



TERRAFORMING MARS

LE JEU DE DÉS

APERÇU

Terraforming Mars : Le Jeu de Dés, est un jeu de développement à base de cartes dans lequel des dés spéciaux permettent aux joueurs de développer leurs corporations et de terraformer Mars pour en faire un nouveau foyer pour l'humanité.

Les dés représentent les ressources que les joueurs dépensent pour pouvoir jouer leurs cartes et effectuer d'autres actions. Au cours de la partie, vous augmentez votre production de dés, vous terraformez et placez des tuiles Cité et Forêt sur le plateau de jeu, et vous gagnez divers bonus. À chaque tour, vous avez le choix entre produire de nouveaux dés (tour de Production) ou effectuer des actions (tour d'Actions).

Chaque fois que vous terraformez Mars (en augmentant le taux d'oxygène, la température ou en plaçant une tuile Océan), vous gagnez **2 points de victoire (PV)**. Vous pouvez également gagner des PV en plaçant d'autres tuiles et en jouant des cartes, ainsi qu'en revendiquant des Récompenses et des Objectifs.

La partie se termine lorsque 2 des 3 paramètres globaux ont atteint leur maximum (niveau d'oxygène/ température/océans). Le joueur totalisant le plus de PV remporte alors la victoire.



MISE EN PLACE

1) Plateau de jeu : Placez le plateau (choisissez l'une des faces) au centre de la table. Placez un cube transparent sur la case 0 % de la piste d'oxygène (O₂) et un sur la case -32 °C de la piste de température. Formez une pile de 7 tuiles Océan que vous placez sur le symbole Océan du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une couleur et place son cube correspondant au début de la piste de score (0 PV).

2) Réserve de dés : Regroupez tous les dés en une réserve que vous placez à côté du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs. Placez tous les jetons Joker et toutes les tuiles à proximité de la réserve de dés.



TUILE

3) Pioche Projets : Mélangez les cartes Projet et placez-les en une pioche, face cachée, à côté du plateau de jeu. Ménagez un espace pour une défausse à côté.

4) Cartes Bonus : Mélangez les cartes Bonus et piochez aléatoirement 4 cartes (à 1 ou 2 joueurs), 6 cartes (3 joueurs) ou 8 cartes (4 joueurs). Regroupez-les, sans les consulter, en une pile face cachée que vous placez sur le côté droit du plateau de jeu. Rangez les cartes Bonus restantes dans la boîte. Lorsque les joueurs atteignent les étapes de bonus sur la piste de score (5 PV et 12 PV), ils gagnent une carte Bonus.

5) Récompenses : Prenez 1 dé de chaque couleur dans la réserve de dés, choisissez-en 3 au hasard, lancez-les et placez-les sur les 3 emplacements Récompense du plateau de jeu. Les joueurs s'affrontent pour avoir, en fin de partie, une majorité de ces symboles dans le coût des cartes qu'ils ont jouées.

6) Objectifs : Choisissez aléatoirement 3 tuiles Objectif et placez-les sur le plateau de jeu. Rangez les tuiles restantes dans la boîte. Le premier joueur à atteindre un objectif reçoit immédiatement et gratuitement la tuile correspondante. Chaque tuile Objectif rapporte 4 PV en fin de partie.

7) Ordre du tour : Le joueur qui a le plus récemment gagné une partie de Terraforming Mars (quelle que soit la version) est le premier joueur et commence la partie. Celle-ci se déroule ensuite dans le sens horaire.

8) Projets et Corporations : Distribuez 5 cartes Projet à chaque joueur : elles forment leur main de départ. Mélangez les cartes Corporation et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur conserve une de ces corporations et défausse l'autre. Les corporations non utilisées sont rangées dans la boîte.

9) Révélez les Corporations : Dans l'ordre du tour, placez la corporation que vous avez choisie face visible devant vous.

Percevez le bonus de départ indiqué dans le cadre rouge (dans cet exemple, 3 jetons Joker). Recouvrez ensuite ce cadre rouge par la tuile Joueur de votre couleur.

10) Production initiale : Prenez les dés correspondant à la production indiquée dans le cadre marron (dans cet exemple, 2 dés jaunes et 1 dé rouge). Lancez ces dés et placez-les devant vous. Ils constituent désormais vos ressources. Tout au long de la partie, vous pourrez obtenir plus de ressources en effectuant un tour de Production.

11) Pénalité du Premier Joueur : Le Premier Joueur doit choisir 1 de ses ressources (c.-à-d. l'un de ses dés) et la donner au dernier joueur (ignorez cette étape lorsque vous jouez en solo).

Le Premier Joueur peut maintenant commencer la partie.



DÉROULEMENT

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, jusqu'à ce que 2 des 3 paramètres globaux aient atteint leur maximum. Cela déclenche alors la fin de partie.

À votre tour, vous devez choisir **SOIT** de produire de nouvelles ressources (tour de Production) **SOIT** d'effectuer des actions (tour d'Actions).

TOUR DE PRODUCTION

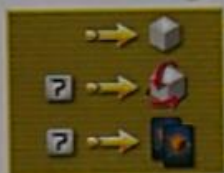
- 1) Conservez jusqu'à 3 de vos dés Ressource actuels (les jetons Joker ne sont pas des dés !), et remettez les autres dans la réserve de dés.
- 2) Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.
- 3) Si vous avez moins de 5 cartes en main, piochez des cartes jusqu'à en avoir 5.
- 4) Produisez de nouvelles ressources : prenez tous les dés indiqués dans les cadres marron de votre carte Corporation et de vos cartes Projet vertes en jeu et lancez-les. S'il n'y a pas assez de dés dans la réserve de dés, prenez autant de dés que vous pouvez, puis gagnez 1 jeton Joker (quel que soit le nombre de dés manquants).
- 5) Redressez toutes les cartes Projet bleues utilisées. Ces cartes peuvent de nouveau être utilisées.

TOUR D'ACTIONS

Un tour d'Actions consiste en **1 action de soutien** suivie de **1 action principale** :



ACTION DE SOUTIEN (une au choix)



- Prenez 1 dé de votre choix de la réserve de dés et lancez-le.
- Payez 1 ressource de votre choix pour placer un autre dé sur la face de votre choix.
- Payez 1 ressource de votre choix pour piocher 2 cartes.

... OU utiliser une action de soutien de l'une de vos cartes bleues redressées. Inclinez ensuite la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée.



ACTION PRINCIPALE (une au choix)



- Jouez une carte de votre main, en payant son coût (voir page suivante).
- Effectuez une autre action de soutien en tant qu'action principale.
- Payez 3 ressources Chaleur pour augmenter la température de 1 niveau*.
- Payez 3 ressources Eau pour placer 1 tuile Océan*.
- Payez 4 ressources Plante pour placer 1 tuile Forêt (et augmenter l'oxygène d'un niveau*).
- Payez 3 ressources Cité pour placer 1 tuile Cité.
- Payez 3 ressources MégaCrédit pour gagner immédiatement 2 PV.

... OU utilisez une action principale de l'une de vos cartes bleues redressées. Inclinez ensuite la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée

* RAPPEL : Gagnez 2 PV lorsque vous faites progresser l'un des paramètres globaux (niveau d'oxygène, température, océans).



Action gratuite  : Certaines cartes bleues offrent des actions gratuites qui peuvent être effectuées à tout moment pendant votre tour, avant ou après votre action de soutien ou votre action principale, voire au début ou à la fin d'un tour de Production. Résolvez son effet, puis inclinez la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée.

RAPPEL : Toutes vos cartes Action bleues utilisées sont redressées lorsque vous effectuez un tour de Production.

JOUER UNE CARTE

Jouer une carte est une action principale effectuée lors de votre tour d'Actions, alors assurez-vous d'effectuer votre **action de soutien en premier** ! Pour jouer une carte de votre main, vous devez payer les ressources exactes représentées en haut à gauche de la carte (les faces des dés doivent correspondre !). Les ressources que vous payez sont remises dans la réserve de dés. Les jetons Joker peuvent être dépensés à la place d'une ressource de votre choix.



Après avoir payé la carte, résolvez ses effets dans l'ordre de votre choix.

Si un effet ne peut pas être résolu, ignorez-le (voir les clarifications, page 10).

Toutes les **CARTES VERTES** disposent d'un cadre Production marron dans leur coin supérieur droit. Rien ne se passe lorsque vous jouez ces cartes. Placez-les en dessous de votre carte Corporation en prenant soin de laisser visibles leur coût et leur cadre Production marron. Tous les dés indiqués dans les cadres marron sont gagnés et lancés chaque fois que vous effectuez un tour de Production.

Lorsque vous jouez une **CARTE ROUGE**, vous en résolvez les effets immédiatement.

Tous les dés indiqués sont immédiatement gagnés et transformés en ressources. Empilez les cartes rouges, face visible, en conservant leur coût visible à tout moment (elles pourraient vous aider à gagner des Récompenses en fin de partie !).

Lorsque vous jouez une **CARTE BLEUE**, rien ne se passe : placez simplement la carte séparément de vos autres cartes. Ces cartes disposent d'une action (action de soutien, action principale ou action gratuite) que vous seul pouvez effectuer. Lorsque vous résolvez l'action d'une carte bleue, payez le coût indiqué avant la flèche (s'il y en a un), puis gagnez le bénéfice indiqué après la flèche. Inclinez ensuite la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée. Toutes les cartes bleues utilisées sont redressées pendant votre tour de Production et peuvent alors à nouveau être utilisées.

EXEMPLE DE CARTES VERTES :

Lors d'un tour de Production, vous gagnez tous les dés indiqués dans tous vos cadres marron. Dans cet exemple, vous prenez et lancez 3 dés jaunes, 2 dés bleus et 1 dé rouge.



EXEMPLE DE CARTE ROUGE :

Lorsque vous jouez cette carte, vous gagnez un dé jaune que vous lancez, vous gagnez un dé rouge que vous placez sur la face indiquée pour indiquer une ressource °C, et vous augmentez la température sur le plateau de jeu de 1 niveau (vous gagnez ainsi 2 PV).



EXEMPLE DE CARTE BLEUE :

Vous devez utiliser une action principale pour jouer cette carte. Vous pouvez ensuite l'activer comme action principale ultérieure : vous payez alors 1 acier pour placer une tuile Océan sur le plateau de jeu. Inclinez ensuite cette carte. Elle ne peut pas à nouveau être utilisée tant que vous ne jouez pas un tour de Production.

CONCEPTS DU JEU

Aucune relance : Dans ce jeu, vous ne relancez jamais vos dés Ressource !

Terraformer vous rapporte 2 points de victoire (PV) :

Chaque fois qu'un joueur participe à la terraformation (pose d'une tuile Océan sur le plateau, ou augmentation de la température ou du niveau d'oxygène), il gagne 2 PV et avance immédiatement son cube sur la piste de score.

Continuez à terraformer :

Même si l'oxygène, la température ou les Océans ont atteint leur maximum, vous pouvez toujours terraformer ces paramètres globaux. Il ne se passe rien, mais vous gagnez tout de même **1 PV** (au lieu de 2 PV).

2 paramètres globaux mettent fin à la partie :

Lorsque le deuxième paramètre global est à son maximum, la fin de partie est déclenchée : tous les joueurs effectuent alors un dernier tour (y compris le joueur qui vient de maximiser le deuxième paramètre global).

PV immédiats et PV de fin de partie :

Vous gagnez immédiatement des PV lorsque vous faites une terraformation, lorsque vous placez certaines tuiles (voir Placer des tuiles sur le plateau, ci-dessous), et lorsque vous jouez des cartes qui disposent d'un symbole PV avec un ruban vert. Chaque fois, ajustez immédiatement votre cube sur la piste de score !

En fin de partie, décomptez tous les symboles PV avec un ruban rouge. Vous gagnez également à ce moment-là des PV pour les Objectifs et pour les Récompenses.



IMMÉDIAT



FIN DE PARTIE

Placer des tuiles sur le plateau :

L'icône d'une tuile hexagonale (Océan, Forêt, Cité ou spéciale) indique de placer une tuile avec ce symbole sur le plateau de jeu. Une seule tuile peut être placée sur chaque zone.

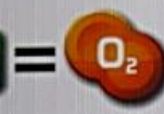
Placez la tuile et gagnez tout bonus de placement indiqué dans cette zone.



Océan : Placez une tuile Océan sur une zone réservée pour les océans (indiquées en bleu sur le plateau). Aucune autre tuile ne peut être placée sur les zones réservées pour les océans. Comme il s'agit d'une terraformation, gagnez également 2 PV.



Forêt : Placez une tuile Forêt sur une zone du plateau et gagnez 1 PV pour chaque Cité adjacente. **Augmentez l'oxygène de 1 niveau**, puis gagnez 2 PV pour cette terraformation.



Cité : Placez une tuile Cité sur une zone qui n'est adjacente à aucune autre cité. Gagnez 2 PV pour le placement de cette tuile, plus 1 PV pour chaque Forêt adjacente.



Tuiles spéciales : Placez la tuile brune ayant le symbole indiqué sur une zone du plateau de jeu.

Bonus de paramètre : Lorsque vous faites progresser les paramètres Oxygène et Température, atteindre certains niveaux vous permet de gagner un bonus. Le joueur qui permet à un paramètre d'atteindre un tel niveau gagne immédiatement le bonus associé.

Dans cet exemple, gagnez 1 ressource °C lorsque vous faites progresser la température à -24°C



Cartes Bonus : Lorsque vous atteignez les niveaux Bonus de la piste de score (5 PV et 12 PV), vous gagnez une carte Bonus à la fin de votre tour. Consultez secrètement **toutes** les cartes Bonus disponibles, choisissez-en une et jouez-la immédiatement et gratuitement. Remettez ensuite en place les cartes bonus restantes, face cachée, à proximité du plateau. Le joueur suivant peut ensuite jouer son tour.

Les cartes Bonus fonctionnent comme les autres cartes vertes, rouges ou bleues, et sont prises en compte dans le décompte des Objectifs.

Dés et ressources :

Il existe 5 couleurs de dés différentes. Chaque dé possède 3 symboles Ressource différents. Notez que chaque dé dispose d'une ressource commune (sur 3 faces), d'une ressource peu commune (sur 2 faces), et d'une ressource rare (sur 1 face).

COMMUNE				
	mégacrédits	plante	énergie	acier
PEU COMMUNE				
	science	microbe	eau	titane
RARE				
	terre	animal	oxygène	cité

L'icône Dé () désigne un dé de la couleur indiquée. Prenez-le dans la réserve de dés, puis lancez-le immédiatement pour qu'il devienne une ressource spécifique. La face visible au sommet du dé désigne votre ressource (par exemple une plante).

Le point d'interrogation () désigne toute ressource de cette couleur. = / /

Une icône Ressource blanche avec un point d'interrogation signifie n'importe quelle ressource, quelle que soit sa couleur. = N'IMPORTE QUELLE RESSOURCE

Une icône Dé Blanc représente un dé de n'importe quelle couleur.

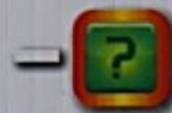


CHOISISSEZ UNE FACE ! Si l'icône Dé est entourée de flèches roses, cela indique que vous pouvez placer l'un de vos dés Ressource sur la face de votre choix.



Jetons Joker : Les jetons Joker peuvent être dépensés à la place d'une ressource de votre choix.

Bordures rouges sur les ressources : Si l'icône d'une ressource a une bordure rouge et un symbole moins devant, cela signifie que chaque **adversaire** doit perdre l'une de ces ressources (si possible). Dans cet exemple, les adversaires doivent perdre un dé Ressource vert de leur choix.



Dés indisponibles dans la réserve : Lors de votre tour de Production, s'il n'y a pas assez de dés dans la réserve, vous prenez tous ceux disponibles indiqués par votre production et vous **gagnez 1 jeton Joker** (et un seul !) en compensation de ceux manquants (quels que soient leur nombre ou leur couleur). Dans toutes les autres situations, les ressources ou les dés manquants sont simplement perdus, sans compensation.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque 2 des 3 paramètres globaux (niveau d'oxygène/température/océans) ont atteint leur maximum. Tous les joueurs (y compris celui qui a maximisé le 2^e paramètre) jouent un dernier tour. N'oubliez pas que l'augmentation du 3^e paramètre rapporte toujours 2 PV et que vous gagnez quand même 1 PV lorsque vous augmentez un paramètre qui est déjà à son maximum.

Une fois le dernier tour achevé, toutes les ressources et cartes restantes en main sont défaussées sans effet. Décomptez maintenant les PV des Récompenses, des Objectifs et des cartes pour déterminer le score final de chaque joueur :

Récompenses : Pour chaque Récompense, les joueurs comptent combien de fois cette icône est visible dans les coûts de toutes leurs cartes qu'ils ont jouées. Le joueur ayant le plus grand nombre de cette icône gagne 5 PV, et le second gagne 3 PV. Les égalités sont amicales : si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour le gain d'une Récompense, les deux joueurs gagnent 5 PV, mais aucune deuxième place n'est attribuée. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, ils reçoivent tous deux 3 PV.

Dans une partie à 2 joueurs, aucun PV n'est octroyé pour la deuxième place.



Objectifs : Chaque tuile Objectif rapporte 4 PV. Les Objectifs sont revendiqués au cours de la partie, dès qu'un joueur remplit les conditions requises. Voir la description des Objectifs au dos de ce livret de règles.



PV des cartes : Chaque joueur additionne les PV de toutes ses cartes jouées (symbole Médaille sur un ruban rouge, en bas à droite des cartes).



Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur avec la plus grande production de dés (comptez tous les symboles Dés dans les cadres marron sur vos cartes vertes et votre Corporation) est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, cela demande une revanche !



JEU SOLO

Vous jouez toujours 50 tours lorsque vous jouez en solo. Le but est de maximiser les 3 paramètres globaux (niveau d'oxygène/température/océans). Si vous atteignez cet objectif, vous pouvez calculer votre score final. Si vous échouez, votre score n'a aucune importance !

Utilisez les règles normales du jeu multijoueur, avec les ajustements suivants :

1) **Mise en place du plateau** : Placez 1 tuile Cité sur l'une des 3 zones octroyant un bonus de PV. Placez ensuite une tuile Océan adjacente à cette tuile Cité, et une tuile Forêt sur n'importe quelle zone adjacente à la cité et à l'océan. Le niveau d'oxygène de départ est de 2 % et la température est de -28°C.

Remarque : Vous ne percevez aucun bonus ou PV lors de la mise en place.

2) **Récompenses** : Comme toujours, 3 récompenses sont attribuées de manière aléatoire. Pour être éligible à une récompense en fin de partie, vous devez avoir au moins 6, 8 ou 10 exemplaires de la ressource correspondante, selon que celle-ci est rare, peu commune ou commune. Chaque récompense que vous recevez vous rapporte 5 PV en fin de partie. Si vous n'êtes qu'à un symbole près (respectivement 5, 7 et 9 ressources), vous gagnez 3 PV à la place.

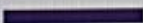
3) **Objectifs** : Placez 3 tuiles Objectif aléatoires sur le plateau. Si vous ne les revendiquez pas à temps, elles seront retirées (voir Échéances des Objectifs, ci-dessous).

4) **Cartes Bonus** : Utilisez 4 cartes Bonus. Après la production initiale, consultez ces cartes Bonus, puis choisissez-en une que vous jouez immédiatement. Au cours de la partie, vous pourrez en gagner 2 autres. La dernière ne sera, quant à elle, pas utilisée pendant cette partie.

5) **Cube Temps** : Vous disposez de 50 tours pour achever le processus de terraformation. Affectez un cube Joueur non utilisé au suivi du temps : placez-le sur la case 1 de la piste de score. Le cube Temps indique toujours le tour en cours. Avancez-le de 1 case avant chacun de vos nouveaux tours.

6) **Échéances des Objectifs** : Après le tour 16, retirez la tuile Objectif située dans l'emplacement le plus haut (si vous ne l'avez pas encore revendiquée). Après les tours 20 et 24, retirez les Objectifs dans les emplacements du milieu et du bas, respectivement. Après le tour 50, la partie se termine immédiatement. Ces échéances sont rappelées par des petits points Oranges (Objectifs) et un Rouge (Fin de partie) sur la piste de score.

Évaluez votre score

110+		Est-ce vraiment possible ?
100-109		Victoire suprême !
95-99		Excellent !
90-94		Vraiment bien
85-89		Pas mal du tout
80-84		Moyen
70-79		Vous y êtes arrivé !
60-69		Vous pouvez mieux faire
<60		C'est comme si vous aviez perdu...
Échec de la terraformation : Réessayez !		

ÈRE DES CORPORATIONS & PACK PROMO

L'extension Ère des Corporations et le pack Promo introduisent de nouvelles cartes, de nouveaux Objectifs et de nouvelles règles simples. Les cartes de l'extension Ère des Corporations sont identifiables grâce au petit rectangle jaune indiqué dans leur coin inférieur gauche.

De même, deux petits carrés violets permettent d'identifier les cartes Promo.



Alors, quoi de neuf ?

Les Corporations et les cartes bleues peuvent indiquer des effets et des réductions. Une **RÉDUCTION** signifie que vous pouvez toujours payer une ressource de moins du type indiqué pour jouer une carte.

Un **EFFET** vous indique de réagir lorsque quelque chose se produit pendant la partie. Par exemple, la carte Bonus *Contrôle Qualité* : Chaque fois que vous jouez une carte verte, vous gagnez immédiatement 1 PV.

Vous n'inclinez pas les cartes avec des réductions et des effets : elles sont toujours actives.

Les bordures rouges sur les tuiles signifient que vous réagissez lorsqu'un joueur place cette tuile, y compris vous-même. Par exemple, *Algue Arctique* : Vous gagnez immédiatement 1 dé vert chaque fois qu'une tuile Océan est placée sur le plateau de jeu. (*Algue Arctique*, *Écoarchitectes*, *Construction d'un Rover*)

Production de jetons Joker et de PV. Certaines cartes produisent des jetons Joker ou des PV immédiats, et vous les gagnez chaque fois que vous effectuez un tour de Production. (*Réputation*, *Académie Sponsorisée*, *Biomatériaux*, *Inventrix*)

Stockage : Au lieu de conserver seulement 3 dés lorsque vous effectuez votre tour de Production, certaines cartes vous permettent de conserver des dés supplémentaires, un par symbole Carton indiqué sur la carte. (*Logistique*, *Stockage Efficace*)



CARTES POUVANT NÉCESSITER UNE EXPLICATION

Toutes les cartes sont jouables : pour jouer une carte, il suffit de payer son coût. Si vous ne pouvez pas réaliser un ou plusieurs des effets de la carte, alors résolvez simplement ceux que vous pouvez. Voici quelques exemples :

Mangrove : Vous devez placer une tuile Forêt à côté d'une tuile Océan. Si vous ne pouvez pas le faire, alors vous ne pouvez pas placer la tuile du tout, l'oxygène n'est donc pas augmenté, et vous ne gagnez donc pas de PV pour cela.

Zone Urbanisée : Si vous ne pouvez pas placer cette cité à côté d'une autre cité, alors vous ne pouvez pas placer cette cité du tout, et vous ne gagnez donc aucun PV.

SI : Lorsque vous jouez une carte où il est indiqué que vous gagnez quelque chose **SI** quelque chose est accompli, alors cela ne peut être décompté qu'une seule fois. Par exemple *Péninsule* : Vous gagnez 2 dés bleus si vous placez une forêt adjacente à une tuile Océan. Si vous placez cette forêt adjacente à 2 océans, vous ne gagnez toujours que 2 dés bleus. (*Marécage*, *Péninsule*, *Cité des Immigrants*, *Lac de Mohole*, *Point de Bascule*, *Lakefront Resorts*)

CORPORATIONS

Lakefront Resorts (promo) : Si vous placez une tuile adjacente à un océan, vous gagnez 2 dés jaunes. Si cette tuile est adjacente à plus d'un océan, vous ne gagnez toujours que 2 dés jaunes.

Manutech (promo) : Lorsque vous jouez une carte verte, vous gagnez aussi immédiatement ce qui est indiqué dans le cadre Production marron de cette carte.

République de Tharsis : Lorsque vous révélez cette corporation, placez une tuile Cité sur le plateau de jeu et gagnez ses 2 PV et son bonus de placement.

Terralabs (promo) : Pendant un tour de Production, lorsque vous piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main, vous piochez jusqu'à en avoir 7 à la place.

Vitor (promo) : Vous gagnez 1 ressource jaune de votre choix lorsque vous jouez une carte avec des PV de fin de partie (ruban rouge). Jouer une carte avec des PV négatifs ne vous donne pas ce bonus. Jouer une carte avec plus de 1 PV ne vous donne toujours qu'une seule ressource jaune.

CARTES ROUGES

Capitale (promo) : Gagnez 2 PV, car c'est une cité, et 1 PV par forêt adjacente, plus 1 PV par tuile Océan adjacente.

Champs Fertiles : Oui, cela augmente 2 fois le niveau d'oxygène.

Infrastructure : Gagnez et lancez un dé gris pour chaque tuile Cité sur le plateau.

Lac de Mohole : Si vous placez cette tuile Océan adjacente à une forêt ou à une cité, vous gagnez 2 PV supplémentaires, soit un total de 4 PV (quel que soit le nombre de forêts ou de cités).

Magnétisation Équatoriale : Toutes les tuiles de la rangée du milieu comptent, pour un maximum de 7 dés verts.

Point de Bascule : Augmentez la température ou le niveau d'oxygène, puis gagnez des PV pour cela. Si vous avez également obtenu un bonus de paramètre, vous gagnez 2 PV supplémentaires (4 % d'oxygène, 10 % d'oxygène, -24 °C, -16 °C, 0 °C).

CARTES BLEUES

Agents de Décomposition : Dépensez n'importe quelle ressource verte pour gagner une plante et 1 PV immédiat.

Catapulte Électromagnétique : Gagnez et lancez (ne choisissez pas !) 3 dés de votre choix de la réserve de dés.

Centre de Développement : Dépensez n'importe quelle quantité de ressources Scientifiques pour gagner une même quantité d'autres ressources de votre choix de la réserve de dés.

Lobbying : Dépensez n'importe quelle ressource jaune pour gagner et lancer n'importe quel dé, puis gagnez 1 PV immédiat.

Main d'Œuvre Robotique : Payez 1 ressource Acier pendant un tour d'Actions pour obtenir 1 action principale supplémentaire après votre action principale normale.

Microbes Industriels : Gagnez une ressource grise de votre choix (acier/titane/cité).

Quartier Commercial : Placez jusqu'à 3 de vos dés Ressource sur la face de votre choix.

Zone Interdite : Défaussez 2 cartes de votre main pour gagner 2 PV immédiats.

CARTES BONUS

Coordinateur : Jouez immédiatement un tour supplémentaire complet (tour de Production ou tour d'Actions).

Efficace (promo) : Effectuez une action de soutien gratuite à tout moment de votre tour (tour de Production ou tour d'Actions).

OBJECTIFS



Légende : Avoir 6 cartes rouges en jeu.



Mineur : Avoir 5 cartes vertes en jeu.



Scientifique : Avoir 3 cartes bleues en jeu.



Magnat : Avoir 12 cartes en jeu. Les 3 couleurs comptent. Les cartes Corporation ne comptent pas.

Monopole : Avoir 7 Dés Ressource d'une même couleur.



Généraliste : Avoir au moins 1 production de chaque couleur de dé.



Philanthrope : Avoir 4 cartes jouées indiquant des PV de fin de partie (les PV négatifs ne comptent pas).



Terraformeur : Avoir 16 points sur la piste de score.



OBJECTIFS ÈRE DES CORPORATIONS

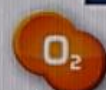


Célébrité : Avoir 3 cartes en jeu ayant un coût de 5 ressources ou plus.



Lauréat : Sur vos cartes jouées, avoir 5 icônes Coût qui correspondent à l'UNE des 3 récompenses. Si vous revendiquez cet Objectif, vous avez également de grandes chances de remporter cette récompense !

Milliardaire : Avoir 13 dés Ressource. Toutes les couleurs comptent. Les jetons Joker ne comptent pas.



= Augmentez l'oxygène, 2 PV.



= Augmentez la température, 2 PV.



= Placez un océan sur une zone réservée, 2 PV.



= Placez une cité, 2 PV + 1 PV par forêt adjacente.



= Placez une forêt, 1 PV par cité adjacente.
Augmentez l'oxygène, 2 PV.



= PV immédiat.



= PV de fin de partie.



= Action de soutien.



= Action principale (jouer une carte est aussi une action principale !).



= Action gratuite.

N'oubliez pas d'incliner vos cartes bleues lorsque vous les utilisez !



FRYXGAMES



12