

# TERRAFORMING MARS - AIDE DE JEU - DCDP

BASE



## PRÉPARATION :

Placer le plateau au centre de la table, empiler les 9 tuiles Océan sur leur emplacement, placer les marqueurs Température et Oxygène sur leurs positions de départ, et placer le marqueur Générations sur la case 1 de l'échelle de **Niveau de Terraformation (NT)**.

Placer le plateau Vénus près du plateau principal et son marqueur sur 0, et les tuiles Objectif et Récompense sur le plateau principal.

Placer le plateau Flottes Marchandes près du plateau principal.

Placer les plateaux Comité pour la Terraformation et Événement Global près du plateau principal, et la tuile Objectif sur l'Objectif Terraformeur (uniquement si plateau Tharsis - Base).

Placer les cubes Ressource et les tuiles restantes en réserve près du plateau.

Mélanger et créer une pioche des cartes Événement Global sur la case Futur.

**Préparer les plateaux Événement Global et Comité pour la Terraformation.** Piocher une carte Événement, la poser face visible sur la case Prochain, placer un Délégué neutre sur la case Chef de Parti du Parti indiqué sur la carte Événement, et le marqueur Dominance sur la zone Délégués de ce parti.

Piocher une carte Événement, la poser face visible sur la pioche, placer un Délégué neutre sur la case Chef de Parti du Parti indiqué sur la carte Événement. Si case Chef de Parti déjà prise, placer le pion Délégué neutre sur la zone Délégués de ce parti.

Placer les 6 tuiles Politique en pile sur l'emplacement correspondant et rendre visible la tuile du parti Verts.

Intégrer les cartes des extensions ou modules souhaités.

Mélanger les cartes Projet et créer une pile près du plateau.

Définir un 1er Joueur.

Chaque joueur choisit une couleur de cubes, prend un plateau, pose un de ses cubes sur la première de chaque piste (**sauf si Ère des Corporations**) et un autre cube sur la case 20 de l'échelle NT (14 si solo).

Chaque joueur prend un jeton Flotte Marchande, y insère un de ses cubes et le pose sur le plateau Flottes Marchandes.

Chaque joueur reçoit ses pions Délégué, en place un sur la case Hall du plateau Comité pour la Terraformation et les autres sur la case Réserve des Délégués.

Placer un pion Délégué neutre sur la case Président et les autres sur la case Réserve Neutre.

Mélanger et piocher autant de tuiles Colonie que de joueurs +2, les révéler, les poser près du plateau principal et poser un marqueur sur la 2e case de chaque Colonie. Le marqueur des colonies Titan, Encelade et Miranda sont posés sur l'illustration de lune et non la piste, jusqu'à ce qu'une carte y invite.

Mélanger les cartes Corporation et en distribuer 2 à chaque joueur. Si joueurs débutants, leur donner une carte Corporation Débutante (dos grisé).

**Variante : si extension en jeu, donner une carte Corporation de la Base et une autre de l'extension.**

Distribuer 4 cartes Prélude à chaque joueur.

Distribuer 10 cartes Projet à chaque joueur.

Chaque joueur prend connaissance de ses cartes et choisit une carte Corporation.

Chaque joueur choisit une carte, puis transmet les autres à son voisin de gauche.

**Variante Draft :** Chaque joueur choisit une carte parmi celles reçues, puis transmet les autres à son voisin de gauche.

Chaque joueur choisit une carte parmi celles reçues, puis transmet l'autre à son voisin de gauche.

Chaque joueur garde la dernière carte reçue.

Chaque joueur choisit 2 cartes Préludes.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur révèle sa carte Corporation, paie 3 M€ par carte Projet qu'il souhaite garder en main, puis révèle ses 2 cartes Préludes.

Défausser les cartes Projet et Prélude refusées face cachée et les cartes Corporation dans la boîte.

## FIN DE PARTIE :

Dès que les trois Paramètres Globaux sont atteints, terminer la Génération / Tour en cours.

Après la phase Production, dans l'ordre du tour, chaque joueur peut convertir ses ressources Plantes en tuile Forêt.

Chaque joueur concerné ajoute des Points de Victoire (PV) en déplaçant son marqueur de NT.

**Récompenses :** Définir un classement avec TOUS les joueurs pour chaque Récompense financée : Pour chaque Récompense, le 1er joueur gagne 5PV et le 2e 2PV. Si égalité, tous les joueurs concernés gagnent les PV. Si égalité au palier 5PV, pas de gagnant à 2PV.

Effectuer le **Objectifs :** 5PV par Objectif réalisé au joueur qui l'a réalisé.

**Forêts :** 1PV par tuile Forêt en sa possession.

**Cités :** Chaque Cité en sa possession gagne 1PV par tuile Forêt adjacente (peu importe le propriétaire de la tuile Forêt).

**Cartes :** Compter les PV liés à des Ressources placées sur les cartes, puis les PV de toutes les cartes (Événements compris), puis les PV liés au badge Jovien. .

**Comité pour la Terraformation :** +1PV si Président ou Chef de Parti.

Le joueur ayant le score au NT le plus élevé gagne la partie. Si égalité, celui ayant le plus de M€.

RÈGLES GÉNÉRALES :		
Paramètres Globaux :	Océans, Oxygène et Température	Si gain d'une case, le joueur qui l'a fait monter augmente son NT de 1.
		Si case Bonus atteinte, le joueur qui y a contribué gagne le Bonus.
Placement de Tuiles :	Océans :	Uniquement sur des cases encadrés en bleu.
		Chaque Océan rapporte 2 M€ au joueur qui place une autre tuile sur une case adjacente.
	Forêt :	Si possible, à placer près d'une autre tuile appartenant au joueur.
	Cité :	Ne peut être placée près d'une autre tuile Cité (sauf Noctis Ville).
Icônes avec un cadre rouge :		Peut concerner n'importe quel joueur.
		Si concerne une Ressource, un Badge et/ou Tuile, peut être effectué partiellement ou pas du tout.
		Si perte de production, l'effet est <b>obligatoire</b> .
Badge Joker :		Vaut n'importe quel badge au moment d'effectuer n'importe quelle Action.
Rôles et influence au Comité pour la Terraformation :	Délégué : un ou plusieurs Délégués dans le Parti dominant donne 1 Influence.	
		Donne 1 Influence si Parti Dominant.
	Chef de Parti :	Le 1er Délégué dans un parti devient automatiquement le Chef du Parti.
		Si majorité des Délégués d'un joueur (même neutre) autre que le Chef de parti en cours, changer le Chef du parti avec un Délégué de cette majorité présent dans la Zone de Délégués.
	Président :	Donne 1 Influence.
		Quand un Parti Dominant gagne le Gouvernance, le Chef de Parti devient le Président et son joueur gagne 1 NT.
	Parti Dominant :	Parti ayant le plus de Délégués sur le plateau.
		Déplacer le pion Dominance dès que la majorité change.
	Prérequis des cartes Projet :	Si le prérequis est un Parti, ce parti doit être à la Gouvernance ou le joueur doit posséder au moins 2 Délégués dans ce parti.

TOUR DE JEU / DÉROULEMENT D'UNE GÉNÉRATION :		
Phase ORDRE DU TOUR : (sauf 1er tour)		Déplacer le marqueur 1er joueur dans le sens horaire.
		Déplacer le marqueur Générations d'une case.
Phase RECHERCHE : (sauf 1er tour)	Chaque joueur pioche 4 cartes Projet.	
	Variante Draft : effectuer une phase de draft entre les joueurs.	Chaque joueur choisit une carte, puis transmet les autres à son voisin de gauche.
		Chaque joueur choisit une carte parmi celles reçues, puis transmet les autres à son voisin de gauche.
		Chaque joueur choisit une carte parmi celles reçues, puis transmet l'autre à son voisin de gauche.
		Chaque joueur garde la dernière carte reçue.
	Chaque joueur choisit quelles cartes il garde et paie 3 M€ par carte conservée.	
Phase ACTIONS : (début ...)	Dans le sens horaire et en commençant par le 1er Joueur, chaque joueur effectue jusqu'à 2 actions ou passe, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.	
	Vérifier les prérequis (en haut à droite) et la capacité à réaliser ses effets (partie inférieure).	Augmenter un niveau qui a déjà atteint son but (donc pas de hausse de sa NT).
		Une carte peut être jouée même si les effets suivants ne peuvent être jouées :
		Ajouter des ressources qui ne peuvent être collectées.
		Retirer des ressources à un joueur si cela n'est pas possible ou souhaité.
	Payer le coût (en haut à droite).	
	Jouer une carte Projet de sa main :	Cadre marron : effets obligatoires
		Cadre rouge : sur n'importe quel joueur.
		Les cartes Événement (rouge) sont posées face cachée et ne sont plus prises en compte pendant la partie.
		Les cartes Instantané (verte) sont posées en file et ne laissent apparaître que l'entête et le titre.
	Placer les cartes jouées près de son plateau.	Les cartes Action (bleue) sont posées en file et laissent apparaître l'entête et l'effet permanent (cadre supérieur).
		Si flèche rouge, ne pourra être activée qu'avec l'Action "Utiliser l'Action d'une carte" et qu'une seule fois par Génération / Tour.
		Si pas de flèche rouge, l'effet est permanent.
	Convertir 8 Plantes pour poser une Forêt :	Payer 8 Plantes et placer une tuile Forêt et un cube de sa couleur dessus
		Si possible à placer près d'une autre tuile du même joueur.
		Augmenter le niveau d'Oxygène de 1 et son NT de 1.
	Convertir 8 Chaleurs pour augmenter la Température : Payer 8 Chaleur et augmenter la Température de 1 et son NT de 1.	
	Valider un Objectif :	Vérifier les critères réclamés par un Objectif disponible, payer 8 M€ et placer un de ses cubes sur la case Objectif choisie.
		Dès qu'un 3e Objectif est validé, les deux derniers ne sont pas disponibles.
	Financer une Récompense :	Choisir une Récompense disponible.
		Payer 8 M€ pour la 1ère Récompense, 14 M€ pour la 2e et 20 M€ pour la 3e.
		Placer un de ses cubes sur la Récompense choisie.
		Dès qu'une 3e Récompense est validée, les deux dernières ne sont pas disponibles.

Phase ACTIONS : (...fin)	Vente de brevets : Défausser autant de cartes projets de sa main et gagner 1 M€ par carte défaussée.			
	Centrale : Payer 11 M€ et augmenter sa production d'Énergie de 1.			
	Astéroïde : Payer 14 M€ et augmenter la Température de 1.			
	Réaliser un Projet standard :	Aquifère : Payer 18 M€ et placer 1 tuile Océan.	Uniquement sur des cases encadrés en bleu. Chaque Océan rapporte 2 M€ au joueur qui place une autre tuile sur une case adjacente.	Augmenter également son NT de 1.
		Forêt : Payer 23 M€, placer une tuile Forêt et un cube de sa couleur dessus, et augmenter le niveau d'Oxygène de 1.	Si possible, à placer près d'une autre tuile appartenant au joueur.	
		Cité : Payer 25 M€, placer une tuile Cité et un cube de sa couleur dessus, gagner les éventuels bonus indiqués sur la case et augmenter votre production de M€ de 1.	Ne peut être placée près d'une autre tuile Cité (sauf Noctis Ville).	
		Payer 17 M€, placer un de ses cubes sur la première case disponible d'une colonie et gagner le bonus indiqué.		
		Construire une Colonie :		
	Déplacer le marqueur blanc si besoin.			
	Max 3 colonies par tuile Colonie et une seule colonie par joueur.			
	1 seule fois par joueur par Génération / Tour.			
	Utiliser l'Action d'une carte (Corporation ou Action - bleue) comportant une flèche rouge :	Choisir une Action disponible comportant une flèche rouge.	Chacune de ses Actions ne peut être jouée qu'une seule fois par Génération / Tour.	
		Payer le coût indiqué à gauche de la flèche rouge.		
		Recevoir ce qui est indiqué à droite de la flèche rouge.		
		Placer un de ses cubes pour indiquer son usage et son indisponibilité pour le reste de la Génération / Tour.		
	Commercer avec une Colonie :	Payer 9M€, 3 Énergies ou 3 Titans.		
		Déplacer son jeton Flotte Marchande sur une tuile Colonie disponible (sur l'illustration).	1 Seule Flotte marchande par Colonie.	
		Gagner son Revenu Commercial selon la position du marqueur blanc.		
		Chaque joueur ayant une colonie sur la tuile Colonie gagne le Bonus de Colonie.		
	Faire du Lobby :	Déplacer le marqueur blanc sur la case la plus à gauche disponible.		
		Déplacer un de ses Délégués soit de la Réserve en payant 5 M€ soit du Hall gratuitement, vers n'importe quelle Zone de Délégués.		
	Passer :	Si pas d'Action durant son tour (voulu ou imposé), obligation de passer.		
		Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus jouer durant cette Génération (tour).		
		Quand tous les joueurs ont passé, la phase Actions est terminée.		
	Phase PRODUCTION :	Déplacer les cubes Ressource de la zone Énergie vers la zone Chaleur, recevoir autant de M€ que son NT et de sa production de M€, recevoir pour chaque Ressources autant d'unités que la production indiquée, puis retirer les cubes des cartes Action pour les rendre disponibles.		
Phase SOLAIRE : (uniquement si extensions)	Étape 1 - Vérification de fin de partie :	Vérifier si les trois Paramètres Globaux ont été atteints.		
		Si oui, la fin de partie est déclarée et ne pas effectuer les autres étapes de la phase Solaire.		
	Étape 2 - Effort de Terraformation du Gouvernement Mondial :	Le 1er Joueur choisit soit :	Avancer de 1 l'un des Paramètres Globaux qui n'a pas atteint son but. Placer 1 tuile Océan.	Le 1er Joueur ne gagne pas de Bonus, mais des cartes de n'importe quel joueur peuvent se déclencher.
		Rapatrifier tous les jetons Flotte Marchande des joueurs sur la tuile Flottes Marchandes.		
	Étape 3 - Production des Colonies :	Déplacer le marqueur blanc de chaque tuile Colonie d'une case vers la droite.		
		Tous les joueurs perdent 1 NT.		
	Résoudre l'Événement Global Actuel selon l'Influence.	Être Président +1 Influence; être Chef du Parti dominant +1 Influence; avoir 1 ou plusieurs Délégués dans le Parti dominant + 1 Influence.		
		Tout élément est limité à 5.		
	Étape 4 - Tourmente :	Mettre en place le nouveau Gouvernement.	Remplacer la tuile Politique par celle du Parti Dominant.	
			Résoudre le Bonus de Gouvernance indiqué près de la Zone des Délégués du Parti.	
			Replacer l'ancien Président et les Délégués du Parti Dominant dans leurs Réserves respectives.	
			Déplacer le Chef du Parti dominant sur la case Président et son joueur gagne 1 NT.	
			Déplacer le marqueur Dominance sur le Parti majoritaire en Délégués (si égalité, sens horaire à partir du Parti venant de prendre la Gouvernance).	
			Placer 1 Délégué de chaque joueur dans le Hall sauf si déjà présent.	
			Déplacer le Prochain Événement Global vers la case Actuel, puis ajouter un Délégué Neutre sur la Zone des Délégués du Parti indiqué sur la partie inférieure de la carte Actuel.	
			Déplacer la carte Événement de la case Futur sur la case Prochain.	
	Révéler la première carte Événement de la pioche et lire la carte, puis ajouter un Délégué Neutre sur la Zone des Délégués du Parti indiqué sur la partie supérieure de la carte Futur.			