



Version traduite de
l'anglais en amateur par
@jevousexpliquelesregles
en attendant la sortie du
jeu en français

TERRAFORMING MARS

ARES EXPEDITION

UN MESSAGE D'ESPOIR

En ces temps de prospérité sans précédents et de progrès, nous sommes maintenant prêts à nous aventurer plus loin que ce que nous considérions jadis comme nos limites et de nous établir plus loin qu'espéré. Mars est plus qu'un nouveau monde à conquérir, c'est aussi le premier pas de l'humanité vers l'univers.

Tout ce dont nous avons besoin pour réaliser ce futur glorieux, est de nous investir encore plus dans la terraformation de la grande rouge. Pour arriver à cela, nous demandons aux grandes corporations de la Terre de se joindre à nous en nous soutenant dans nos nouvelles recherches, en nous épaulant dans les étapes de construction et de livraison des ressources essentielles, et de nous aider dans notre nouvelle entreprise de rendre cette terre agréable à l'espèce humaine. Ce projet demande un effort conjoint de chaque individu mais nous pensons que cela en vaut la chandelle afin d'offrir un meilleur futur à nos descendants.

Teri Ngo, Liaison Astro pour les Nations Unies, 10 janvier 2315.

APERÇU

Terraforming Mars : Expédition Arès est un jeu d'engine-building dans lequel les joueurs contrôlent des corporations interplanétaires ayant comme but de terraformer Mars et de la rendre habitable (et générant des profits). Vous allez investir des **Méga Crédits (MC)** dans les cartes projet qui vont directement ou indirectement contribuer au processus de terraformations. Pour gagner, vous allez devoir accumuler un haut **Taux de Terraformation (TT)** et autant de **Points de Victoire (PV)** que possible.

Les joueurs augmentent leur TR en augmentant les paramètres généraux : océans, oxygène et température. Le TR détermine aussi le revenu de base de chaque corporation et, en fin de partie, le TR compte comme des PV. Les PV et capacités de production sont aussi récompensés lors de la construction de cartes projet et les autres actions faites durant la partie.

Le jeu se déroule en plusieurs manches, et dans chacun d'entre eux, les joueurs vont devoir choisir l'une des cinq voies possibles qui déterminent les activités qui vont se dérouler durant cette manche. Cela signifie que chacune d'entre elles est différente et peut vous faire construire des cartes projets, entreprendre des actions générales ou provenant de cartes projet, produire un revenu et des ressources (**plantes et chaleur**) ou de faire des recherches pour piocher plus de cartes projet. Chaque joueur va entreprendre chaque phase sélectionnée pour la manche et va recevoir un bonus spécial pendant la phase qu'ils auront sélectionné. **Pour accélérer le jeu, les joueurs peuvent résoudre chaque phase simultanément!**

Le plateau de jeu affiche une piste pour l'oxygène, la température et le taux de terraformation ainsi que des emplacements pour les tuiles océan qui seront retournées en cours de partie. Le jeu prend fin lorsqu'il y a assez d'oxygène pour respirer (14%), lorsqu'il y a assez d'océans pour avoir une météo similaire à la Terre (9) et que la température est vivable (+8°C). Ensuite il sera donc possible, mais pas encore très confortable, de vivre sur Mars!

Le vainqueur est le joueur qui aura obtenu le plus de PV à la fin de la partie.

CONTENU

1 plateau de jeu



208 cartes projet



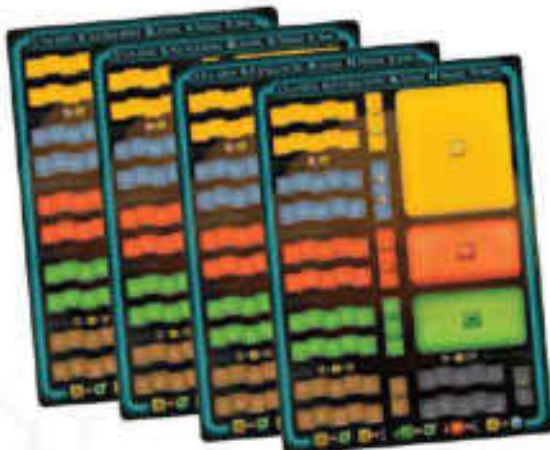
9 tuiles océan



24 jetons PV Forêt
(16 «1» et 8 «5» jetons PV)



4 plateaux joueurs



12 cartes corporation



20 cartes de phase différentes
(5 de chaque en 4 couleurs différentes)



52 cubes joueurs
(13 pour chaque joueur)



2 cubes transparents
(pour l'oxygène et la température)



5 jetons de suivi de phase

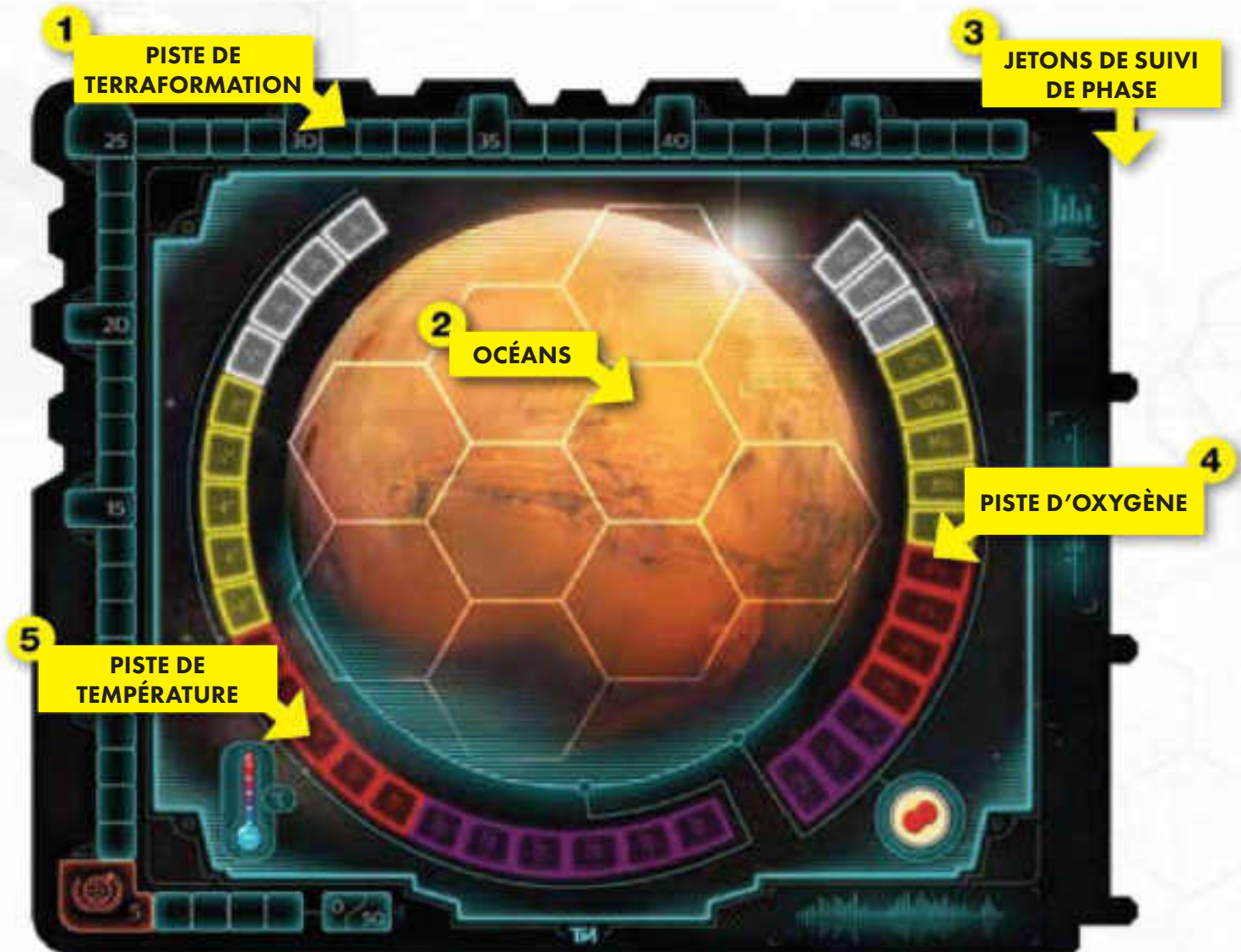


PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu affiche quatre sections :

- 1. LE TAUX DE TERRAFORMATION :** Lorsque vous gagnez du TR, avancez le cube de votre couleur sur cette piste.
- 2. LES OCÉANS :** Ce sont les emplacements où les tuiles océans sont placées face cachée au début de la partie. Lorsque vous retournez une tuile océan, gagnez également 1 TR et la récompense affichée sur la tuile océan que vous avez retourné.
- 3. LES JETONS DE SUIVI DE PHASE :** Placez les jetons de suivi de phase le long de cette partie du plateau.
- 4. PISTE D'OXYGÈNE :** Lorsque vous augmentez le taux d'oxygène, avancez le cube sur cette piste et gagnez 1 TR.
- 5. PISTE DE TEMPÉRATURE :** Lorsque vous augmentez la température, avancez le cube sur cette piste et gagnez 1 TR.

Les pistes d'oxygène et de température sont toutes deux divisées en quatre couleurs : violet, rouge, jaune et blanc. Pour jouer certaines cartes, vous devrez parfois vous trouver dans une zone spécifique.



ANATOMIE DES CARTES

CARTES PROJET

Les cartes projet sont la base pour construire une corporation solide afin de gagner la partie. Sachez qu'à chaque fois que vous défaussez une carte projet de votre main vous gagnez 3MC. Les cartes projet affichent les informations suivantes :

1. NOM

2. COÛT : Nombre de MC que vous devez dépenser pour acquérir la carte.

3. PRÉREQUIS : Certains prérequis sont parfois nécessaires pour les jouer. Vous pouvez voir le détail dans la section des capacités au point 11.

4. ICÔNES : Les cartes peuvent afficher jusqu'à trois icônes. Elles n'ont aucune valeur mais servent de prérequis pour plusieurs autres cartes.

5. COULEUR : Il existe trois couleurs de cartes: bleues (actives), vertes (automatiques) et rouges (événements).



A. Les cartes bleues ont soit des effets qui sont déclenchés lorsque certains événements ont lieu ou alors des actions qui peuvent être utilisées lors de la phase d'action.

B. Les cartes vertes affichent soit des ressources que vous pouvez gagner lors de la phase de production, soit une réduction en métal/titanium sur le prix de certaines cartes. voir page 12 pour connaître les informations relatives au métal et au titaneum.

C. Les cartes rouges ont des effets qui se déclenchent immédiatement et n'ont ensuite plus aucun impact sur la suite de la partie, autre que les icônes qu'elles peuvent fournir.

6. EFFET (MAUVE) : Disponibles que sur les cartes bleues et affichent un icône représentant un effet lorsque certaines conditions sont remplies. Si ces conditions sont remplies plusieurs fois lorsque la carte est jouée, résolvez plusieurs fois l'effet de la carte.

7. PRODUCTION (ORANGE) : Disponibles que sur les cartes vertes et affichent un icône représentant les ressources produites lors de la phase de production.

8. CAPACITÉ (GRIS) : Disponibles que sur les cartes vertes et affichent si une carte a une capacité de métal ou de titaneum.

9. ACTION (BLEU) : Disponibles que sur les cartes bleues et affichent un icône représentant des actions qu'il est possible d'entreprendre pendant la phase d'action.

10. PHASE ACTIVE : Cette section n'est disponible que sur les cartes bleues et vertes. Le chiffre romain représente la phase à laquelle la capacité de la carte se déclenche et peut être utilisée.

11. CAPACITÉ : Cette section affiche tous les prérequis éventuellement nécessaires pour jouer la carte, les effets immédiats de la carte et sa capacité

12. PV : Nombre de points que vous rapporte la carte en fin de partie.

CARTES CORPORATION

Ces cartes représentent la corporation de chaque joueur, elles se composent de cinq parties :

1. NOM

2. ICÔNE : Les icônes n'ont pas de valeurs mais sont mentionnées dans la section «capacité» de beaucoup de cartes.

3. LOGO

4. RESSOURCES DE DÉPART :

Cette section affiche combien de Méga Crédits (MC) vous recevez au début de la partie. Elle indique aussi si vous commencez avec une production quelconque ou d'autres capacités.

5. EFFET/ACTION : Cette section vous montre de quels effets ou actions vous pouvez accomplir pendant la partie.



PLATEAU JOUEUR

Votre plateau joueur permet de suivre votre niveau actuel de ressources et de production. Les cubes de ressources sont placés dans leur encoche respective et vos marqueurs de joueur sont utilisés sur les pistes de production.

1. PHASES : Brève description des phases.

2. PISTES DE PRODUCTION : Lorsque vous gagnez un niveau de production, déplacez le cube correspondant sur cette piste. Ajoutez un second cube sur la colonne de droite au besoin. Il existe quatre types de ressources : (a.) MC, (b.) carte, (c.) chaleur et (d.) plantes. Les pistes de productions montrent combien de ressources de chaque type vous allez produire pendant la phase de production.

Exemple : Si vous gagnez deux niveaux de production de chaleur au premier tour, déplacez votre cube sur la piste de production associée de 0 à 2.

3. RESSOURCES : Lorsque vous gagnez (a.) MC, (c.) chaleur ou (d.) plantes, placez le cube cuivre, argent et or sur la section correspondante à celle de la ressource gagnée. Les cubes de cuivre valent 1, ceux en argent 5 et ceux en or 10.

Exemple : Si vous produisez 6 plantes, placez 1 cube en cuivre et 1 en argent sur la section verte des ressources de droite de votre plateau.

4. CAPACITÉS : Lorsque vous gagnez des capacités de (a.) métal ou (b.) titanium, déplacez le cube correspondant sur sa piste. Ajoutez un second cube sur la colonne de droite au besoin.

5. ACTION DE BASE : Pendant cette phase, les joueurs peuvent jouer autant de ces actions qu'ils le souhaitent.

CARTES PHASE

Les joueurs utilisent des cartes de phase pour choisir quelle phase ils souhaitent accomplir pendant un tour. Les cartes de phase ont quatre parties :

1. NUMÉRO DE PHASE :

Les phases sont résolues dans l'ordre, basé sur ces nombres.

2. NOM

3. CAPACITÉ : C'est l'effet que tous les joueurs vont résoudre durant la phase.

4. BONUS : C'est l'effet additionnel dont vous allez pouvoir profiter pendant cette phase seulement si vous avez sélectionné la carte de phase affichant ce numéro à ce tour.





RESSOURCES

Il y a quatre ressources différentes : les Méga Crédits, la chaleur, les plantes et les ressources spéciales.



MÉGA CRÉDITS (MC) : Les MC sont utilisés pour jouer des cartes et activer des actions.



CHALEUR : La chaleur est utilisée pour augmenter la température de Mars. Pendant la phase d'action, les joueurs peuvent dépenser 8 chaleur pour augmenter la température d'un degré et gagner 1 TR.



PLANTES : Les plantes sont utilisées pour faire des forêts qui augmentent l'oxygène de Mars. Pendant la phase d'action, les joueurs peuvent dépenser 8 plantes pour gagner 1 PV de forêt, augmenter l'oxygène d'un cran et gagner 1 TR.



RESSOURCES SPÉCIALES : Certaines cartes vous permettent de placer des ressources spéciales (animaux, microbes et science) sur cette carte ou sur d'autres. Ces ressources font des choses différentes, tel que spécifiées sur les différentes cartes.



Rappel : Le compte de toutes les ressources est tenu soit sur le plateau joueur soit sur une carte si c'est une ressource spéciale. Utilisez le cuivre, l'argent et l'or pour tenir le compte de chaque ressource en votre possession. Les cubes de cuivre valent 1, ceux en argent 5 et ceux en or 10.

Note : Certaines cartes de production augmentent votre production si vous avez plusieurs icônes spécifiques. Vous devrez mettre à jour votre plateau joueur à chaque fois que vous utilisez cette icône.

Note : Vous pourrez toujours vérifier votre capacité de production actuelle en regardant vos cartes en jeu. Le plateau joueur est juste plus pratique.

AUTRES JETONS



PV DE FORÊT : Récompense pour toute forêt construite. Vaut 1PV à la fin de la partie. Il existe des jetons de 5PV de forêt si jamais vous manquez de 1 PV.





SUIVI DE PHASE : Montre quelles phases ont été sélectionnées par les joueurs à ce tour.




TUILES OCÉANS : Pendant la mise en place, placez-les sur le plateau face orange visible. Lorsque vous retournez une tuile, vous recevez le bonus affiché sur la tuile. Par exemple, si vous tournez la tuile ci-contre, vous gagnez 2 plantes. Une fois la tuile océan sur sa face bleue, elle ne peut être retournée une seconde fois.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau entre les joueurs.
2. Placez les jetons de suivi de phase à côté du plateau sur leur face porte fermée.
3. Placez tous les PV de forêt et les cubes cuivre, argent et or à côté du plateau.
4. Placez les deux cubes transparents sur le -30°C de la piste de température et sur le 0% de la piste d'oxygène.
5. Donnez un plateau à chacun des joueurs et les 13 cubes de la couleur assortie. Chaque joueur place un cube sur le «0» de chacune de ses pistes de production et un cube sur le «5» de la piste de TR sur le plateau central. Utilisez les cubes restants lorsque vous avez une capacité de production/capacité de plus de 10.
6. Mélangez les tuiles océan et placez-les au hasard sur le plateau face orange visible.

7. POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE à la place de procéder à l'étape 7 classique, trouvez les seize cartes vertes qui ont un  près de leur numéro. Mélangez-les et distribuez-en 4 à chaque joueur. Placez toutes les cartes restantes affichant un  dans la défausse. Les restes des cartes projet sont déjà mélangées. Sentez-vous libre de couper la pioche puis distribuez 4 cartes de plus à chaque joueur.

Mélangez toutes les cartes projet face cachée pour former la pioche de cartes projet. Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Séparez la pile en deux afin que chacun des joueurs y ait accès facilement.

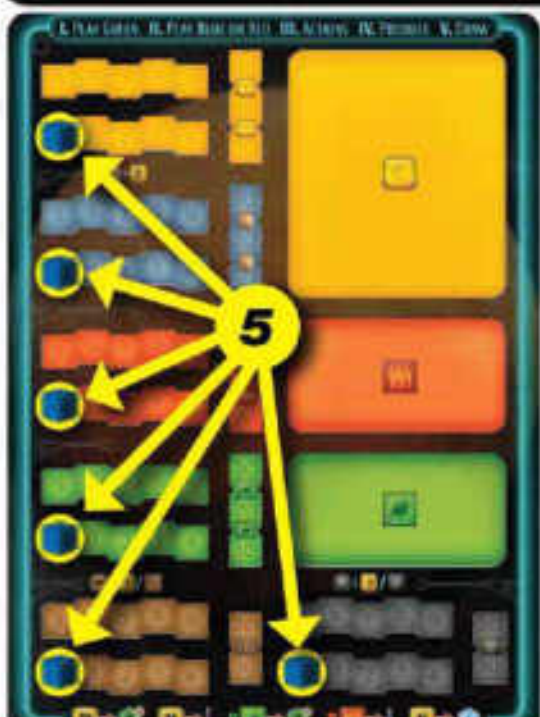
8. POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE à la place de procéder à l'étape 8 classique, distribuez une des cartes corporation qui affiche  près de leur numéro à chaque joueur.

Mélangez toutes les cartes corporation face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur. Chacun en garde une et défausse la seconde. Remettez toutes les cartes non utilisées dans la boîte.

RÈGLES AVANCÉES Une fois que vous avez reçu vos cartes corporation mais avant d'avoir sélectionné celle à garder, vous pouvez défausser des cartes projet afin de piocher autant de nouvelles cartes corporation.

9. Chaque joueur reçoit les ressources de départ et les capacités de sa corporation.
10. Donnez à chaque joueur un jeu de 5 cartes de phase correspondant à sa couleur.
11. Commencez la partie.





JOUER

Une partie est construite au terme de plusieurs tours de jeu. Chaque tour est divisé en plusieurs étapes :

A. PHASE DE PLANIFICATION (page 10)

B. PHASE DE RÉOLUTION (page 11-15)

C. PHASE DE FIN DE TOUR (page 16)

À chaque étape et phase, les joueurs jouent simultanément. Toutes les phases ne vont pas avoir lieu à chaque tour. Chaque tour va toujours commencer par une phase de planification durant laquelle les joueurs vont déterminer les phases qui vont se produire pendant le tour de jeu.

A. ÉTAPE DE PLANIFICATION

Tous les joueurs choisissent simultanément une carte de phase depuis leur main et la place devant eux face cachée.

À partir du second tour, les joueurs vont placer cette carte à 90° au-dessus de la dernière carte de phase qu'ils ont choisie et les laisser sur la table. Les joueurs ne peuvent pas choisir la même carte de phase de tour deux fois d'affilée. Après avoir révélé leur carte de phase de tour, les joueurs remettent la carte de phase de tour joué le tour précédent (celle cachée par cette carte) dans leur main, puis placent la nouvelle carte de phase de tour sous cette carte.

Les cartes dévoilées déterminent quelles phases seront à résoudre à ce tour. Pour chaque phase choisie à ce tour, retournez le jeton de suivi de phase associé face visible de manière à ce que le nom de la phase soit visible.



Un joueur ne peut pas choisir la même carte de phase de tour deux fois d'affilée.

B. PHASE DE RÉOLUTION

Pendant cette phase, les joueurs vont résoudre les actions liées aux phases choisies au tour précédent. Les phases choisies sont toujours résolues dans l'ordre suivant :

I. PHASE DE DÉVELOPPEMENT (page 11)

II. PHASE DE CONSTRUCTION (page 12)

III. PHASE ACTION (page 14)

IV. PHASE DE PRODUCTION (page 15)

V. PHASE DE RECHERCHE (page 15)

Chaque joueur résout les phases choisies (et seulement celles-ci) une fois par tour. Les joueurs résolvent les phases simultanément. Une fois que tous les joueurs ont fini une phase, ils passent tous à la suivante.

» Si plusieurs joueurs choisissent la même phase, cette phase n'est tout de même résolue qu'une seule fois.

» Si une phase n'est pas choisie, elle n'est tout simplement pas résolue à ce tour.

Lorsque vous choisissez une phase, vous recevez le bonus spécifique qui y est lié (inscrit au bas de la carte de phase de tour).



I PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Durant cette phase, chaque joueur peut placer une carte verte de sa main devant lui en payant son coût. Voir jouer une carte projet à la page 12.

Bonus : Si vous choisissez cette carte de phase de tour, le coût de la carte jouée vous coûte 3 MC de moins.

Après avoir joué une carte verte, assurez-vous d'ajuster votre plateau de joueur en conséquence.



Rappel : Les joueurs peuvent défausser une carte projet de leur main à n'importe quel moment pour gagner 3 MC. Lorsqu'un joueur défausse une carte projet de sa main, peu importe la raison, elle est placée face cachée sur la défausse des cartes projet.

II PHASE DE CONSTRUCTION

Durant cette phase, chaque joueur peut placer une carte rouge ou bleue de sa main devant lui en payant son coût.

Bonus : Si vous choisissez cette carte de phase de tour vous pouvez soit piocher une carte avant ou après avoir joué la carte de cette phase OU vous pouvez jouer une carte rouge ou bleue supplémentaire.



Astuce pour gagner de la place sur la table : Jouez les cartes vertes le long du haut de votre plateau joueur du côté droit. Vous pouvez les superposer afin de ne laisser apparaître que les icônes et la case de production.

Jouez les cartes bleues en ligne au-dessus de vos cartes vertes. Vous pouvez les superposer afin de ne laisser apparaître que les icônes de capacité et les icônes.

Jouez les cartes rouges en ligne afin de ne laisser apparaître que les icônes.

JOUER DES CARTES PROJET

Le coût des cartes projet s'acquitte en MC. Vous pouvez utiliser les cubes que vous possédez et/ou défausser des cartes de votre main pour 3 MC par carte. Si vous payez en carte, chaque MC non utilisé pour payer une carte est retourné sur votre plateau en cubes. (exemple : vous pouvez jouer une carte de 9 MC en défaussant 2 cartes et en payant 2 MC, ou vous pouvez aussi défausser 3 cartes de votre main et recevez 1 cube de MC).

PRÉREQUIS

Certaines cartes ont des prérequis additionnels que vous devez remplir afin de pouvoir les placer. Les cartes avec des Prérequis ont un icône (🏠) à côté de leur coût. Ces Prérequis sont listés sur la case de texte en bas de la carte à côté du même icône (🏠). Si une carte a un Prérequis d'océan, oxygène ou de température, ce Prérequis doit être atteint **au début de la phase** afin de pouvoir jouer la carte. Si les Prérequis de la carte ne sont pas atteints, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

MÉTAL & TITANE


Le coût d'une carte projet avec un icône de bâtiment (🏠) peu importe la couleur, est réduit de 2 MC pour chaque métal (🏠) en votre possession.

Le coût d'une carte projet avec un icône espace (🚀) peu importe la couleur, est réduit de 3 MC pour chaque titane (🏠) en votre possession.

Le coût d'une carte ne peut pas être réduit à moins de 0.

Vous pouvez jouer des cartes qui augmentent les paramètres au-delà de leur capacité maximale ou ajouter des ressources spéciales sur une carte que vous ne possédez pas. Vous ne recevrez tout simplement pas les bénéfices de ces effets.

Exemple : Bob veut jouer Microprocesseur, qui est une carte verte coûtant 17 MC.

Microprocesseur a un icône de bâtiment . **1** Bob a deux Métal donc le coût de la carte est réduit de 4 MC. **2** Bob a choisi la phase de développement à ce tour, donc le coût d'une carte verte est réduit de 3 MC. Donc pour jouer Microprocesseur, Bob doit payer $17-4-3=10$.

3 Bob a 4 cubes MC qu'il peut utiliser pour le paiement de la carte mais il reste 6 MC à payer. Bob peut défausser 2 cartes de sa main pour payer ces 6 MC restants. **4** Bob choisit de défausser 2 cartes de sa main et de dépenser ses 4 cubes MC et met Microprocesseur en jeu.

5 Bob résout immédiatement l'effet de la carte qui indique «Piochez 2 cartes. Ensuite, défaussez une carte» et il met fin à son tour.



Durant cette phase, chaque joueur résout la capacité d'action de chacune de ses cartes en jeu une fois. Les joueurs peuvent résoudre les actions standards autant de fois qu'ils le souhaitent et dans l'ordre de leur choix.

Bonus : Si vous choisissez cette carte de phase de tour vous pouvez résoudre la capacité d'action de l'une de vos cartes une seconde fois.



ACTIONS STANDARDS

Pendant la phase action, les joueurs peuvent utiliser les actions standards imprimées sur leur plateau personnel. Ces actions sont :



- Dépensez 8 plantes pour gagner 1 PV de forêt et augmenter le taux d'oxygène d'un cran.
- Dépensez 20 MC pour gagner 1 PV de forêt et augmenter le taux d'oxygène d'un cran.
- Dépensez 8 chaleurs pour augmenter la température d'un cran.
- Dépensez 14 MC pour augmenter la température d'un cran.
- Dépensez 15 MC pour retourner une tuile océan et recevoir immédiatement son bonus, affiché sur la face dévoilée de la tuile.

Rappel : À chaque fois que vous augmentez le taux d'oxygène, la température ou lorsque vous retournez une tuile océan, vous gagnez 1 TR.

Pendant la phase ou l'un des paramètres atteint sa capacité maximale (oxygène à 14%, 9 tuiles océan retournées, température à +8°C) les joueurs peuvent continuer à utiliser des actions ou des cartes qui augmentent ce paramètre. Ils recevront tous les bénéfices comme les PV de forêt et les TR. Durant la phase ou la dernière tuile océan est retournée, tous les joueurs qui utilisent des actions ou des cartes qui permettent de retourner une tuile océan, profitent du bonus de la dernière tuile retournée ainsi que 1 TR.

Après la phase ou un paramètre a atteint sa capacité maximale, les joueurs ne peuvent plus bénéficier des bonus lorsqu'ils augmentent ce paramètre.

Les joueurs continuent à gagner des PV de forêt lorsqu'ils construisent une forêt après que l'oxygène ait atteint les 14% mais il ne gagneront plus de TR.

Règle importante : À la fin de la phase action, si vous êtes capable de dépenser de la chaleur ou des plantes afin d'utiliser une action standard, vous êtes obligé de le faire à moins que le paramètre de terraformation associé soit déjà à son maximum.

IV

PHASE DE PRODUCTION

Durant cette phase, chaque joueur collecte autant de ressources que lui permet ses cartes vertes, sa carte corporation et sa place sur la piste de TR.

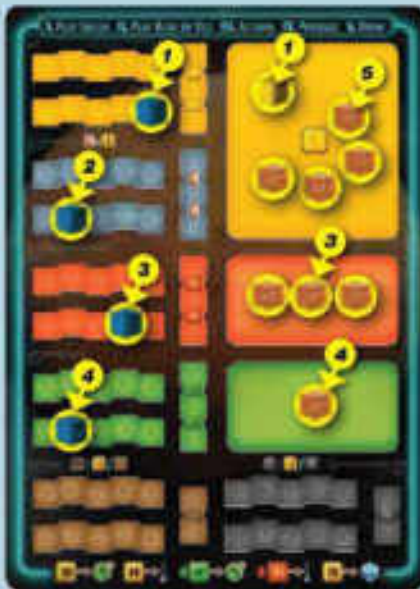
Bonus : Si vous choisissez cette carte de phase de tour, gagnez 4 MC.



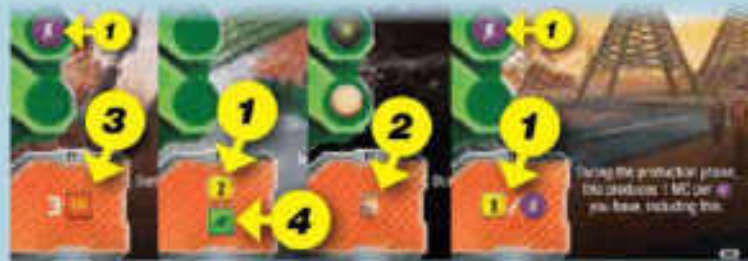
Gagnez autant de MC que le permet votre production de MC et votre TR. Gagnez autant de chaleur et de plantes que vous produisez de ces ressources. Placez des cubes de cuivre (1), d'argent (5) ou d'or (10) sur vos sections correspondantes de votre plateau personnel. Pour chaque carte production, vous piochez une carte durant cette phase.



Exemple : Bob a joué 4 cartes, visibles ci-bas, à ce moment de la partie. Lorsqu'il a joué ces cartes, il a mis à jour son plateau personnel en conséquence. À la phase de planification de ce tour, il a choisi de jouer la carte de phase de production. Pendant la phase de production, Bob va gagner toutes les ressources affichées sur son plateau personnel et autant de MC que sa place sur la piste de TR (il peut aussi vérifier ce chiffre en se reportant aux cases de production de ses cartes devant lui). Il obtient donc :



1. 4 MC pour sa production de MC et 6 MC pour sa place sur la piste de TR.
2. 1 carte
3. 3 chaleur
4. 1 plante
5. 4 MC comme bonus pour avoir choisi la phase de production.



V

PHASE DE RECHERCHE

Chaque joueur pioche 2 cartes, en garde une et défausse la seconde.

Bonus : Si vous choisissez cette carte de phase de tour, piochez 3 cartes additionnelles et gardez une carte additionnelle. Ce qui signifie que vous piochez 5 cartes au total et en gardez 2, les 3 autres sont défaussées.

Si à un moment de la partie, la pioche de cartes projet est vide, mélangez la défausse afin d'en former une nouvelle.



C. PHASE DE FIN DE TOUR

Pendant cette phase, chaque joueur se défausse d'autant de cartes de sa main que nécessaire pour n'en avoir plus que 10. Pour chaque carte défaussée, gagnez 3 MC.

Retournez tous les jetons de phase de tour face porte fermée.

FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque tous ces paramètres sont remplis :

1. 14 % oxygène pour respirer (14%)
2. 9 océans pour avoir une météo similaire à la Terre
3. température est vivable (+8°C)

Une fois tous ces paramètres remplis, les joueurs finissent la phase en cours et passent au décompte des points. Les tours de jeu s'arrêtent ici et les autres phases sont ignorées. Par exemple, si tous les paramètres globaux sont atteints durant la phase de construction et que les phases action et production étaient elles aussi prévues à ce tour, la partie prend fin et les phases action et production ne sont pas jouées.

Astuce : Si le jeu prend fin durant la phase action, convertissez les cartes que vous avez en main et vos MC en TR.

COMPTAGE FINAL DES POINTS

Les joueurs gagnent des points de la manière suivante :

1. 1 PV par TR
2. Autant de PV que leurs jetons forêts
3. Autant de PV que le nombre imprimé sur leurs cartes projet (y compris les cartes rapportant un nombre variable de PV marquées d'un astérisque)

Le joueur ayant récolté le plus de PV, gagne la partie! Si une égalité existe, le joueur ayant le plus de chaleur, de MC et de plantes est le vainqueur. Assurez-vous de convertir les cartes qu'il vous reste en main en MC avant toute chose.

Exemple : À la fin de la partie, Bob fait le décompte de ses points :

Il a 25 TR sur la piste.

Il a 6 PV de forêt.

Il a quatre cartes projets qui possèdent des PV, pour un total de 9 PV.

Il a aussi une carte projet aux PV variables (1 PV par 2 animaux). Bob ajoute 6 animaux (cubes ressource) sur sa carte au cours de la partie, il obtient donc 3 PV supplémentaires.

Le score final de Bob est de $25 - 6 - 9 - 3 = 43$.



SYMBOLES

Toutes les capacités et les Prérequis d'une carte sont affichés avec des symboles et aussi dans la zone de texte. Ci-dessous se trouve un index de tous les symboles que vous pouvez trouver sur les cartes projet.

POINTS DE VICTOIRE ET TAUX DE TERRAFORMATION



POINTS DE VICTOIRE PV : Ce sont les points que vous allez ajouter à votre score en fin de partie. Ce sont soit des PV fixes soit des PV qui dépendent d'autres conditions (ressources sur la carte ou certaines cartes en jeu). Vous gagnez la partie en accumulant le plus de PV.
Le joueur qui prend le temps de terraformer de manière durable et consciencieuse en construisant des structures impressionnantes et en amenant de magnifiques créatures sur la planète sera sans conteste récompensé.



TAUX DE TERRAFORMATION TR : Points qui vous rapportent à la fois des MC durant la partie et qui seront aussi ajoutés à votre score final. Le TR mesure votre implication dans le processus de terraformation. À chaque fois que vous augmentez la température, le taux d'oxygène ou que vous retournez une tuile océan, votre TR augmente.
Chaque étape de terraformation est déjà un accomplissement mais, en plus de cela, vous recevez une bourse pour votre travail acharné pour rendre Mars habitable.

PARAMÈTRES

Il ya trois paramètres qui permettent de mesurer à quel point Mars a été terraformée : la température, le taux d'oxygène et les océans.

Les autres joueurs et vous même êtes en compétition pour savoir lequel d'entre vous aura le plus contribué à la terraformation de Mars.

Chacun de ces symboles indique d'augmenter le paramètre indiqué d'un cran.

Chaque fois que vous augmentez l'un de ces paramètres, gagnez 1TR.

Une fois notre atmosphère viable et les océans ramenés à la vie, nous pourrons faire venir nos citoyens sur Mars.



TEMPÉRATURE : La chaleur, les MC ou les effets de certaines cartes peuvent être utilisés pour augmenter la température. La température commence à -30°C et peut être augmentée de 2°C jusqu'à $+8^{\circ}\text{C}$. Cela va permettre de créer un climat équatorial dans lequel l'eau des océans va rester à l'état liquide.



OXYGÈNE : Les plantes, les MC ou les effets de certaines cartes peuvent être utilisés pour augmenter le taux d'oxygène. L'oxygène commence à 0% et peut être augmenté de 1% jusqu'à 14%. À 14%, l'atmosphère ressemble à celle de la Terre à 3000m d'altitude.



Océans : Les MC ou les effets de certaines cartes peuvent être utilisés pour retourner les tuiles océan. Chaque tuile représente 1% de la couverture océanique. Celle-ci commence à 0% et peut être augmentée de 1% jusqu'à 9% (ou 9 tuiles). Avec 9% de la surface recouverte d'océans, Mars aura un cycle hydraulique idéal pour créer des pluies et des rivières.

RESSOURCES

Il y a quatre ressources différentes qui peuvent être utilisées par votre corporation afin de terraformer Mars : les Méga Crédits, la chaleur, les plantes et les ressources spéciales (animaux, microbes et science).



MÉGA CRÉDITS (MC) : Les MC sont la monnaie du 24^e siècle. Ils sont utilisés pour jouer des cartes et entreprendre des actions.



PLANTES : Les plantes sont utilisées pour faire des forêts qui augmentent l'oxygène de Mars. Elles sont utilisées par vos corporations pour couvrir Mars.






CHALEUR : La chaleur est utilisée pour augmenter la température de Mars. La chaleur est une ressource que vous pouvez utiliser pour augmenter la température de 2°C .






RESSOURCES SPÉCIALES : Certaines cartes vous permettent de placer des ressources spéciales (animaux, microbes et science) sur cette carte ou sur d'autres. Ces ressources font des choses différentes, tel que spécifiées sur les différentes cartes.

CAPACITÉS - MÉTAL ET TITANE


Certaines cartes vertes donnent au joueur des capacités de métal et de titane. Ils réduisent le coût de certaines cartes projet. Les matériaux appropriés sont essentiels dans la construction de bâtiments coûteux!


 **MÉTAL :** Il représente les matériaux utilisés sur Mars pour construire un bâtiment. Le coût d'une carte projet avec un icône de bâtiment  est réduit de 2 MC pour chaque métal  en votre possession.


 **TITANE :** Il représente les matériaux utilisés dans l'espace pour construire un bâtiment. Le coût d'une carte projet avec un icône espace  est réduit de 3 MC pour chaque titane  en votre possession.


ICÔNES


Les cartes projets peuvent avoir jusqu'à trois icônes imprimés, ils peuvent faire référence à des effets de carte.

 **BÂTIMENT :** Ce projet doit être construit sur Mars. Il peut être moins coûteux de le bâtir si vous produisez du Métal.


 **ESPACE :** Ce projet doit être construit dans l'espace. Il peut être moins coûteux de le bâtir si vous produisez du Titane.


 **POUVOIR :** Ce projet induit une création d'énergie et la conversion d'énergie en d'autres ressources.

 **SCIENCE :** Ce projet permet d'inventer de nouvelles techniques afin d'être plus performant dans la terraformation de Mars.

 **JOVIAN :** Le terme «Jovian» fait référence à Jupiter. Ce projet est une infrastructure en dehors du système solaire.

 **TERRE :** Ce projet fait référence à une activité sur Terre.

 **PLANTES :** Ce projet induit la vie de plantes ou d'autres organismes capables de photosynthèse.

 **MICROBES :** Ce projet introduit de nombreux micro-organismes dans l'écosystème de Mars.



ANIMAL : Ce projet introduit de nouveaux animaux dans l'écosystème de Mars. Ces cartes génèrent des PV.



ÉVÈNEMENT : Ce projet est un projet unique et immédiat qui altère Mars de manière permanente. Tous les événements sont des cartes rouges.



ASTÉRISQUE : Lorsqu'un icône possède un astérisque (*), c'est que la carte possède une capacité spéciale décrite dans sa description.

MODE COOPÉRATIF 2 JOUEURS

Dans ce mode de jeu, deux joueurs vont travailler en collaboration pour terraformer complètement Mars avant la fin du temps imparti. Toutes les règles du mode classique sont les mêmes à l'exception de...

MISE EN PLACE

Après avoir fini la mise en place classique, placez 27 cubes en cuivre et 3 cubes d'une couleur de joueur que vous n'utilisez pas dans la section en haut à droite du plateau principal.

JOUER

Les joueurs doivent s'entraider! Il est recommandé de ne pas parler spécifiquement des cartes que vous avez chacun en main mais plus de rester neutre comme «j'ai une forte production de chaleur donc ne te préoccupe pas de ça» ou «je vais choisir la phase de production à ce tour».

Après que les joueurs aient révélé leur carte de phase de tour, chaque joueur prend un cube de la pile de réserve du plateau central. Si vous prenez un cube de cuivre, rajoutez-le à votre réserve de MC. Si vous prenez l'un des cubes de joueur, défaussez-le et vous pouvez alors échanger une carte projet de votre main pour l'une de celle de votre équipier.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à la fin du tour ou le dernier cube du plateau central est pris (15 tours).

À la fin de la partie, si tous les paramètres de terraformation sont atteints et que les deux joueurs ont un score minimal de 80 PV, les joueurs gagnent!

Sinon, les joueurs perdent. Gardez en note vos scores de PV afin de le battre à la prochaine partie!

MODE SOLO

En solo, le but est de terraformer complètement Mars avant la fin du temps imparti.

Toutes les règles du mode classique sont les mêmes à l'exception de...

MISE EN PLACE

1. Placez sur le côté un ensemble de cinq cartes de phases de tour de jeu pour former une pioche neutre. Mélangez-le et placez-le face cachée.
2. Placez un cube d'une couleur que vous n'utilisez pas sur le 1 de la piste de TR.
3. Choisissez un niveau de difficulté : Novice, Avancé ou Expert.

JOUER

Lorsque vous avez sélectionné votre carte de phase de tour, dévoilez la carte supérieure de la pioche de cartes de phase de tour neutre. Vous jouerez aussi cette phase à ce tour (mais ne gagnerez pas le bonus associé). Continuez à jouer en révélant une carte de la pioche neutre à chaque tour.

Lorsque toutes les cartes de la pioche neutre ont été jouées, mélangez-les et placez-les face cachée afin d'en former une nouvelle. À chaque fois que vous mélangez la pioche neutre, avancez le pion de la couleur qui n'est pas la vôtre sur la piste de TR d'un cran. Lorsque ce cube atteint 5, jouez cinq tours supplémentaires et mettez fin à la partie.

Une fois toutes les cartes de cette ultime pioche ont été jouées (25 tours au total), la partie prend fin.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Le mode solo peut être une excellente manière d'apprendre le jeu, mais il n'est pas facile de remporter la partie si vous ne connaissez pas le jeu et ses nombreuses stratégies. Si vous n'avez aucune expérience, choisissez le niveau Novice ci-dessous. Dans les niveaux de difficulté plus faciles, les paramètres de terraformation de Mars vont augmenter à chaque fois que le cube neutre avance (4 fois durant la partie) pour vous aider à atteindre vos objectifs.

Note : monter les paramètres de terraformation de cette manière ne vous procure ni TR ni point de victoire de forêt.

MODE NOVICE : Augmentez le taux d'oxygène ou la température de 2 après avoir avancé le cube neutre.

MODE AVANCÉ : Augmentez le taux d'oxygène ou la température de 1 après avoir avancé le cube neutre.

MODE EXPERT : Pas de bonus.

FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cartes de phases de tour neutre ont été jouées (25 tours) la partie prend fin. Si Mars est complètement terraformée, vous gagnez. Sinon, vous perdez. Comptabilisez tout de même vos PV afin d'en garder une trace et de tenter de battre votre propre score la fois d'après!

Avez-vous vu le mode coopératif pour deux joueurs à la page précédente?

APERÇU DU JEU

Une partie se déroule au cours de plusieurs tours de jeu. Chaque tour est divisé en plusieurs phases :

A. PHASE DE PLANIFICATION

Tous les joueurs choisissent simultanément une carte de phase depuis leur main et la place devant eux face cachée.

Un joueur n'est pas autorisé à sélectionner la même carte deux tours de suite.

B. RÉSOUDRE LES PHASES

Durant cette phase, les joueurs résolvent les phases de tour qui ont été choisies à la phase précédente. Tous les joueurs jouent simultanément. Ils participent à toutes les phases sélectionnées mais ne reçoivent que le bonus de la phase qu'ils ont eux-même choisi. Les bonus sont indiqués en bas de chaque carte de phase de tour.

Les phases sélectionnées sont toujours jouées dans l'ordre suivante :

I. PHASE DE DÉVELOPPEMENT (page 11)

Chaque joueur peut placer une carte verte de sa main devant lui en payant son coût.

II. PHASE DE CONSTRUCTION (page 12)

Chaque joueur peut placer une carte rouge ou bleue de sa main devant lui en payant son coût.

III. PHASE ACTION (page 14)

Chaque joueur résout la capacité d'action de chacune de ses cartes en jeu une fois. Les joueurs peuvent résoudre les actions standards autant de fois qu'ils le souhaitent et dans l'ordre de leur choix.

IV. PHASE DE PRODUCTION (page 15)

Chaque joueur collecte autant de ressources que lui permet ses cartes vertes, sa carte corporation et sa place sur la piste de TR.

V. PHASE DE RECHERCHE (page 15)

Chaque joueur pioche 2 cartes, en garde une et défausse la seconde.

C. PHASE DE FIN

Pendant cette phase, chaque joueur se défausse d'autant de cartes de sa main que nécessaire pour n'en avoir plus que 10. Pour chaque carte défaussée, gagnez 3 MC.

Retournez tous les jetons de phase de tour face porte fermée.

La fin de la partie est déclenchée lorsque tous ces paramètres sont remplis : 14 % oxygène pour respirer, 9 océans pour avoir une météo similaire à la Terre, température est vivable (+8°C).

Une fois tous ces paramètres remplis, les joueurs finissent la phase en cours et passent au décompte des points. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie!

Game Design: Jacob Fryxelius, Nick Little, and Sydney Engelstein
Development Consultant: Will Sobel
Graphic Design: Bill Bricker, Jason D. Kingsley, and Isaac Fryxelius
Illustrations: Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinson, and Justine Nortje
3D assets: Renham, Pandoraskitten
Art Direction: Bill Bricker
Editor: Anna Russell
Playtesters: Travis Worthington, Peyton Worthington, Rhet Elkberry, Hayley Nielsen, Adam Ping, Marc Martinez, Katie Martinez, Ryan Bruxvoort, Aaron and Kimberly Myerson, Anna Russell, Will Sobel, Stephen Buonocore, Chad Krizan, Geoffrey Engelstein, Brian Engelstein, James Williams, Jeffrey Tabler, Donnie Smith, Brandon Basham, Troy Lopez, and Alexis Lopez

Indie Game Studios
Oakland, CA 94610
Email: info@StrongholdGames.com
And visit our website at: StrongholdGames.com
© 2021 Indie Game Studios
All Rights Reserved

