placement près).

Placez un marqueur joueur de votre couleur sur la tuile afin d'en revendiquer la propriété. Lorsque vous placez une tuile verdure, vous augmentez le niveau d'oxygène et votre NT de 1. S'il n'est plus possible d'augmenter le niveau d'oxygène, vous ne bénéficiez pas de l'augmentation de NT. Les tuiles verdure placées valent 1 PV en fin de partie et fournissent 1 PV à toute cité adjacente



Tuiles cités : Ne peuvent pas être placées adjacentes à une autre cité (à l'exception de Noctis city qui doit toujours être placée sur sa case réservée). Placez un marqueur joueur de votre couleur sur la tuile afin d'en revendiquer la propriété. Chaque cité vaut 1 PV pour chaque tuile verdure adjacente à la fin de la partie (quelle qu'en soit le joueur propriétaire). (Note : la carte Capitale place l'unique tuile citée capitale, qui compte et score comme une cité normale mais donne de plus de PV pour les tuiles océan adjacentes, comme indiqué sur sa carte)



Tuiles spéciales : certaines cartes vous permettent de placer une tuile spéciale. Leurs fonctions et/ou restrictions de placement sont décrites sur la carte.

Placer la tuile et un marqueur joueur à votre couleur à l'endroit indiqué.

MARQUEURS

Cubes ressources : les ressources sont déposées sur le plateau individuel ou sur des cartes spécifiques. Il y a plusieurs types de ressources (voir page 14), mais toutes sont marquées par ces cubes :

Bronze = 1
Argent = 5
Or = 10



Marqueurs joueurs : Chaque joueur utilise un marqueur de sa couleur pour marquer le NT, la propriété des tuiles, les niveaux de production (voir page 6) et pour indiquer les actions utilisées des cartes à fond bleu (voir page 11).



Marqueurs température, oxygène et génération : ces marqueurs démarrent au début de leur piste respective (voir page 4).



Marqueur premier joueur : ce marqueur se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque génération.



Un petit pas pour l'homme... mais attention où vous mettez les pieds !



DANIEL FEMILLES

PLATEAUX INDIVIDUELS

Les plateaux individuels servent à indiquer l'état courant de vos ressources et productions. Des cubes de ressources sont placés dans leurs zones respectives et les marqueurs joueurs sont placés sur les pistes de production. Durant le jeu, les icônes de ressource se réfèrent aux cubes de ressources, tandis que des icônes de ressources dans des carrés bruns représentent la production de la même ressource (voir cartes projets plus bas)

- 1) **Pistes de production** : Si vous augmentez votre production d'une ressource, déplacez votre marqueur joueur pour cette production en conséquence. Si votre production dépasse 10, placez un marqueur sur 10 et un second marqueur sur les unités. Procédez de même pour les dizaines suivantes. Durant la phase de production, vous ajoutez un nombre de cubes ressources égal à votre production.
- 2) **MégaCrédits (M€)** : sont utilisés pour payer des cartes ou d'autres éléments. Note : votre revenu en M€ est la somme de votre production de M€ et de votre NT. La production de M€ est la seule qui peut être négative, mais elle ne peut jamais être inférieure à -5
- 3) **Acier** : utilisé uniquement pour payer des cartes avec un indicateur « bâtiment » et vaut 2M€ / cube. Vous pouvez payer en combinant M€ et acier, mais la monnaie n'est pas rendue sur l'acier.



- 4) **Titane** : utilisé uniquement pour payer des cartes avec un indicateur « spatial » et vaut 3M€ par Cube, la monnaie n'est pas rendue comme pour l'acier.
- 5) **Plantes** : Peuvent être converties en tuiles verdure en utilisant l'action associée (voir pages 5 et 11)
- 6) **Énergie** : est utilisée par de nombreuses cartes. Toute production d'énergie excédentaire est convertie en chaleur au début de la phase de production
- 7) **Chaleur** : Peut être utilisée pour élever de 1 la température en utilisant l'action associée (p. 11)

CARTES

Chaque joueur débute le jeu avec une carte corporation. Durant le jeu, les joueurs achètent et jouent de nombreuses cartes projet pour obtenir divers bénéfices. Les cartes sont divisées en trois catégories : les cartes actives (bordure bleue, voir l'exemple), les cartes automatisées (vertes) et les cartes événements (rouge), voir en page 10.



- 1) **Indicateur** : place la carte dans une catégorie donnée, ce qui peut impacter ou être impacté par d'autres cartes ou par le plateau individuel (par exemple, la possibilité de payer en acier lorsqu'un indicateur bâtiment est présent)
- 2) **Conditions de départ** : indique combien d'argent (M€), de ressources et de productions sont à disposition du joueur en début de partie. Certaines corporations ont aussi une action obligatoire de début de partie (voir carte en exemple)
- 3) **Effet / action** : les encadrés titrés d'un ruban bleu indiquent un effet permanent ou une action qui peut être utilisée plusieurs fois durant la partie. Les actions ne sont utilisables qu'une fois par génération tandis que les effets sont toujours actifs.
- 4) **Texte d'ambiance** : donne des informations sur le background du jeu
- 5) **Coût** : Il s'agit du coût à payer pour jouer la carte depuis sa main (pour obtenir des cartes, il faut d'abord les acheter durant la phase de recherche, voir page 8)
- 6) **Prérequis** : Tout prérequis indiqué doit être respecté pour pouvoir jouer la carte. Certaines cartes nécessitent d'avoir un paramètre global à un certain niveau minimum, tandis que d'autres nécessitent qu'un paramètre soit inférieur ou égal à un niveau donné (voir carte en exemple). Certaines cartes requièrent d'avoir certains indicateurs ou niveau de production. De plus vous devez être capable de réaliser les effets de la carte. A noter que ces prérequis doivent être remplis lorsque la carte est jouée, ce n'est plus nécessaire si la carte est utilisée plus tard dans la partie.
- 7) **Effet immédiat** : La plupart des cartes ont un effet sur vos ressources ou vos productions (ou celles de vos adversaires). Vous pouvez aussi obtenir des tuiles à placer ou d'autres effets.
- 8) **PV** : certaines cartes vous rapporte des PV en fin de partie.

MISE EN PLACE

Ce chapitre décrit la mise en place pour un jeu standard à 2-5 joueurs. Se référer aux règles additionnelles en page 13 pour les autres variantes.

- 1) Plateau de jeu : disposer le plateau de jeu au milieu de la table, placer les 9 tuiles océan sur leur espace réservé. Placer les marqueurs température et oxygène sur leurs positions de départ. Enfin, placer le marqueur génération sur le '1' sur la piste NT.
- 2) Les Cubes de ressources et autres tuiles sont placés près du plateau de jeu.
- 3) Pioche Projets : Retirer les cartes « Ère des Corporations » de la pioche des projets et des cartes corporations. Elles sont indiquées par un indicateur rouge et blanc en bas à gauche (🔴). Mélanger les cartes projet et placer la pioche projet près du plateau de jeu. Laisser un espace pour la défausse près de la pioche.
- 4) Joueurs : le joueur ayant été le plus près de mars récemment (débrouillez-vous avec les calculs astronomiques, les règles VO préconise le dernier joueur à avoir gagné une partie de Terraforming mars) reçoit le marqueur premier joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prends les marqueurs joueurs correspondants et un plateau joueur. La production de chaque ressource débute à 1, placer un marqueur joueur sur chaque piste (en mode standard seulement). Chaque joueur place aussi un de ses marqueurs sur la position de départ (20) de la piste NT.
- 5) Cartes corporations : Les joueurs débutant à Terraforming Mars reçoivent une corporation « débutant » (verso non coloré) et suivent les instructions pour obtenir 42 M€. Puis ils piochent 10 cartes projets pour constituer leur main de départ. Les joueurs expérimentés continuent la mise en place en mélangeant les cartes corporations standard (sauf les 2 corporations de l'« ère des Corporations ») puis en distribuant 2 cartes corporations par joueur restant.
- 6) Cartes projet : distribuer 10 cartes à chaque joueur restant, ce sont des cartes que chaque joueur peut acheter pour leur main de départ, au coût de 3 M€ chacune. Les joueurs choisissent leur corporation et main de départ.
- 7) Conditions de départ : chaque joueur choisi la corporation qu'il souhaite jouer parmi les deux distribuées et quelles cartes il souhaite conserver pour sa main de départ. Les cartes projet non conservées sont défaussées, les cartes corporations non conservées sont remises dans la boîte. Les cartes sont toujours défaussées face cachée ! Dans l'ordre du tour, les joueurs révèlent ensuite leur corporation, le cas échéant prennent leurs ressources et productions de départ puis payent 3M€ pour chaque carte projet qu'ils conservent. Gardez en mémoire que les ressources pour les quelques générations suivantes seront assez limitées le temps de faire démarrer l'économie.

- 8) Démarrer la partie : La première génération débute sans phase d'ordre ou de recherche (ces phases ayant été simulées durant la mise en place). Le premier joueur commence donc par la phase d'action.

Exemple : Kim, Stanley et Robinson décident de jouer une partie standard. Ils choisissent chacun leur couleur, prennent chacun un plateau joueur et marquent leurs 6 pistes production de départ à 1 avec leurs marqueurs joueur respectifs. Kim, le premier joueur distribue 10 cartes projet et 2 cartes corporations à chaque joueur. Ils examinent leurs cartes et quand tous ont décidé quelles cartes et corporations ils choisissent, ils les dévoilent dans l'ordre du tour. Kim dévoile sa corporation, PhoboLog, qui lui donne 10 ressources de titane et 23M€ qu'elle collecte sur son plateau individuel. Elle déclare ensuite qu'elle achète 5 cartes, payant donc 15 M€. Elle dispose de quelques cartes « spatiales » coûteuses, qui mettront à profit son titane. Elle défausse ensuite la carte corporation inutilisée dans la boîte et les 5 cartes projets qu'elle n'a pas acheté, face cachée, dans la pile de défausse près de la pioche. Stanley dévoile qu'il va jouer ThorGate, démarrant avec 48M€ et 1 production d'énergie, qu'il marque sur son plateau individuel. Stanley décide de garder les 10 cartes et payes 30 M€ pour le total, il défausse ensuite sa corporation inutilisée dans la boîte. Robinson décide de jouer la République de Tharsis (voir exemple page précédente). Il ajoute 40M€ à son plateau joueur et paye 12 M€ pour les 4 cartes qu'il garde, lui laissant 28M€. En première action, il placera une tuile cité. De plus, sa tuile cité pourra lui rapporter un bonus de placement et sa carte de corporation indique qu'il peut augmenter sa production de M€ de 1 à chaque fois qu'une cité est placée sur Mars et qu'il gagne 3M€ à chaque fois qu'il place lui-même une cité. La première génération débute alors avec Kim qui prends le premier tour de la phase d'action.

GENERATIONS

En raison des longues périodes nécessaires pour réaliser les projets, le jeu est joué en une série de générations. A chaque génération, les joueurs déroulent 4 phases

1) Phase d'ordre des joueurs : Le marqueur premier joueur se déplace de 1 joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et le marqueur génération est déplacé de 1 cran vers le haut, cette phase est omise lors de la première génération (voir la mise en place)

2) Phase de recherche : Chaque joueur pioche 4 cartes et décide lesquelles il veut conserver. Chaque carte conservée lui coûte 3M€ et un joueur peut conserver de 0 à 4 cartes. Les cartes non conservées sont défaussées face cachée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Cette phase aussi est omise lors de la première génération (voir la mise en place)

Exemple : A la seconde génération, les joueurs ont leur première véritable phase de recherche. Ils piochent chacun 4 cartes et décident lesquelles acheter. Stanley décide d'acheter 3 de ces cartes, il paye donc 9 M€ et défausse la carte restante, il ajoute ensuite ces 3 cartes à sa main

3) Phase d'action (voir page 9) : Les joueurs jouent 1 ou 2 actions chaque tour, ou passent. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient passés. Les actions peuvent être combinées de toute manière choisie par le joueur. Les actions disponibles sont :

- Jouer une carte de sa main (voir page 9)
- Utiliser un projet standard (voir page 10)
- Acquérir un objectif / milestone (voir page 10)
- Financer une récompense / award (voir page 11)
- Utiliser une action sur une carte bleue (voir page 11)
- Convertir 8 plantes en une tuile verdure (qui augmente le niveau d'oxygène), tel que décrit sur le plateau joueur (voir page 11)
- Convertir 8 chaleurs en une augmentation de température, tel que décrit sur le plateau joueur (voir page 11)

Un joueur peut décider de réaliser 1 ou 2 actions à son tour. Si il ne réalise aucune action, il passe et ne pourra plus réaliser d'action à cette génération. Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase d'action se termine

Exemple : Stanley débute la phase action de la seconde génération en utilisant le projet standard « vente de brevets » (voir page 10) : il défausse une carte pour gagner 1 M€ ayant réalisé que cette carte n'étaient pas vraiment utile dans sa situation. De plus, il souhaite voir ce que les autres joueurs vont faire avant de décider de sa stratégie. Ensuite, Robinson utilise le projet standard « cité » et paye 25 M€ pour placer une cité et augmenter sa production de M€ de 1 cran. En tant que République de Tharsis, cela lui donne un M€ supplémentaire de production et un remboursement de 3M€, en plus du bonus de placement de tuile.

Une seule action lui suffisant, il dit à Kim que c'est son tour. Kim joue le projet spatial « Exploitation minière d'astéroïdes » au coût de 30M€, dépensant 8 titane. Grâce à l'effet de sa corporation, PhoboLog, chaque titane vaut 4M€ au lieu de 3M€, pour un total de 32M€, elle perd donc 2M€. Elle aurait pu dépenser 7 titanes et 2 M€, mais elle préfère payer les 8 titanes, étant à cours de cash. « Exploitation minière d'astéroïdes » lui permet d'augmenter sa production de titane de 2 crans, elle ajuste donc ce paramètre sur son

plateau individuel puis place la carte devant elle. Kim décide ensuite de jouer une autre carte spatiale en seconde action, dépensant encore du titane, avant de passer la main à Stanley. Celui-ci a décidé de jouer « Énergie Géothermique », cette carte a un indicateur « énergie » et coûte 11 M€, mais comme Stanley joue ThorGate, qui donne une réduction sur les cartes « énergie », il a seulement besoin de payer 8M€.



Le tour continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

4) Phase de production : Tous les joueurs réalisent cette phase simultanément. Toutes les ressources énergie restantes sont d'abord converties en ressource chaleur (déplacer les cubes de ressources de la zone énergie à la zone chaleur). Ensuite tous les joueurs reçoivent de nouvelles ressources. Les joueurs reçoivent des M€ en fonction de leur NT plus toute production de M€ (qui peut être négative). Ensuite les joueurs reçoivent toute autre ressource en fonction de leur production sur leur plateau individuel. Ces ressources doivent être placées dans les zones correspondantes (voir page 6). Enfin, retirez les marqueurs joueurs des cartes actions utilisées, celles-ci pourront être réutilisées à la génération suivante. Vous êtes prêt à commencer une nouvelle génération.

Exemple : Kim gagne 21M€ de son NT et de sa production de M€. Elle produit aussi 3 ressources de titane (par l'« Exploitation minière d'astéroïdes » du tour précédent) et une ressource de chaque autre type, qu'elle dépose dans les zones correspondantes.

ACTIONS

Comme indiqué en page 8, il y a 7 différentes actions qu'un joueur peut choisir durant son tour. Les joueurs peuvent effectuer 1 ou 2 actions durant leur tour, de toute combinaison (par exemple deux fois la même action). En choisissant 2 actions, un joueur peut surprendre les autres et les doubler sur un objectif ou un bonus. Choisir de faire une seule action peut être utile aussi, pour attendre de voir ce que vont faire les adversaires ou pour temporiser par une action évidente et se laisser le temps de réfléchir à des décisions plus importantes.

A) Jouer une carte de sa main

Pour jouer une cartes, 3 étapes sont à suivre :

- 1) Vérifier les prérequis
- 2) Payer pour la carte et obtenir les effets immédiats
- 3) Placer la carte à l'endroit approprié

1. Vérifier les prérequis

Afin de jouer une carte, les prérequis doivent tous être remplis et vous devez être capable de réaliser les effets indiqués sur la carte, avec les exceptions suivantes : vous pouvez jouer une carte qui :

- Augmente un paramètre global qui a déjà atteint son maximum (par exemple si il n'y a plus de tuiles océan ou si la température est déjà à +8°C)
- Ajoute des ressources que vous ne pouvez pas collecter (par exemple ajouter des ressources « vie microbienne » sans projet « vie microbienne » sur lesquelles les placer)
- Enlèvent des ressources à un joueur au choix (icônes ressources à bordure rouge, voir exemple de la carte C ci-dessous), si vous ne pouvez ou ne voulez pas le faire.

Même si ces effets ne peuvent pas être accomplis, vous pouvez jouer la carte, en réalisant les autres objectifs comme d'habitude.

Exemple : Kim peut jouer la carte «Astéroïdes» (carte C) même si la température a déjà atteint +8°C, mais n'obtiendra par de NT. Elle peut aussi choisir de ne pas retirer de plantes ou seulement partiellement (si elle-même ou ses adversaires ont moins de 3 plantes à retirer), toutes les plantes doivent cependant être retirées chez le même joueur,

Les cartes A, B, D et E ci-dessous ont toutes des prérequis indiqués près du coût de la carte. Pour jouer la carte A, vous devez avoir une production de titane. Pour jouer la carte B, le niveau d'oxygène doit être de 9% ou moins et vous devez avoir une production d'énergie puisque la carte demande de réduire cette production. Pour jouer la carte D, le niveau d'oxygène doit être de 9% ou plus, vous devez aussi avoir une production de plantes puisque la carte demande de réduire cette production. La carte E requiert 5% d'oxygène et une production d'énergie.

Le coût pour jouer une carte est indiqué dans le coin en haut à gauche. Certaines cartes bleues déjà en jeu peuvent vous donner une réduction (par exemple la carte E donne une réduction sur les cartes spatiales). Vous pouvez aussi utiliser l'acier et le titane pour payer respectivement les cartes « construction » et « espace ».

2. Payer pour la carte et obtenir les effets immédiats.

Vous devez d'abord payer le coût de la carte. Ensuite, l'encart en bas de la carte indique tout effet immédiat. Ces effets (et d'autres effets déclenchés par la carte jouée) sont résolus dans l'ordre de votre choix.

Toute production (zones brunes sur les cartes A, B, D et E) doit être appliquée. Les ressources ou productions avec un bord rouge indiquent que vous pouvez l'appliquer à tout joueur (y compris vous-même). Les ressources ou production sans cadre rouge vous affectent toujours et doivent être appliquées.

Ainsi la carte A permet en pratique de voler une production de titane à un adversaire tandis que B, D et E vous obligent à diminuer votre production d'énergie ou de plantes afin d'augmenter votre production de M€.

Les cartes peuvent aussi indiquer des tuiles ou des indicateurs avec un bord rouge. Une tuile « rouge » indique une tuile de n'importe quel joueur et un indicateur « rouge », un indicateur de n'importe quel joueur.



A



B



C



D



E

Toute ressource (par exemple carte C) est gagnée immédiatement. De nouveau, un bord rouge indique que vous pouvez choisir les ressources chez n'importe quel joueur, la carte C n'est donc pas spécialement amicale. Les ressources à bord rouge sont optionnelles, ainsi la carte C n'enlève pas vos propres plantes, même si vous êtes le seul joueur à en avoir. Les ressources non standards (qui n'apparaissent pas sur le plateau individuel) sont collectées sur des cartes spécifiques (D par exemple). Par défaut ces ressources sont généralement placées sur la carte qui les génère. Vous rajoutez par exemple 1 animal (1 cube de ressources) sur la carte bétail (carte D) à chaque fois que vous l'utilisez, soit au maximum une fois par génération.

Toute tuile (carte B) placée par une carte suit les règles de placement de tuiles (cf page 5). Une tuile doit être placée si possible, mais ne pas être en mesure de le faire n'empêche pas de jouer la carte.

Si une carte présente un (*), il s'agit d'une exception aux règles normales et vous devez lire les explications entre parenthèses pour voir en détail comment la carte fonctionne.

Si vous avez un doute sur la fonction de la carte, lisez le texte explicatif.

Les icônes PV (cartes A, D et E) sont ignorées durant cette phase, ils seront comptés lors du décompte final (voir page 12). La carte D peut valoir de nombreux PV si son action (encart du haut de la carte) a pu être jouée plusieurs fois afin d'ajouter plus de ressources animales sur la carte.

3. Placer la carte à l'endroit approprié (voir illustration ci-dessous)

Les événements (cartes rouges, par exemple C) sont ajoutés à une pile personnelle, face cachée lorsqu'ils sont joués. Leurs indicateurs ne s'appliquent que lorsqu'elles sont jouées (par exemple la réduction apportée par la carte E pour un événement spatial s'applique à la carte C).

Les cartes automatisées (vertes, A et B) sont placées face visible, en pile vers le plateau du joueur avec seulement leur en-tête visible, elles n'ont plus d'effet mais leurs indicateurs continuent de compter pour de futures cartes jouées.

Les cartes actives (bleues, D, E) ont des effets permanents qui peuvent être activés à tout moment ou des actions que vous pouvez utiliser une fois par génération (comme les cartes corporations). Elle sont placées avec leur partie haute visible.



De nombreuses cartes représentent des idées pour la terraformation. Elles peuvent affecter les paramètres globaux ou augmenter votre NT d'autres manières. Elle peuvent représenter des éléments tels que des organismes photosynthétiques relâchant de l'oxygène, des sources de chaleurs...

D'autres cartes sont aussi liées avec le processus de terraformation, soit nécessitant des étapes de terraformation préalables, soit spécialisées dans les conditions initiales.

Chaque carte a un texte d'ambiance qui donne une idée de ce que la carte fait « en réalité »

B) Utiliser un projet standard

Les 6 projets standards imprimés sur le plateau de jeu sont toujours disponibles pour les joueurs. Chacun peut être utilisé plusieurs fois durant une même génération.

- 1) Vente de brevets :** Vous pouvez défausser des cartes de votre main pour gagner 1M€ par carte
- 2) Centrale électrique :** Pour 11 M€, vous pouvez augmenter votre production d'énergie de 1 cran
- 3) Astéroïde :** Pour 14M€, vous pouvez augmenter la température d'un cran (et votre NT)
- 4) Aquifère :** Pour 18 M€, vous pouvez placer une tuile océan (et gagner 1 NT et collecter tout bonus de placement, voir page 5)
- 5) Verdure :** pour 23M€, vous pouvez placer une tuile verdure, ce qui augmente le niveau d'oxygène (et votre NT) de 1 cran, vous collectez aussi tout bonus de placement et placez un marqueur joueur sur la tuile (voir page 5)
- 6) Cité :** pour 25 M€ placez une tuile cité (en gagnant tout bonus de placement), placez un marqueur joueur sur la cité et augmentez votre production de M€ de 1 (voir page 5)

Exemple : La première action de Robinson est d'utiliser le projet standard cité afin de gagner sa troisième tuile cité, continuant d'obtenir des bonus de sa corporation, la République de Tharsis.

C) Acquérir un objectif (milestone sur le plateau de jeu)

Si vous atteignez tous les critères d'un objectif vous pouvez l'acquérir en payant 8M€ et en plaçant un de vos marqueurs joueurs sur son emplacement sur le plateau. Un objectif ne peut être acheté que par un seul joueur et seuls 3 des 5 objectifs peuvent être achetés au total, il s'agit donc d'une course. Chaque objectifs acheté vaut 5PV en fin de partie.

Ci-dessous la liste des objectifs et les critères pour y prétendre (en plus de payer 8M€)

- 1) Terraformeur :** Avoir un NT de 35 minimum
- 2) Maire :** posséder au moins 3 tuiles cité
- 3) Jardinier :** posséder au moins 3 tuiles verdure
- 4) Constructeur :** avoir au moins 8 indicateurs « bâtiment » en jeu
- 5) Planificateur :** avoir au moins 16 cartes en main au moment où vous réclamez l'objectif

Exemple : la seconde action de Robinson (après avoir construit sa troisième cité) est d'acheter l'objectif de maire, pour lequel il répond maintenant aux critères. Il paye 8 M€ et place un de ses marqueurs sur l'objectif « Maire ». Ceci lui rapportera 5 PV. Seuls 2 autres objectifs peuvent désormais être achetés et plus personne ne peut acquérir l'objectif de maire.

D) Financer une récompense (award sur le plateau de jeu)

Il n'y a pas de prérequis pour financer une récompense. Le premier joueur à financer une récompense paye 8M€ et place un marqueur joueur sur son emplacement sur le plateau. Le second joueur qui finance une récompense paye 14M€ et le troisième 20M€. Seules 3 récompenses peuvent être financées. Chaque récompense ne peut être financée qu'une fois.

Lors du décompte final, pour chaque récompense financée, 5 PV sont attribués au joueur qui gagne dans la catégorie. Ce n'est donc pas forcément le joueur ayant financé qui remportera les PV. Le joueur en seconde place sur la récompense gagne 2 PV (sauf dans le cas d'une configuration à 2 joueurs ou la seconde place ne gagne pas de PV). En cas d'égalité les 2 joueurs gagnent les PV correspondant, si 2 joueurs (ou plus) sont ex-æquo pour la première place, il n'y a pas de points attribués pour une seconde place.

Les récompenses sont listées ci-dessous :

- 1) **Propriétaire:** attribué au(x) joueur(s) possédant le plus de tuile sur le plateau.
- 2) **Banquier:** attribué au(x) joueur(s) avec la plus haute production de M€.
- 3) **Scientifique:** attribué au(x) joueur(s) avec le plus d'indicateurs « science » en jeu.
- 4) **Thermaliste:** attribué au(x) joueur(s) possédant le plus de cubes de ressources chaleur
- 5) **Mineur:** attribué au(x) joueur(s) avec le plus de cubes ressources minerais (somme des cubes acier et titane)

Exemple : Stanley paye 8M€ pour financer la récompense « Thermaliste », considérant que son usine géothermique lui fournira les ressources nécessaires pour remporter cette récompense.

A la fin du jeu, Kim a aussi produit de la chaleur et en a 12 dans sa zone de ressource, Stanley en a 12 et Robinson 5. Stanley et Kim gagnent chacun 5 PV pour la première place. Robinson ne gagne rien puisqu'il y a un ex-æquo en première place.

E) Utiliser l'action d'une carte bleue

De nombreuses cartes bleues et cartes corporations comportent des actions indiquées par une flèche rouge. Chaque action de ce type peut être utilisée une et une seule fois par génération. Lorsque vous utilisez l'action d'une carte bleue, vous devez d'abord payer le coût indiqué à gauche de la flèche. Vous obtenez tout résultat pointé par la flèche puis placez un marqueur joueur sur la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée à cette génération. Ce marqueur joueur sera retiré lors de la phase de production.

Exemple : Vers la fin du jeu, Stanley possède la carte bétail (carte D) en jeu. Il peut choisir cette action à son tour, ajoutant un cube de ressource « animal » et un marqueur joueur sur la carte.

Les cartes bleues peuvent aussi comporter des effets toujours actifs, par exemple les navettes (carte E) donnent une réduction permanente de 2M€ lorsque vous jouez une carte « spatiale ». Il ne s'agit pas d'action (pas de flèche rouge) et vous pouvez donc les utiliser deux fois par tour (pour jouer deux cartes « spatiales »)

F) Convertir des plantes en verdure

Vous pouvez convertir 8 ressources plantes en une tuile verdure, ce qui augmente le niveau d'oxygène et votre NT de 1 cran.

A noter que les tuiles verdures doivent être placées (si possible) près d'une tuile dont vous êtes déjà propriétaire et peuvent fournir un bonus de placement (voir page 5).

Exemple : Robinson retire 8 ressources plantes de la zone plantes sur son plateau individuel, augmentant le niveau d'oxygène de 1 et son NT de 1. Il prend ensuite une tuile verdure et la place entre 2 de ses tuiles cités, il récupère ensuite le bonus de placement indiqué sur la case, qui s'avère être 2 plantes.

Lors du décompte final, cette tuile verdure lui rapportera de plus 1PV et augmentera de 1PV la valeur de toutes les cités adjacentes.

G) Convertir de la chaleur en température

Vous pouvez dépenser 8 ressources de chaleur pour augmenter de 1 cran la température et votre NT

« Ce qu'il nous faut ? Plus de puissance ! »
Bjorn Sigmund, PDG de ThorGate



FIN DU JEU

Lorsque les 3 paramètres globaux (océans, température et oxygène) ont atteint leur niveau maximum, la partie se termine à la fin de la génération.

Après la phase de production, les joueurs peuvent convertir une dernière fois des plantes en tuiles verdure. Ceci est réalisé dans l'ordre du tour et peut déclencher de nouveaux effets tels que des bonus de placement.

Enfin, le décompte final est réalisé. Afin d'éviter toute confusion, nous recommandons qu'un seul joueur soit choisi pour calculer les scores et que les autres joueurs vérifient ses calculs.

Décompte final

- 1) **NT** : Votre NT à la fin de la partie est votre score de base, déplacez votre marqueur à partir de ce point pour tracer la suite du décompte.
- 2) **Récompenses** : attribuez 5 PV au(x) joueur(s) leader dans chaque catégorie financée et 2 PV au(x) joueur(s) en seconde position. Les joueurs ex-æquo gagnent chacun les points et la seconde place n'est pas attribuée si plusieurs joueurs sont ex-æquo en premier (voir page 11). Ajoutez ces points à la piste NT.
- 3) **Objectifs** : chaque objectif réclamé vaut 5 PV
- 4) **Plateau de jeu** : les joueurs gagnent 1 PV par tuile verdure dont ils sont propriétaires et les cités dont ils sont propriétaires leur rapportent 1 PV par tuile verdure adjacente (peu importe le propriétaire de la tuile verdure).
- 5) **Cartes** : Comptez d'abord tous les PV sur les cartes qui collectent des ressources. Puis récupérez toutes vos cartes (y compris les événements joués) et comptez les PV correspondants. Si vous avez des cartes « joviennes », elles sont comptées séparément

Le joueur avec le plus haut score est le vainqueur, en cas d'égalité, le joueur avec le plus de ressources M€ est déclaré vainqueur.

Exemple : Stanley a un NT final de 38, c'est donc son score de base. Il gagne 5PV pour la récompense thermaliste et a aussi gagné l'objectif Planificateur (5PV). Sur le plateau, Stanley a placé 3 tuiles verdure autour de son unique cité, ce qui fait donc 3 PV pour les verdures et 5 PV pour sa cité, qui est aussi entourée de 2 tuiles verdures appartenant à Robinson. Stanley a 3 ressources « animal » sur sa carte bétail, ce qui lui ajoute 3PV, il a aussi un total de 6 PV supplémentaires sur ses cartes bleues et vertes et -1PV sur une carte événement (rouge), son score final est donc de 64.



Suggestions

Si vous ne comprenez pas les symboles, lisez l'explication entre parenthèses sur la carte, ou référez-vous aux pages 14 et 15 de ce livret. Parfois, plusieurs effets sont déclenchés par une action, pensez à les préciser aux autres joueurs si vous les voyez. Lorsque plusieurs effets se déclenchent en même temps, le joueur actif choisi leur ordre d'activation, y compris pour les effets déclenchés par les autres joueurs.



VARIANTES



L'ère corporative (extension)

Pour jouer cette variante, ajoutez simplement lors de la mise en place toutes les cartes marquées avec un icône rouge et blanc (▲) dans le coin en bas à gauche, y compris les 2 nouvelles corporations. Les joueurs démarrent sans production supplémentaire de ressources (voir mise en place page 7). L'ère corporative peut être combinée avec n'importe quelle autre variante. Cette variante se focalise sur l'économie et la technologie. Ces projets ne contribuent pas directement au processus de terraformation, mais rendent les corporations plus puissantes, ajoutant de nouveaux choix stratégiques au jeu. La variante ère corporative rend le jeu plus long et plus complexe, elle n'est pas recommandée pour les premières parties.

Variante solo pour l'ère corporative

Toutes les règles du jeu solo s'appliquent à ces exceptions près :

- 1) Avant de choisir vos cartes, placez 2 cités neutres sur la carte avec une tuile verdure adjacente chacune (ces tuiles ne sont pas votre propriété et n'augmentent pas le niveau d'oxygène). Révélez et défaussez les 4 cartes du haut de la pioche des projets et utilisez leur coûts pour déterminer la position des tuiles. La première cité est placée en comptant du haut à gauche, dans le sens de la lecture, en sautant tout emplacement illégal (par exemple les zones réservées pour les océans). Pour la seconde cité, placez la de la même manière, en partant du bas à droite, dans le sens inverse de la lecture. Placez ensuite les deux verdure avec les coûts des deux dernières cartes, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de chaque cité, en démarrant en haut à gauche de la cité et en sautant les emplacements illégaux.

Cas spécial : si vous jouez la république de Tharsis, vous gagnez la production de M€ correspondant aux deux cités neutres.

- 2) *Démarrez avec un NT de 14 au lieu de 20 (marque « solo » sur la piste) et sans la production supplémentaire de ressource décrite dans le jeu standard.*
- 3) *Les récompenses et les objectifs ne sont pas utilisés*
- 4) *Vous avez un adversaire virtuel auquel vous pouvez voler des ressources ou réduire la production*
- 5) *Vous jouez toujours 14 générations*

Pour gagner, vous devez compléter la terraformation (les 3 paramètres globaux doivent avoir atteint leur maximum) avant la fin de la génération 14. Après la génération 14, vous pouvez convertir des plantes en tuiles verdure, en suivant les règles normales, mais sans augmenter l'oxygène et au final, vous tentez d'obtenir le meilleur score possible. Si vous n'avez pas complété la terraformation à la fin de la génération 14, vous perdez.

Variante draft

Si vous souhaitez plus d'interaction, vous pouvez utiliser cette variante. Durant la phase de recherche, les joueurs piochent 4 cartes chacun puis en choisissent une et passent les 3 autres au joueur suivant.

Chacun joueur garde ensuite une carte parmi les 3 qu'il a reçus, puis 1 parmi les 2 et finalement reçoit sa 4ème carte. Chaque joueur peut ensuite acheter normalement (à 3M€) des cartes parmi les 4 à sa disposition. Le draft n'est pas utilisé à la première génération, ni pendant la phase de mise en place. Les cartes sont passées dans le sens des aiguilles d'une montre lors de génération paires et dans le sens inverse lors des générations impaires.

Cette variante permet au joueur d'avoir une idée des cartes à la disposition des autres joueurs, améliorent leur possibilité de poursuivre une stratégie et de prédire quels paramètres grimperont en premier.

Cette variante allonge la durée du jeu et n'est pas recommandée pour les premières parties.



SYMBLES

Points de victoire



Vous gagnez la partie en ayant le plus de points de victoire (PV). Les PV sont obtenus grâce à votre NT, aux tuiles posées sur le plateau de jeu, aux objectifs et récompenses et à beaucoup cartes.

Paramètres

Le jeu est basé sur le fait de rendre Mars suffisamment semblable à la Terre pour y vivre en sécurité. Il y a 4 paramètres sur le plateau connectés à ce processus : le niveau de terraformation, la température, le niveau d'oxygène et la couverture océanique.



Le niveau de terraformation (NT) : est la mesure de votre contribution au processus de terraformation. Chaque fois que vous augmentez le niveau d'oxygène, la température ou que vous placez des tuiles océans, votre NT augmente en conséquence. Le NT peut aussi augmenter via d'autres facteurs que les paramètres globaux. Chaque niveau de NT vaut 1 PV à la fin de la partie et le comité de terraformation vous attribue des subventions en rapport à votre NT. Vous démarrez à 20.



La **température** moyenne à l'équateur est augmentées 2°C à la fois, de -30°C à +8°C. Ceci dans le but de créer une zone équatoriale où l'eau reste liquide. Ce symbole signifie que vous augmentez la température de 1 cran (ainsi que votre NT).



Le niveau **d'oxygène** est mesuré en pourcentage d'une atm de pressions. A 14%, l'atmosphère ressemble à celle de la terre à 300m d'altitude. Ce symbole signifie que vous augmentez le niveau d'oxygène d'un cran ainsi que votre NT.



Chaque tuile océan représente 1% de couverture océanique. Avec 9% de surface couverte par des océans, un cycle hydrologique peut se mettre en place, créant de la pluie et des rivières. Ce symbole signifie que vous pouvez placer une tuile océan et augmenter votre TR de 1 (voir page 5).

Ressources

Toutes les ressources sont représentées par des cubes de ressources. Ceux-ci sont de trois valeurs : 1 (bronze, petits cubes), 5 (argent, cubes de taille moyenne) et 10 (or, cubes de taille plus grande) et peuvent représenter toute ressources. L'endroit où vous les placez détermine ce qu'ils représentent. Les six ressources standards sont les M€, l'acier, le titane, les plantes, l'énergie et la chaleur. Elles sont collectées sur le plateau individuel. Certaines cartes permettent de collecter d'autres types de ressources (des animaux ou des microbes généralement). Si une carte ajoute une ressource non standard, les cubes sont généralement placés sur la carte.



Le **Megacredits (M€)** est la monnaie utilisée pour acheter et jouer des cartes et des projets standards, les objectifs et les récompenses.



L'**acier** représente les matériaux de constructions utilisés sur Mars. En général, cela correspond à des alliages de magnésium. L'acier est utilisé en paiement des cartes « bâtiments », avec une valeur de 2M€ par unité.



Le **titane** représente les ressources utilisées pour l'industrie spatiale. Le titane est utilisé en paiement des cartes « spatiales », avec une valeur de 3M€ par unité.



Les **plantes** utilisent la photosynthèse. Une action permet de convertir 8 ressources plantes en une tuile verdure à placer sur la carte. Ceci augmente le niveau d'oxygène (et le NT) de 1.



L'**énergie** est utilisée par de nombreuses cités et industries. Cette utilisation peut se faire soit via des actions sur des cartes bleues ou une diminution de la production d'énergie. L'énergie restant à la fin d'une génération est convertie en chaleur.



La **chaleur** sert à réchauffer l'atmosphère martienne, une action permet de convertir 8 ressources de chaleur pour accroître la température et donc le NT de 1.



Autres ressources incluant les animaux et les microbes, sont collectés sur leurs cartes respectives, qui expliquent aussi leur fonctionnement.



La **production** d'une ressource est décrite par la présence d'un symbole ressource dans une boîte brune. Dans cet exemple, le symbole indique que vous augmentez la production de plante sur votre plateau individuel de 1. La production n'est pas limitée à 10, si votre production dépasse 10, ajoutez un marqueur sur 10 et utilisez un nouveau marqueur pour marquer les unités. Seule la production de M€ peut être négative (jusqu'à -5). Cependant puisque le NT est ajouté à la cette production, le revenu total des joueurs n'est jamais négatif.



Les **Cartes** représentent d'énormes entreprises que les joueurs peuvent mettre en place. Les cartes ont entre 0 et 3 indicateurs qui décrivent certains aspects thématiques qui peuvent interagir avec d'autres cartes. Les cartes coûtent 3M€ pour être ajoutées à votre main durant la phase de recherche, mais ont des coûts différents lorsque vous souhaitez les jouer. Ce symbole indique que vous pouvez piocher et ajouter une carte à votre main (sans payer les 3M€).

Indicateurs

Les cartes ont entre 0 et 3 indicateurs qui décrivent certains aspects thématiques qui peuvent rapporter en conjonction avec d'autres cartes. Il n'y a pas de règle générique pour les indicateurs.



Bâtiments : Ce projet implique des constructions sur Mars, de l'acier peut être utilisé pour payer la carte.



Spatial : Ce projet utilise de la technologie spatiale et peut être payé avec du titane.



Énergie : Ce projet implique des constructions sur Mars, de l'acier peut être utilisé pour payer la carte.



Science : Ce projet améliore vos connaissances scientifiques. Certaines cartes nécessitent des tags sciences.



Jovien : en rapport avec Jupiter, représente toutes les infrastructures en rapport avec le système solaire externe.



Terre : Ce projet est en rapport avec les activités sur Terre.



Plante : Ce projet implique des végétaux ou d'autres organismes photosynthétiques.



Microbe : Ce projet implique de la vie microbienne.



Animal : ce projet implique des animaux et génère en général des PV.



Cité : Ce projet place une tuile cité. Nécessite en général une production d'énergie et produit des M€.



Événement : Ce projet est un événement unique. Les événements sont tous des cartes rouges qui sont tournées face cachée après avoir été jouées.

Tuiles

Le plateau de jeu comporte une carte sur laquelle les tuiles sont placées. Lorsque vous placez une tuile, vous pouvez gagner le bonus de placement indiqué sur la case (plus 2M€ pour chaque océan adjacent). Il y a 4 types de tuiles :



Ce symbole indique que vous placez une **tuile océan**, ceci augmente votre NT de 1. Il y a 12 cases sur la carte **réservées pour les tuiles océans** et les tuiles océans ne peuvent être placées que sur ces cases. Les tuiles océans ne sont pas la propriété d'un joueur, mais génèrent un bonus de 2M€ pour tout joueur plaçant une tuile de manière adjacente.



Ce symbole signifie que vous placez une tuile verdure avec un marqueur joueur à votre couleur (et augmentez le niveau d'oxygène et votre TR, tel qu'indiqué par le symbole oxygène). La tuile doit être placée de manière adjacente à une tuile en votre possession si possible. Si ce n'est pas possible car vous n'avez pas de tuiles sur la carte ou pas d'emplacement libre, vous pouvez la placer sur toute case disponible de la carte. Les tuiles verdure valent 1 PV en fin de partie et génèrent aussi 1PV pour toute cité adjacente (voir règles sur les tuiles cités).



Ce symbole signifie que vous placez une tuile cité avec un marqueur joueur. Cette tuile ne peut pas être placée adjacente à une autre cité. Chaque tuile cité rapporte à la fin du jeu 1PV par tuile verdure adjacente (quel qu'en soit le propriétaire).



Un symbole tuile en brun indique que vous placez la tuile spéciale indiquée sur la carte, avec un marqueur joueur à votre couleur. Toute règle spécifique de placement est indiquée sur la carte.



Icônes à bordures rouges

Lorsqu'une icône a une bordure rouge, cela signifie qu'il peut cibler tout joueur (vous ou un autre joueur). Une carte qui fait défausser des ressources avec une bordure rouge indique que vous pouvez les défausser chez n'importe quel joueur (cet effet peut être résolu partiellement ou pas du tout).

Un effet de carte qui réduit une production avec une bordure rouge doit être résolu, donc si vos adversaires n'ont pas cette production, vous devez baisser votre propre production ou ne pas jouer la carte du tout.

Une carte avec une icône tuile à bordure rouge peut viser toute tuile indépendamment du joueur.

Une carte avec un indicateur à bordure rouge vise toutes les cartes qui présentent cet icône, qu'elle vous appartiennent ou appartiennent à un autre joueur.



Contenu de la boîte

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 5 plateaux individuels
- 17 cartes corporation
- 208 cartes projet
- 8 cartes de référence
- 200 marqueurs joueurs (cubes transparents de 5 couleurs)
- 200 marqueurs ressource (cubes opaques couleur or, argent et cuivre, de tailles différentes)
- 3 marqueurs du plateau (Gros cubes blancs)
- 9 tuiles océans
- 60 tuiles verdure/ cité
- 11 tuiles spéciales
- 1 marqueur premier joueur

Credits

Conception du Jeu : Jacob Fryxelius

Graphismes : Isaac Fryxelius

Assistant design : FryxGames

FryxGames remercie : nos partenaires, amis et famille (spécialement Maman et Papa) pour les tests et les commentaires. Nous remercions aussi Kim Stanley Robinson pour sa trilogie Martienne, grande source d'inspiration pour ce jeu. Et bien sur une gratitude éternelle au créateur de Mars et de toutes choses.

Nous remercions nos beta-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 du nom de l'auteur et toute image modifiée est indiquée d'un '+' après le nom

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

© 2016 Stronghold Games LLC

www.StrongholdGames.com

Traduction VF des règles : Duinhir

Mise en page de la traduction : Achno

