

TERRAFORMING MARS – RÉSUMÉ DES RÈGLES (v 1.1)

MISE EN PLACE (2 à 5 Joueurs)

- 1) Placer le plateau principal au centre de l'aire de jeu. Placer les 9 tuiles *Océan* sur leur case de pioche et les 2 marqueurs *Oxygène* et *Température* sur la position de départ de leur piste. Le marqueur de Génération est placé sur 1 sur la piste de score NT.
- 2) Les autres tuiles spéciales et cubes *Ressources* sont placés dans une réserve générale.
- 3) Deck *Projet* * : Mélanger les cartes *Projet* et placer le deck près du plateau principal (**retirer les cartes *Ere Corporation* si vous ne jouez pas avec**).
- 4) Choisir celui ou celle qui prend le marqueur *1^{er} Joueur* (au choix ou au hasard). Chacun prend un plateau *Joueur* d'une couleur et les cubes correspondants. Chacun débute la partie avec une Production de 1 dans chaque ressource et 20 sur la piste NT (**variante *Ere Corporation* : les Productions restent à 0 à cette étape**).
- 5) Cartes *Corporation* * : Mélanger le deck et chacun en pioche 2.
- 6) Cartes *Projet* : Chacun pioche 10 cartes.
- 7) Conditions de départ ** : **Dans l'ordre du tour chacun choisit et révèle sa Corporation et gagne ses ressources et bénéfices**. Chacun constitue sa main de départ **en payant 3 M€ par carte *Projet* gardée**. Les autres *Projets* sont défaussés face cachée.
- 8) Commencer la partie (1^{ère} Génération) directement à la Phase 3 - Action.

* *Ext. Prélude* : Ajouter les cartes *Projet Prélude* et *Corporation Prélude* aux decks.

** *Mélanger les 35 cartes Prélude*. Chacun en pioche 4 et en choisi 2 secrètement. Après avoir constitué sa Main, chacun pose en jeu ses 2 cartes *Prélude* et gagne les bénéfices indiqués.

GÉNÉRATIONS

À chaque génération, on effectue 4 phases.

1) Ordre des joueurs (phase ignorée lors de la 1^{ère} génération)

Le marqueur *1^{er} joueur* est donné au joueur suivant (sens horaire).

Le marqueur *Génération* est avancé d'une case.

2) Recherche (phase ignorée lors de la 1^{ère} génération)

Chaque joueur pioche 4 cartes et choisit celles qu'il veut acheter pour les ajouter à sa main. Chaque carte coûte 3 M€ à l'achat, et vous pouvez acheter de 0 à 4 cartes. Les cartes non retenues sont défaussées face cachée. Il n'y a pas de limite de main.

3) Action

Dans l'ordre du tour, les joueurs effectuent 1 ou 2 actions, ou passent leur tour. La phase se déroule dans le sens horaire, tour après tour, jusqu'à ce que chacun ait passé. Les actions peuvent être combinées comme on le souhaite.

Les actions disponibles sont les suivantes (*détail page suivante*) :

- Jouer une carte de sa main.
- Utiliser un projet standard (6 Projets présents sur le plateau principal).
- Valider un Objectif.

- Financer une récompense.
- Utiliser l'action d'une carte de couleur bleue en jeu.
- Convertir 8 plantes en tuile *Forêt* (sur le plateau de jeu, +1 Oxygène).
- Convertir 8 chaleurs en température (sur le plateau de jeu, +1 Température).

Vous pouvez choisir de faire 1 ou 2 actions pendant votre tour. Si vous ne faites aucune action vous passez votre tour (vous ne pouvez plus faire d'action pendant cette génération). Lorsque tout le monde a passé, la phase d'action se termine.

4) Production

Tous les joueurs effectuent cette phase simultanément.

4.1 Toute l'Energie est convertie en Chaleur (déplacer tous les cubes de ressources de la case *Energie* vers la case *Chaleur*).

4.2 Tous les joueurs reçoivent de nouvelles ressources :

- ✓ Les joueurs reçoivent des M€ en fonction de leur valeur de score NT, plus leur niveau sur leur piste de Production M€ (qui peut être négative !),
- ✓ Les joueurs reçoivent toutes les autres ressources pour lesquelles ils ont une production sur leur plateau.

4.3 Retirez les marqueurs *Joueur* des cartes d'action utilisées, pour indiquer qu'elles pourront être réutilisées à la prochaine génération.



Vous êtes maintenant prêt à commencer la génération suivante. Si les 3 paramètres globaux sont au maximum, à la place on déclenche la fin de partie.



FIN DE PARTIE

Lorsque tous les paramètres globaux (Oxygène, Température et tuiles *Océan*) ont atteint leur maximum, la partie se termine à la fin de la génération en cours. Après la phase *Production* les joueurs ont l'occasion de convertir leurs ressources Plante en tuiles *Forêt* dans l'ordre du tour (voir Action *Convertir 8 Plantes*). Ensuite le décompte final prend place.

Score final :

1. NT : votre marqueur NT sur la piste représente votre score PV de base. Ajoutez des PV selon les règles qui suivent. 
2. Récompenses : la première place rapporte +5 PV, la seconde +2 PV (sauf partie 2 Joueurs). En cas d'égalité on gagne la totalité des PV selon sa place.
3. Valider un Objectif : Chaque Objectif gagné rapporte +5 PV.
4. Plateau principal :
 - a. Chaque tuile *Forêt* possédée rapporte +1 PV 
 - b. Chaque tuile *Cité* possédée rapporte +1 PV pour chaque tuile *Forêt* adjacente (quel que soit le propriétaire de la *Forêt*).
5. Cartes en jeu : Comptez vos PV sur vos cartes ayant des ressources collectées puis rassemblez vos cartes restantes (y compris *Événements*) et calculez les PV gagnés.

En cas d'égalité sur le score PV final, comptez les M€ pour départager !

ACTIONS

A son tour un joueur peut faire 1 ou 2 actions, ou passer (ne plus faire d'action pour cette génération). On peut faire deux fois la même action.

Valider un Objectif

Si vous remplissez les critères d'un Objectif, vous pouvez le revendiquer en payant 8 M€ pour y placer un marqueur *Joueur*. Seules 3 Objectifs sur 5 peuvent être revendiqués pendant une partie, chacun rapporte 5 PV. Les conditions requises sont :

- ✓ Terraformeur : Avoir un *NT* d'au moins 35.
- ✓ Maire : Posséder au moins 3 tuiles *Cité* en jeu.
- ✓ Jardinier : Posséder au moins 3 tuiles *Forêt* en jeu.
- ✓ Bâtitseur : Avoir au moins 8 Badges *Construction* en jeu.
- ✓ Planificateur : Avoir au moins 16 cartes en main actuellement.

Financer une Récompense

Une récompense peut être financée sans prérequis par n'importe quel joueur mais seules 3 peuvent être acquises pendant une partie, une seule fois chacune. La première coûte 8 M€ pour placer son marqueur *Joueur*, la seconde 14 M€ et la troisième 20 M€.

Chacune rapportera en fin de partie 5 PV pour celui qui est classé premier et 2 PV pour le second (si 3 joueurs ou plus). En cas d'égalité, chacun gagne les PV selon sa place mais s'il y a plusieurs joueurs à la 1^{ère} place il n'y a pas de seconde place.

- ✓ Propriétaire : Posséder le plus de tuiles en jeu.
- ✓ Banquier : Avoir la plus forte Production de M€.
- ✓ Scientifique : Posséder le plus de Badges *Science* en jeu.
- ✓ Thermaliste : Avoir le plus de cubes *Chaleur*.
- ✓ Mineur : Avoir le plus de cubes *Acier* et *Titane*.

Utiliser un Projet Standard

Les 6 Projets présents sur le plateau principal sont toujours disponibles pour tous les joueurs. Chacun peut être utilisé plusieurs fois à chaque génération.

- ✓ Vente : Défausser X cartes en main de votre choix pour gagner X M€.
- ✓ Centrale : Payer 11 M€ pour augmenter votre Production Energie de +1 case.
- ✓ Astéroïde : Payer 14 M€ pour augmenter la Température de +1 case (+1 NT).
- ✓ Aquifère : Payer 18 M€ pour placer une tuile *Océan* en jeu (+1 NT et bonus de case).
- ✓ Forêt : Payer 23 M€ pour placer une tuile *Forêt* en jeu avec un marqueur *Joueur* (+1 Oxygène, +1 NT et bonus de case).
- ✓ Cité : Payer 25 M€ pour placer une tuile *Cité* en jeu avec un marqueur *Joueur* et +1 en Production M€ (+ gain bonus de case). Ne peut pas être adjacent à une autre Cité.

Convertir 8 Chaleurs en température

Dépenser 8 ressources *Chaleur* pour augmenter la Température de +1 case (votre NT augmente aussi de +1).

Convertir 8 plantes en tuile *Forêt*

Dépenser 8 ressources *Plante* pour placer une tuile *Forêt* en jeu (avec un marqueur *Joueur*) et augmenter le niveau d'Oxygène de +1 case (votre NT augmente aussi de +1). La tuile doit être placée adjacente à une des vôtres, si possible. N'oubliez pas de gagner l'éventuel bonus de la case.

Jouer une carte de sa main

1) Vérifier les prérequis pour jouer la carte.

Pour jouer une carte vous devez obligatoirement pouvoir satisfaire ses prérequis et déclencher ses effets, avec les exceptions suivantes :

- Augmenter un paramètre global déjà à son max (*Température, Oxygène, tuiles Océan*).
- Gagner des ressources que vous ne pouvez pas collecter (ex : *gain de Microbes sans avoir de Projet Microbe pour les stocker*).
- Retirer des ressources à un joueur si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas le faire (*cartes avec des ressources ayant des icônes à bordure rouge*).

Les cartes avec ces 3 types d'effets peuvent être jouées même si vous ne pouvez pas les effectuer, les autres effets sur la carte sont déclenchés normalement.

Les autres types de prérequis doivent être obligatoirement remplis pour jouer une carte, par exemple avoir une production d'un type de ressource (*Titane, Energie, etc.*) et/ou avoir un paramètre global à un niveau minimum ou maximum (ex : *9% d'Oxygène max ou Température à -10° minimum ou au moins 3 Océans en jeu*).

Le coût requis est indiqué en haut à gauche de la carte. Certains effets réduisent ce coût en dépensant des ressources ou en ayant des cartes de couleur bleue en jeu.

2) Payer pour déclencher les effets de la carte.

Une fois la carte en jeu et son coût payé, vous pouvez déclencher ses effets dans l'ordre que vous souhaitez, production de ressources ou **malus (icônes à bordure rouge, effet optionnel et vous pouvez cibler n'importe quel joueur y compris vous-même)**. Les effets avec icônes sans bordure rouge doivent être déclenchés obligatoirement. Les ressources non-standards sont stockées directement sur la carte (Animal, Microbe, etc.).

3) Placer la carte correctement.

Les événements (rouge) sont mis dans votre défausse personnelle, face cachée. Les cartes vertes et bleues restent en jeu, première ligne visible (Badges) pour les vertes, effet ou action visible pour les bleues (Badges + cadre du haut).

Utiliser l'action sur une de vos cartes de couleur bleue en jeu

Comme les Corporations, la plupart des cartes bleues ont des actions indiquées par (flèche rouge). Chaque action peut être utilisée une fois par génération, en payant le coût requis de l'effet (*à gauche de la flèche*) et en plaçant un marqueur *Joueur* sur la carte. Certains effets sont permanents (ex : *réduire le coût d'un type de carte*).



TERRAFORMING MARS – RÉSUMÉ DES RÈGLES (v 1.1)

TUILES

Lorsque vous placez une tuile en jeu vous devez respecter les restrictions de placement (case réservée ou adjacence requise). Les cases réservée *Océan* ou *Cité spécifique* sont interdites aux autres tuiles. Vous recevez immédiatement le bonus imprimé sur la case, s'il est présent.

✓ Océan



Prérequis : Doit être placé dans une case réservée aux Océans (zone bleue).

Effet : +1 NT. Les Océans n'appartiennent à personne (pas de marqueur *Joueur*). Gain de +2 M€ lorsqu'on place une tuile adjacente à un Océan (y compris un autre Océan).

✓ Forêt



Prérequis : Doit être placé à côté d'une tuile que vous possédez (sauf si c'est votre première Forêt ou si aucune case adjacente n'est disponible), hors case réservée.

Effet : Placez un marqueur *Joueur* dessus. Augmentez l'Oxygène de +1, ainsi que +1 NT (*Rappel : +2 M€ par tuile Océan adjacente*). Notez que si l'Oxygène est déjà au maximum, vous ne gagnez pas de NT.

Fin de partie : Chaque Forêt donne +1 PV.

✓ Cité



Prérequis : Ne peut pas être placée adjacente à une autre Cité ou sur une case réservée. **Exception :** *Noctis Ville* ne peut être placée que sur sa case réservée.

Effet : Placez un marqueur *Joueur* dessus (*Rappel : +2 M€ par tuile Océan adjacente*).

Fin de partie : Chaque Cité donne +1 PV pour chaque Forêt adjacente (quel que soit le propriétaire de la Forêt).

✓ Tuiles spéciales



Certaines cartes permettent de mettre en jeu des tuiles spécifiques. Les restrictions et effets particuliers sont indiqués sur chaque carte.

N'oubliez pas de placer un marqueur *Joueur* (*Rappel : +2 M€ par tuile Océan adjacente*).

PLATEAU JOUEUR

Un plateau contient 6 zones dédiées à chacune des ressources du jeu. Chaque zone comprend une réserve et une piste de production. Un niveau de production peut dépasser le maximum de la piste (10), en utilisant un marqueur *Joueur* supplémentaire sur la piste.

✓ **MegaCrédits (M€).** Permet principalement de payer l'achat de cartes et leur mise en jeu. Lors de la phase 4 (*Production*), chacun reçoit un revenu égal à son score NT + son niveau sur la piste M€ (qui peut être négatif, jusqu'à -5 max !).



✓ **Acier.** Principalement utilisé pour diminuer les coûts en M€ pour jouer des cartes *Construction*, avec le ratio 1 Acier = 2 M€. On peut combiner les deux mais on ne peut pas obtenir des M€ en surpayant avec de l'Acier.



p. 3

✓ **Titane.** Principalement utilisé pour diminuer les coûts en M€ pour jouer des cartes avec un Badge *Espace*, avec le ratio 1 Titane = 3 M€. On peut combiner les deux mais on ne peut pas obtenir des M€ en surpayant avec du Titane.



✓ **Plantes.** Permet principalement d'utiliser l'Action *Convertir 8 Plantes en tuile Forêt*.



✓ **Energie.** Utilisée comme coût par de nombreuses cartes. L'Energie non dépensée est obligatoirement convertie en Chaleur à chaque phase **Production**.



✓ **Chaleur.** Permet principalement d'utiliser l'Action *Convertir 8 Chaleurs en température*.



Dans les effets, une **icône entourée d'un cadre marron** représente toujours la Production d'une Ressource (à augmenter ou diminuer sur la piste correspondante), pas un gain.

ICÔNES BADGES



Construction (infrastructures sur Mars). Acier pour diminuer le coût.



Espace (technologies spatiales). Titane pour diminuer le coût.



Energie (source d'énergie). Coût de certaines cartes et génération de Chaleur.



Science (connaissances scientifiques). Prérequis de certaines cartes.



Jovien (projets en lien avec Jupiter, infrastructures dans le système solaire extérieur).



Terre (activités sur Terre).



Plante (flore et organismes photosynthétiques).



Microbe (projets spécifiques).



Animal (faune). Génère des PV.



Cité (villes sur Mars).



Événement (effets à usage unique puis défaussés).

Cadre rouge : Une icône entourée en rouge concerne n'importe quel joueur au choix (y compris vous). Si l'effet réduit une Production, vous devez cibler quelqu'un ayant le niveau nécessaire. Si l'effet retire des ressources, la cible peut en avoir moins que requis.

TABLEAU DES SCORES

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Nom et Corpo					
Score NT					
Récompenses +5 PV ou +2 PV					
Objectifs +5 PV					
Forêts +1 PV/Forêt					
Cités +1 PV/Forêt adj.					
Cartes et Evt.					
TOTAL					
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Nom et Corpo					
Score NT					
Récompenses +5 PV ou +2 PV					
Objectifs +5 PV					
Forêts +1 PV/Forêt					
Cités +1 PV/Forêt adj.					
Cartes et Evt.					
TOTAL					

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Nom et Corpo					
Score NT					
Récompenses +5 PV ou +2 PV					
Objectifs +5 PV					
Forêts +1 PV/Forêt					
Cités +1 PV/Forêt adj.					
Cartes et Evt.					
TOTAL					
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
Nom et Corpo					
Score NT					
Récompenses +5 PV ou +2 PV					
Objectifs +5 PV					
Forêts +1 PV/Forêt					
Cités +1 PV/Forêt adj.					
Cartes et Evt.					
TOTAL					

MODE SOLO (Extension AUTOMA)

L'Automa MarsBot est considéré comme un second joueur. Vous devez battre son score pour gagner ! L'Automa s'adapte à toutes les extensions (voir *Ajouter des Extensions*, p. 8).

Mise en place

L'Automa est ici configuré pour le jeu de base (avec ou sans les cartes *Ere des Corporations*). Préparez une partie *2 Joueurs* normale, avec les modifications suivantes :

- 1) Prendre le plateau *MarsBot* et glisser la fiche *Tharsis* à l'intérieur. Prendre aussi les cartes *Référence Tharsis* et *Score Final*. *Note : Changer de fiche selon le plateau utilisé.* Placer 1 cube transparent sur la case 0 de chaque piste du plateau *MarsBot*. Choisir une couleur pour MarsBot et prendre les cubes correspondants. Placer 1 cube sur la case 20 de la piste de Score NT.
- 2) Mélanger les cartes *Bonus* B01 à B08 et placer ce deck face cachée près du plateau *MarsBot*. Les autres cartes *Bonus* sont remise dans la boîte (utilisées selon les extensions ajoutées).
- 3) Piocher 3 cartes *Projet* * et les placer face cachée près du deck *Bonus*. Mélanger la première carte *Bonus* avec ces 3 cartes, ceci est le deck Action du MarsBot.
* *Ext. Prélude : Piocher 3 cartes Projet supplémentaires (soit un total de 7 cartes dans le deck Action pour la 1^{ère} Génération).*
- 4) MarsBot ne reçoit pas de cartes *Corporation* par défaut. Si vous voulez complexifier le jeu, utilisez la variante *Corporations pour le MarsBot* (p. 8).
- 5) Placer la tuile *Instance Neuronale* à côté du plateau *MarsBot*. Tous les autres composants MarsBot non utilisés sont remis en boîte.
- 6) Vous êtes le 1^{er} joueur.

Niveaux de difficulté

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté pour changer la difficulté normale par défaut.

- Facile : Ignorez l'action *Avancer Marqueur* (flèche rouge) sur les pistes du plateau *MarsBot*.
Une *action manquée* du MarsBot lui donne 3 M€ (au lieu de 5 M€).
Les valeurs de calcul de *Récompense* du MarsBot sont réduites de 5 chacune, ce qui lui donne un niveau moins élevé par rapport au joueur pour savoir qui est leader.
- Normal : Pas de modifications.
- Difficile : MarsBot gagne 1 PV pour chaque carte dans sa défausse ayant l'icône PV non négative.
Au 1^{er} tour du MarsBot à chaque Génération, s'il possède au moins 8 M€ et remplit une condition d'Objectif il paye pour la revendiquer.
- Brutal : MarsBot applique les modifications du mode *Difficile* ci-dessus.
MarsBot débute la partie avec 4 cartes *Projet* (au lieu de 3). Il garde les 4 cartes acquises pendant la phase *Recherche*.

Phases de jeu

- 1) *Ordre des joueurs (ignorer à la première génération)*
Alternez entre vous et le MarsBot, comme une partie *2 Joueurs* normale.
- 2) *Recherche (ignorer à la première génération)*
Par défaut, piochez 4 cartes *Projet* pour vous et 3 + 1 carte *Bonus* pour MarsBot. Notez que MarsBot ne paye pas ses cartes. Si le deck *Bonus* est vide, mélangez sa défausse (les cartes *Bonus* détruites sont retirées du jeu). Selon les Extensions ajoutées et le niveau de difficulté, MarsBot peut avoir un nombre différent de cartes dans le deck *Action*.

Variante *Drafting* (voir aussi *Priorité de draft pour Corporations*, p. 8) : Constituez 2 piles de 4 cartes *Projet*, une pour vous et l'autre pour MarsBot, et piochez 1 carte chacun. Echangez les piles et continuez à piocher 1 carte pour chacun à chaque fois. Une fois que chacun possède 4 cartes, mélangez le deck pour MarsBot et remplacez 1 carte *Projet* au hasard par 1 carte *Bonus* (c'est son deck *Action* pour cette génération). Vous choisissez vos Projets comme d'habitude (*payer 3 M€ par carte gardée*).

- 3) *Action*
Alternez les actions entre vous et MarsBot jusqu'à ce que vous ayez passé tous les deux. Pour le tour de MarsBot, voir page suivante.
Votre tour se déroule normalement, avec les exceptions suivantes :
 - Pour un effet vous demandant de retirer des ressources d'un joueur, à la place retirez les M€ du MarsBot (qui correspondent à tout type de ressources).
 - Pour un effet vous demandant de voler des ressources d'un joueur, à la place prenez les ressources en retirant les M€ du MarsBot.
 - Pour un effet vous demandant de diminuer la valeur de production d'un joueur, reculez d'une case le marqueur sur la piste correspondante du plateau *MarsBot*.
 - Acier = Piste *Construction*. 🏗️
 - Titane = Piste *Espace*. 🚀
 - M€ = Piste *Événement*. ⚠️
 - Chaleur = Piste *Cité/Terre*. 🌆🌍
 - Énergie = Piste *Énergie*. ⚡
 - Plantes = Piste *Microbe/Animal/Plante*. 🦠🐾🌱
- MarsBot ne réactive pas ses effets de cases s'il a reculé puis avancé à nouveau dessus (*mettez un cube MarsBot pour vous en rappeler*).
- Si un effet demande de compter un total d'un type d'éléments (*ex : nombre d'événements joués*), utilisez les pistes de MarsBot au lieu de ses cartes jouées pour obtenir une valeur.
- 4) *Production*
MarsBot ignore cette phase.

Tour de MarsBot

Si son deck *Action* n'est pas vide, révélez 1 carte pour MarsBot et résolvez-la. S'il n'y a plus de carte dans le deck *Action*, MarsBot passe son tour.

- ✓ Carte *Projet* : MarsBot ignore tous les effets et textes de la carte. Pour chaque icône *Badge* en haut à droite de la carte, avancez le marqueur correspondant sur les pistes de son plateau en résolvant chaque effet de case éventuellement présent (ne pas résoudre les Badges avec l'icône ?, sauf avec l'extension *Prélude* : **avancer sur la piste la moins avancée, la plus haute si égalité**).

S'il est déjà au bout de la piste ou s'il n'y a aucune icône *Badge* sur la carte, MarsBot fait une *action manquée* à la place (+5 M€).

Une fois tous les Badges résolus, la carte *Projet* va dans la défausse des Projets joués.

- ✓ Carte *Bonus* : MarsBot résout l'effet de la carte, si possible. Si plusieurs effets sont indiqués avec une liste d'options, MarsBot résout la première possible et ignore les autres. Si l'effet ne peut pas être résolu, la carte indique éventuellement un avantage et MarsBot ne fait pas d'action manquée.

Une fois l'action résolue, la carte *Bonus* est mise dans la défausse *Bonus* si elle n'a pas été pas **détruite** (carte retirée du jeu jusqu'à la prochaine partie).

Action manquée

Lorsque MarsBot ne peut pas résoudre une action ou une carte, à la place il réalise une *action manquée* : il gagne 5 M€. Les causes pour une *action manquée* sont :

- ✓ Une carte *Projet* sans icône *Badge*.
- ✓ Un marqueur sur une piste du plateau *MarsBot* atteint une case avec une action qu'il ne peut pas résoudre.
- ✓ MarsBot doit avancer un marqueur qui est déjà en fin de piste de son plateau.
- ✓ Lors d'une action *Valider un Objectif*, MarsBot ne remplit aucun critère ou 3 Objectifs sont déjà revendiqués.
- ✓ Lors d'une action *Récompense*, MarsBot n'est pas leader ou 3 Récompenses sont déjà financées.
- ✓ MarsBot avance sur la piste *Température* ou *Oxygène* dans une case donnant une action *Terraformation* et ne peut pas la résoudre immédiatement.

Pistes du plateau MarsBot

Si une icône est présente sur la case d'une piste, MarsBot résout immédiatement l'action. Si ce n'est pas possible, il résout une action manquée (gain de 5 M€). Ignorer les symboles des extensions non jouées (pas d'action manquée à la place).



Avancer le marqueur sur la prochaine case. Ceci peut déclencher la résolution d'une nouvelle action.



Avancer le marqueur de la piste correspondante sur la prochaine case. Ceci peut déclencher la résolution d'une nouvelle action.



MarsBot revendique un Objectif pour lequel il remplit les critères. Il ne paye pas le coût requis. S'il ne remplit aucun critère ou si 3 Objectifs sont déjà revendiqués : *action manquée*.

Terraformeur/Maire/Jardinier : MarsBot doit avoir 35 NT/3 Cités/3 Forêts.

Bâtisseur : MarsBot doit avoir atteint la case 8 ou plus sur sa piste *Construction*.

Planificateur : MarsBot doit avoir atteint la case 4 ou plus sur toutes ses pistes.

S'il peut revendiquer plusieurs Objectifs, il utilise ces priorités :

1) Le joueur remplit aussi les critères pour un Objectif, 2) Le joueur est proche de remplir les critères pour un Objectif, 3) L'Objectif le plus à gauche.



MarsBot finance une Récompense pour laquelle il est le plus en avance par rapport au joueur (la plus à gauche si égalité). Il ne paye pas le coût requis. S'il n'est pas leader ou si 3 Récompenses sont déjà financées : *action manquée*.

Il compare son niveau à celui du joueur (stock de ressource + production). Tharsis :

Propriétaire= Nombre de tuiles MarsBot en jeu ; *Banquier*= Positions sur les pistes *Construc.* + *Event.* ; *Scientifique*= Position sur la piste *Science* ; *Thermaliste*= Position sur la piste *Energie / Jovien + 5* ; *Mineur*= Position sur la piste *Espace +5*.



+1 Température (et +1 NT). S'il gagne un bonus *Prod Chaleur*, MarsBot gagne 2 M€ à la place.

MarsBot gagne les points NT indiqués



Placer une tuile *Forêt* * avec son marqueur et +1 Oxygène (+1 NT). La tuile est placée adjacente aux plus de cités *MarsBot* possible, en évitant les Cités *Joueur*. S'il reste plusieurs choix possibles, départager avec les priorités ci-dessous.



Placer une tuile *Océan* * sur une case réservée (+1 NT), en respectant les règles de placement. Si plusieurs choix sont possibles, voir les priorités ci-dessous.



Placer une tuile *Cité* * avec son marqueur, adjacente aux plus de *Forêt* possible, en respectant les règles de placement. Si plusieurs choix sont possibles, voir les priorités ci-dessous.

* *MarsBot* gagne 2 M€ lorsqu'il place une tuile adjacente à une tuile *Océan*. Si la tuile couvre des icônes de *bénéfices* (*Ressources, cartes, etc.*), à la place il gagne 1 M€ par icône.

Si plusieurs choix sont possibles pour placer sa tuile, MarsBot utilise ces **priorités** :

- 1) Adjacente aux plus d'Océans possible *. Si toujours égalité, voir 2).
- 2) Couvre le plus d'icônes *Récompense* possible *. Si toujours égalité, voir 3).
- 3) Choix en piochant une carte *Projet* et en utilisant son coût comme valeur pour compter entre le nombre d'emplacements possibles (en partant du haut à gauche). Le *Projet* est ensuite défaussé.

TERRAFORMING MARS – RÉSUMÉ DES RÈGLES (v 1.1)

Fin de partie

Si la partie arrive à la 20^{ème} Génération, vous perdez immédiatement !

Sinon, à l'étape où chacun peut convertir ses *Plantes* en tuiles *Forêt*, MarsBot vérifie les pistes de son plateau et pour chaque marqueur situé juste avant une action Forêt, il déplace ce marqueur et fait l'action (gain d'une tuile *Forêt*).

Ensuite, calculer les scores finaux normalement avec les exceptions suivantes :

- ✓ Pour l'évaluation des *Récompenses*, MarsBot utilise sa liste *Tharsis* par défaut (voir p. 6, section *Récompense*). Ceci est modifié selon le plateau utilisé.
- ✓ MarsBot ne gagne pas de PV sur les cartes qu'il a joué.
- ✓ MarsBot gagne 1 PV pour chaque case adjacente à sa tuile *Instance Neurale* qui n'est pas occupée par vous (donc vide ou occupée par lui). Ignorer s'il n'a pas mis cette tuile en jeu.
- ✓ MarsBot gagne des PV selon les M€ qu'il possède actuellement :

N° de génération	PV par ? M€ (arrondi à l'inférieur)
Jusqu'à 12	1 PV / 8 M€
13	1 PV / 7 M€
14	1 PV / 6 M€
15	1 PV / 5 M€
16	1 PV / 4 M€
17	1 PV / 3 M€
18	1 PV / 2 M€
19	1 PV / 1 M€
20	MarsBot gagne !

Note : Avec *Prélude*, cette table est modifiée (voir p. 8)

Détail des cartes *Bonus* (B01 à B08)

- ✓ Pluie de Météorites : Vous devez retirer 5 Plantes (ou le maximum possible si vous en avez moins de 5). Si vous avez retiré au moins 3 Plantes, ou si un effet empêche le retrait de Plantes, détruisez cette carte *Bonus*.
- ✓ Espèces Invasives : Vous devez retirer le cube *Animal/Microbe* rapportant le plus haut score sur une carte de votre tableau, si possible. MarsBot gagne 5 M€ (même si aucun cube n'a pu être retiré).
- ✓ Recherche & Développement : MarsBot pioche 1 carte *Projet* et la résout immédiatement.

p. 7

- ✓ Dépassement de soi : MarsBot tente de valider un Objectif. S'il échoue et que c'est la 6^{ème} Génération ou plus, il tente de financer une Récompense. Si une de ces deux actions est réussie, détruisez cette carte *Bonus*. Sinon, MarsBot gagne 5 M€.
- ✓ Construction accélérée : MarsBot place 1 tuile *Cité* adjacente à au moins 2 tuiles *Forêt* ou *Océan* (le plus possible de tuiles, si plusieurs choix : voir *Priorités* p. 6). Il respecte les règles de placement. S'il place la tuile, détruisez cette carte *Bonus*.
- ✓ Lobbyistes : appliquez le premier choix possible.
 - Si la Température est à 1 ou 2 cases d'un bonus ou de la fin de la piste, MarsBot augmente la Température de +2 (et +2 NT) et détruit cette carte *Bonus*.
 - Si l'Oxygène est à 1 ou 2 cases d'un bonus ou de la fin de la piste, MarsBot place 1 tuile *Forêt* (+1 Oxygène, + 1 NT), augmente à nouveau l'Oxygène de +1 (+1 NT) et détruit cette carte *Bonus*.
 - Si une case réservée *Océan* vide est adjacente à au moins 2 tuiles *Océan*, MarsBot place une tuile *Océan* (gain M€) et détruit cette carte *Bonus*.
 - MarsBot avance une fois le paramètre global le moins avancé et gagne le bonus NT (si égalité, priorité à l'Oxygène puis à la tuile *Océan* puis à la Température).
- ✓ Instance Neurale Locale : MarsBot place la tuile *Instance Neurale* sur le plateau, qui ne doit pas être sur une case au bord de la mappemonde, ni adjacente à aucune autre tuile, ou sur ou adjacente à une case réservée (*Cité*, *Océan*). Commencer depuis le haut à gauche de Mars et mettez un cube de MarsBot dans chaque case possible et utiliser les priorités 2 et 3 (p.6) pour choisir une case. S'il n'a pas pu placer la tuile, MarsBot pioche et résout 1 carte *Projet*. Détruisez ensuite cette carte *Bonus*.
- ✓ Concurrence des Corporations : S'il a 5 M€, MarsBot tente d'améliorer sa position sur une Récompense déjà financée avec une action de progression. S'il y en a plusieurs, il choisit la meilleure pour lui selon ces priorités :
 - Celle où le joueur gagne de la plus petite marge possible (ou à égalité avec lui),
 - Celle où il gagne avec la plus petite marge par rapport au joueur.MarsBot ignore les Récompenses où l'action de progression est impossible pour lui. Action de progression :
 - *Propriétaire* = Place une tuile *Forêt* et augmente l'Oxygène de +1 (+ 1 NT). Voir p. 6.
 - *Banquier* = Avance sur la piste *Construction* ou *Événement*, selon la moins avancée (*Construction* si égalité).
 - *Scientifique* = Avance sur la piste *Science*.
 - *Thermaliste* = Avance sur les pistes *Jovien* / *Energie*.
 - *Mineur* = Avance sur la piste *Space*.Si MarsBot a pu faire cette action, il perd 5 M€ et défausse cette carte *Bonus* (elle n'est pas détruite). Sinon il défausse la carte puis pioche et résout une autre carte *Bonus*.

AJOUTER UNE CORPORATION POUR MARSBOT

- ✓ Mise en place : Après avoir sélectionné votre Corporation (mais avant le choix de vos cartes *Prélude*, si vous jouez avec cette extension), MarsBot choisi au hasard la sienne parmi les cartes *Corporation MarsBot*. Elle doit être différente de la vôtre. Si la Corporation MarsBot requiert des cubes, placez-les près de la carte. Résoudre les instructions de Mise en place (*Setup*) si présentes sur la carte Corpo, ainsi que les *Badges* éventuels (avancer sur les pistes du plateau MarsBot). Déclenchez les éventuels effets ciblant les joueurs (*any player*). Remettre dans la boîte les cartes *Bonus* spécifiques aux Corporations MarsBot qui ne sont pas indiquées par la Corporation MarsBot choisie.
- ✓ Priorités de Draft : Certaines Corporations MarsBot ont des priorités de Draft, indiquée en haut à droite de la carte (sous les *Badges*). La procédure est modifiée comme suit :
 - 1) Constituez 2 piles de 4 cartes *Projet*, une pour vous et l'autre pour MarsBot.
 - 2) Piochez 1 carte pour vous, depuis votre pile.
Pour MarsBot, regardez sa pile et piochez sa carte selon sa liste de priorités (au hasard si plusieurs). Si plusieurs *Badges* sont présents sur une carte et au moins un correspond, elle est prioritaire. Le *Badge* avec l'icône « ? » n'est pas pris en compte. Si aucune carte ne matche aux priorités, piochez au hasard.
 - 3) Echangez les piles et continuez à piocher 1 carte pour chacun à chaque fois en suivant le même processus, jusqu'à ce que chacun ait 4 cartes.
 - 4) Mélangez le deck pour MarsBot puis révélez la 1^{ère} carte. Si elle n'a pas de *Badge* correspondant à la liste des priorités, mettez-la dans la défausse générale. Sinon mettez-la de côté. Continuez jusqu'à ce qu'une carte soit défaussée ou qu'il y ait 4 cartes mises de côté.
 - 5) MarsBot garde les cartes qu'il a mises de côté (*rappel : il ne paye pas*). Placez-les dans une pile face cachée et mélangez dans ce deck *Action* sa 1^{ère} carte *Bonus*.
 - 6) Vous choisissez vos cartes à garder normalement (*et vous les payez !*).

Cas spéciaux : *Creditor* choisit toujours la carte la plus chère (au hasard si égalité). *Aridor* détermine ses priorités selon ses marqueurs sur ses pistes, à chaque choix. *Spire* choisit la carte ayant le plus de *Badges*.
- ✓ Effets à chaque Génération : Certaines Corporations MarsBot ont un effet *Au début de chaque Round* ou *Avant la phase Action*. Un effet *Avant la phase Action* fonctionne dès la 1^{ère} Génération.
- ✓ Cubes spéciaux pour MarsBot : Certaines Corporations MarsBot utilisent des cubes ou des Crédits sur ses pistes. La carte *Corporation* indique comment les gérer, avant de déclencher l'éventuel effet de la case. Notez que reculer sur une piste puis avancer à nouveau ne redéclenche pas l'effet d'une case.

AJOUTER L'EXTENSION PRELUDE

- ✓ Mise en place (Si vous jouez avec *Prélude 2*, retirez du jeu la carte *Recession*) : Après avoir pioché vos cartes *Prélude* et *Corporation*, piochez 3 cartes *Projet* supplémentaires pour MarsBot. Elles s'ajoutent à son deck *Action*. La carte de référence *Score final* utilise la colonne *Prélude*.
- ✓ Pendant la partie : Lorsque MarsBot résout une carte avec un *Badge* joker (?), il avance sur sa piste où il est le moins avancé (la plus haute si égalité).
- ✓ Fin de partie : le tableau de score PV pour MarsBot est modifié comme suit (notez qu'au début de la 18^{ème} Génération, vous perdez automatiquement).

N° de génération	PV par ? M€ (arrondi à l'inférieur)
Jusqu'à 10	1 PV / 8 M€
11	1 PV / 7 M€
12	1 PV / 6 M€
13	1 PV / 5 M€
14	1 PV / 4 M€
15	1 PV / 3 M€
16	1 PV / 2 M€
17	1 PV / 1 M€
18	MarsBot gagne !

FAQ (cartes du jeu de base)

- ✓ *Habitat Protégé* (Projet) : Bloque l'effet des cartes *Bonus Pluie de Météorites* et *Espèces Invasives* (retirer les ressources indiquées).
- ✓ *Station de péage* (Projet) : Augmentez votre production de M€ d'un nombre de cases égal à la position du MarsBot sur sa piste *Espace*.
- ✓ *Saturn Systems* (Corporation) : L'effet du *Badge* Jovien se déclenche uniquement quand vous ou MarsBot joue une carte avec ce *Badge* (pas quand MarsBot avance sur cette piste).