



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS TURMOIL

LEADING HUMANITY IN UNCERTAIN TIMES

Les défis imposés par les tempêtes de poussière et le climat aride ralentissent le développement de la civilisation humaine sur Mars. En son centre se trouve le Comité de Terraformation, où corporations et groupes lobbyistes tentent désespérément de se faire entendre. C'est une période tumultueuse, où les corporations sont contraintes de naviguer entre catastrophes naturelles, mouvements sociaux, et politique du plus haut niveau.

Introduction

Cette extension de Terraforming Mars introduit les événements globaux (visibles 3 générations en avance), qui affectent l'ensemble des joueurs. Elle apporte également le Comité de Terraformation, au sein duquel chaque joueur place des représentants pour gagner de l'influence, et décider ensuite quel parti dirigera la génération suivante. Il y a 6 partis différents, chacun disposant d'un bonus de dirigeant unique, et d'une politique qui lui est propre (un effet ou une action), qui sont appliqués lorsqu'un parti devient dirigeant. Pour pouvoir offrir ces bonus aux joueurs, le Comité de Terraformation doit revoir les Niveaux de Terraformation de chacun à la baisse : chaque joueur perdra désormais 1 NT par génération !

Mise en place (La page suivante présente la mise en place après l'étape 2 dans les règles de mise en place classiques).

1) Plateaux : placez les plateaux du Comité de Terraformation et des Événements Globaux près du plateau principal. Si vous jouez avec le plateau de base (Tharsis), remplacez l'objectif Terraformeur par le nouveau badge : il ne nécessite plus que 26 de NT.

2) Représentants : chaque joueur prend ses 7 jetons Représentant et en place 1 dans le Lobby du plateau du Comité de Terraformation, et les 6 autres dans la Réserve des Représentants. Placez un représentant neutre dans le fauteuil du Président, et les autres dans la réserve des représentants neutres. Les jetons Représentant resteront sur le plateau du Comité de Terraformation tout au long de la partie.

3) Événements Globaux :

a) Mélangez les cartes Événements Globaux et placez le deck sur l'emplacement réservé du plateau Événement global.

b) Piochez une carte depuis le deck des Événements Globaux et placez-la face visible dans la zone marquée « Événement Global à venir ». Placez un représentant neutre comme Leader de Parti dans le parti indiqué en haut à gauche de la carte. Ce parti est maintenant le parti Majoritaire (voir en page 4) – placez le marqueur de Majorité dans la zone des représentants de ce parti.

c) Retournez la carte du haut du deck des Événements Globaux face visible (c'est maintenant l'Événement Global Futur) et placez un représentant neutre comme Leader de Parti dans le parti indiqué en haut à gauche de la carte. S'il s'agit du même parti que l'autre représentant neutre, placez-le dans la zone des représentants.

4) Empilez les 6 tuiles Politique dans leur emplacement sur le plateau du Comité de Terraformation, avec Les Verts au sommet. Ils commencent comme Parti Dirigeant (voir en page 4), et leur politique sera en vigueur pendant la phase d'action à venir.

5) Mélangez les 16 nouvelles cartes projet de l'extension Turmoil dans le deck de cartes projet.



EVENEMENT GLOBAL

Placez un représentant neutre dans le parti Kelviniste lorsque cette carte est révélée.

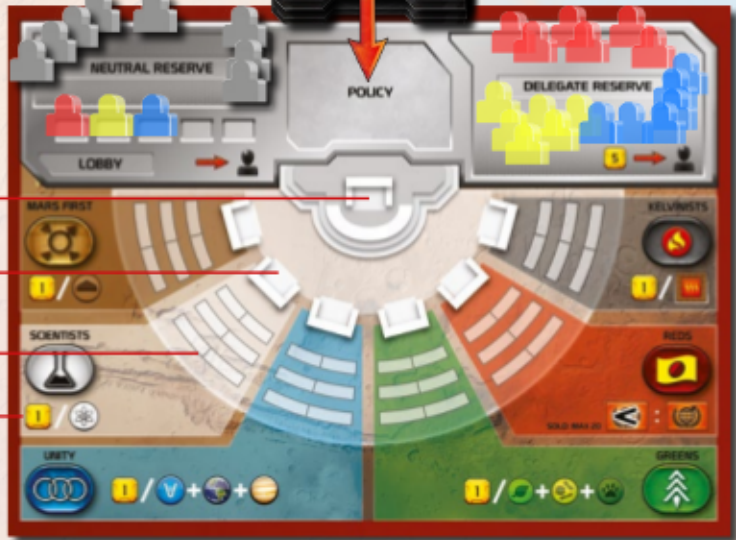


Placez un représentant neutre dans le parti des Verts lorsque cette carte devient l'Événement Global en cours.

Marqueur de majorité



Politique dirigeante



Fauteuil du Président

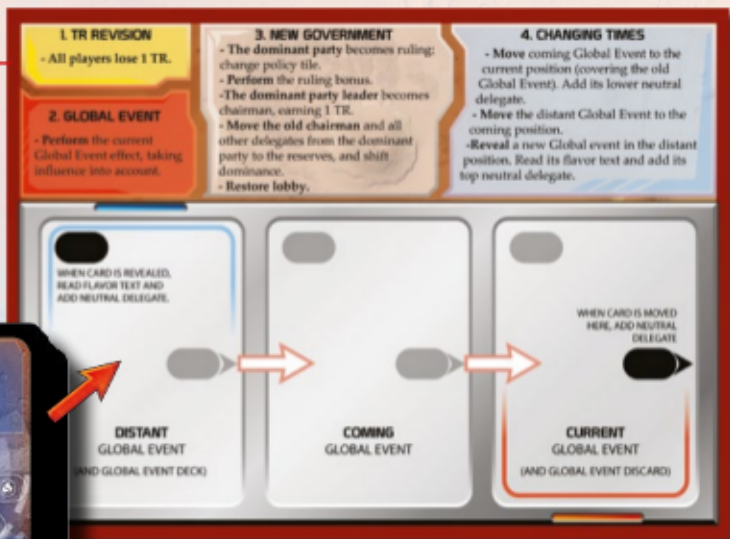
Fauteuil du Leader de Parti

Zone des représentants

Bonus de dirigeant

Plateau du Comité de Terraformation



Phase de crise après la production (voir page 6)





Plateau des Événements Globaux

Règles et Concepts de jeu

Lobbying (nouvelle action) : Il ne s'agit pas d'un projet standard, mais elle peut être réalisée autant de fois que souhaité au cours d'une génération. Déplacez un de vos représentants depuis la Réserve des Représentants (pour 5 M€), ou depuis le Lobby (gratuitement), vers la Zone des Représentants du parti de votre choix sur le plateau du Comité de Terraformation.

 **Représentant** : Ce symbole correspond à un représentant. Vous disposez de jetons Représentant de votre couleur. Posséder un ou plusieurs représentants dans le parti majoritaire vous donne 1 Influence. Si un de vos représentants est Leader du Parti majoritaire, ou Président, vous gagnez une autre Influence pour chaque (l'Influence est toujours représentée par ce symbole  sur les cartes).

 **Leader de Parti** : Le premier représentant placé au sein d'un parti devient automatiquement le Leader de Parti – placez le représentant sur le fauteuil du Leader de Parti. Si un joueur (y compris le joueur neutre) dispose de plus de représentants que l'actuel Leader de Parti à un instant donné, il remplace le Leader de Parti avec un des représentants dont il dispose dans ce même parti (l'ancien Leader de Parti redevient un représentant normal de ce parti). Notez que le Leader de Parti compte comme un représentant de ce parti. Le Leader de Parti dans le parti Majoritaire apporte 1 influence et deviendra Président lors de la prochaine Phase de crise.

 **Président** : lorsque le parti majoritaire devient dirigeant, le Leader de Parti devient Président (déplacez le jeton Représentant correspondant vers le fauteuil du Président) et augmente son NT de 1. Le Président n'a pas d'autres prérogatives.

Parti Majoritaire : Le parti avec le plus de représentants est le parti majoritaire. Le marqueur de majorité est placé dans la zone des représentants de ce parti.

A tout moment, si un autre parti a davantage de représentants, il devient le parti majoritaire, et le marqueur de majorité est déplacé vers ce parti.

Le parti majoritaire deviendra le parti dirigeant pour la génération suivante. Lorsqu'un parti devient dirigeant, ses représentants sont retirés, et le marqueur de majorité est déplacé vers le nouveau parti avec le plus de représentants (phase de crise 3c). S'il y a une égalité entre plusieurs partis, déplacez le marqueur de majorité vers le parti le plus proche dans le sens horaire, en partant du parti qui vient de devenir dirigeant.

Parti Dirigeant : la tuile **Politique** active informe de quel parti est actuellement dirigeant. Lorsqu'un parti devient dirigeant, il y a un nouveau Président, et un bonus de dirigeant est appliqué.

Devenir Dirigeant : à l'étape 3 de la partie Crise de la phase solaire (Nouveau Gouvernement), le parti majoritaire devient le parti dirigeant, et remplace l'ancien parti dirigeant. Placez la tuile politique du parti dirigeant au sommet de la pile (phase de crise 3a) – cette politique sera active pendant la prochaine phase d'action. Ensuite, le bonus de dirigeant du nouveau parti dirigeant est appliqué à l'ensemble des joueurs (phase de crise 3b). L'ancien Président et tous les représentants du nouveau parti dirigeant retournent dans leurs réserves (phase de crise 3c). Le leader de parti devient le nouveau Président –déplacez le jeton représentant vers le fauteuil du Président – et ce joueur augmente son NT de 1 (phase de crise 3d). Le retrait des représentants du parti dirigeant entraîne le déplacement du marqueur de majorité vers le nouveau parti majoritaire (phase de crise 3e, voir également « Parti Majoritaire »).


Enfin, le Lobby est actualisé (phase de crise 3f).

Le Lobby : tous les joueurs commencent chaque génération avec 1 représentant dans le Lobby du plateau du Comité de Terraformation. Ce représentant peut être placé dans un parti gratuitement en utilisant l'action Lobbying (voir l'action « Lobbying »). A la fin de chaque génération, chaque joueur qui n'a plus de représentant dans le Lobby en ajoute un nouveau depuis la réserve (phase de crise 3f). Si un joueur n'a plus de représentant dans la réserve, il ne peut pas ajouter de représentant au Lobby.

Représentants neutres : chaque Événement Global place un représentant neutre dans le Comité de Terraformation. Ils sont représentés par des jetons représentant gris, et n'appartiennent à aucun joueur, mais comptent comme un joueur annexe. Ces représentants neutres sont susceptibles de devenir Leader de Parti, et même Président.

Prérequis des cartes projets : les prérequis sont expliqués dans le texte. Si un prérequis faire apparaître l'emblème d'un des partis du Comité de Terraformation, cette carte n'est jouable que si ce parti est actuellement le parti dirigeant (vous pouvez voir le parti dirigeant à tout moment en regardant la tuile politique), OU si vous avez au moins deux représentants dans ce parti.

Influence et Maximum de 5 : pour l'ensemble des Événements Globaux qui dénombrent quelque chose (ressources, niveaux de production, tuiles, badges, NT...), ce décompte se fait jusqu'à un maximum de 5. Le texte des cartes le précise, mais pas les illustrations.

Ce maximum de 5 peut être modifié à la hausse ou à la baisse par votre Influence ().

Un joueur peut avoir entre 0 et 3 Influences, en fonction de ces critères :

- Être Président donne 1 influence.
- Être Leader du parti majoritaire donne 1 influence.
- Avoir un ou plusieurs représentants (hors leader) dans le parti majoritaire donne 1 influence.

Exemple 1 : Financement généreux donne 2 M€ tous les 5 NT au-delà de 15. Kim a un NT de 42, ce qui signifie 5 fois 5 NT au-delà de 15. Il est également Président, et dispose de 2 représentants non-leader (donc au moins 1) dans le parti majoritaire, ce qui lui donne un total de 2 influences. Il reçoit donc $5 + 2 = 7$ fois 2M€ pour un total de 14 M€.



Exemple 2 : Manifestations implique la perte de 4M€ par cité. Stanley dispose de 7 cités, et 3 représentants non leader dans le parti majoritaire, ce qui lui donne 1 influence. Il compte d'abord 5 cités (le maximum), puis réduit ce compte à 4 car il dispose d'une influence. Il paie donc 4 fois 4 M€, soit 16 M€ à la banque. Ouch !

Révision du NT : Au début de la phase de crise, après la phase de production, TOUS les joueurs perdent 1 NT, ce qui correspond à la révision de votre NT par le Comité de Terraformation. Rappelez-vous que le Comité de Terraformation fournit des bonus généreux, et qu'il faut bien trouver le budget quelque part.

Événement Global Futur : Lorsqu'une carte Événement Global est révélée, placez un représentant neutre dans le parti indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Lisez le texte contextuel et l'effet de l'événement global dans la partie inférieure de la carte. Cet événement global aura lieu dans 3 générations à partir du moment où il est révélé.

Événement Global à venir : Lorsqu'une carte passe de l'état Événement Global à venir à Événement Global en cours, placez un représentant neutre dans le parti indiqué dans la partie centre-droite de la carte.

Événement Global en cours : Lors de la phase de crise, l'Événement Global en cours survient. Notez que si l'événement demande au 1er joueur de réaliser une action (par exemple placer une tuile océan), celui-ci n'en tire aucun bonus ni augmentation de son NT.

Cas particuliers : Si un paramètre global a atteint son maximum, il ne peut pas plus altéré pendant le reste de la partie.

Si l'éruption volcanique déclenche le bonus océan de 0°, le 1er joueur décide où sera placée la tuile océan, mais ne reçoit aucun bonus.

Si le manteau neigeux descend la température en dessous de 0°, on ne retire pas le bonus océan de 0°, et ce bonus ne sera pas déclenché une deuxième fois lorsque la température augmentera à nouveau.

Scoring de fin : Lorsque la partie s'achève, la phase de crise n'est pas réalisée. Le Président et TOUS les leaders de parti font marquer 1 VP à leur joueur respectif.

Pour Mars

Ils souhaitent le développement Martien et son indépendance.



Bonus de dirigeant : Les joueurs reçoivent 1 M€ pour chaque badge Construction dont ils disposent.

Politique : Lorsque vous placez une tuile sur Mars, vous recevez 1 acier.

Les Kelvinistes

Ils militent pour une terraformation rapide en prônant l'utilisation de la chaleur.



Bonus de dirigeant : Les joueurs reçoivent 1 M€ pour chaque production de chaleur dont ils disposent.

Politique : Payez 10 M€ pour augmenter votre production de chaleur et d'énergie de 1. Peut être utilisé plusieurs fois par joueur.

Les scientifiques

La technologie est la porte vers l'avenir, et les Scientifiques feront tous pour l'ouvrir.



Bonus de dirigeant : Les joueurs reçoivent 1 M€ pour chaque badge Science dont ils disposent.

Politique : Payez 10 M€ pour piocher 3 cartes. Ne peut être utilisé qu'une fois par génération et par joueur.

Les Rouges

Ils veulent préserver la planète rouge. De ce fait, ils ne sont pas très populaires.



Bonus de dirigeant : Le joueur avec le NT le plus faible augmente son NT de 1. Les égalités sont favorables aux joueurs. En solo, augmentez votre NT de 1 si votre NT actuel est de 20 ou moins.

Politique : Vous perdez 3 M€ à chaque fois que votre NT est augmenté. Si vous n'avez pas assez de M€, vous ne pouvez pas augmenter votre NT.

L'unité

Ils veulent voir l'humanité prospérer dans le système solaire tout entier.



Bonus de dirigeant : Les joueurs reçoivent 1 M€ pour chacun des badges parmi Venus, Terre et Jovien qu'ils possèdent.

Politique : Le titane vaut 1 M€ supplémentaire.

Les verts

Ils veulent voir une nouvelle Terre aussi vite que possible.



Bonus de dirigeant : Les joueurs reçoivent 1 M€ pour chacun des badges parmi Plante, Microbe et Animal qu'ils possèdent.

Politique : Recevez 4 M€ chaque fois que vous placez une tuile forêt.

Solo avec Turmoil : Utilisez les règles normales du solo pour le jeu de base et les extensions.

Phase Solaire

La phase Solaire a lieu après la phase de production de chaque génération :

Etape 1 : Vérification de fin de partie

Vérifier les conditions de fin de partie : si la température, l'oxygène et les océans sont tous au maximum, le jeu se termine et le comptage des points se fait après avoir eu une dernière possibilité de convertir des plantes en forêts.

Les autres étapes de la phase Solaire ne sont pas exécutées.

Etape 2 : Terraformation du Gouvernement Mondial (si vous jouez avec Venus Next)

Le premier joueur (l'ordre du tour n'a pas encore changé) choisit un paramètre global qui n'est pas encore maximisé, et l'augmente de 1, ou place une tuile océan. Le premier joueur ne reçoit aucun bonus ou NT via cette action. D'autres cartes peuvent être déclenchées par cette action (Algues arctiques ou la corporation Aphrodite).

Variante : ignorez cette étape pour des parties plus longues.

Etape 3 : Production des colonies (si vous jouez avec Colonies)

Ramenez toutes les Flottes Commerciales des tuiles Colonies vers la tuile des Flottes Commerciales. Avancez le marqueur blanc d'une case sur chaque tuile Colonie.

Etape 4 : Crise

1) Révision du NT

Tous les joueurs perdent 1 NT.

2) Evénement Global

Résolvez l'Evénement Global actuel, en prenant en compte l'Influence (page 5).

3) Nouveau Gouvernement

- a) Le parti majoritaire devient dirigeant. Changez la tuile politique.
- b) Résolvez le bonus de dirigeant (il affecte tous les joueurs).
- c) Renvoyez l'ancien Président et tous les représentants non-leader du parti majoritaire dans la réserve.
- d) Le Leader du parti majoritaire devient le nouveau Président, ce qui lui rapporte 1 NT.
- e) Le marqueur de majorité se déplace vers le nouveau parti majoritaire (ou dans le sens horaire en partant du nouveau parti dirigeant, en cas d'égalité)
- f) Complétez le Lobby depuis la réserve de manière à ce que tous les joueurs y aient 1 représentant.

4) Temps des changements

- a) Placez l'Evénement Global à venir sur l'Evénement Global en cours. Ajoutez un représentant neutre dans le parti indiqué au centre à droite de la carte.
- b) Déplacez l'Evénement Global futur dans la case Evénement Global à venir.
- c) Retournez la première carte du deck Evénement Globaux face visible, ajoutez le représentant dans le parti indiqué en haut à gauche de la carte, et lisez le texte contextuel.



CREDITS:

Game design: Jacob Fryxelius
Graphic design: Isaac Fryxelius
Assistant design: FryxGames

MEGACREDITS:

to our dedicated publishing partners, and our betatesters:
Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Jorrit Sminia, Mikael
Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Trollet
Eriksson, Kalle Palm, Tomas Gjåls and Mikael Wicktor, as well
as their gaming groups
- a million thanks for dedicated playtesting and feedback!
Thanks also to Bill Bricker, Garrett W. Kaida, and T.R Knight of
Stronghold games.

COMPONENTS:

16 project cards
5 corporation cards
2 reference cards
31 Global Event cards
6 Policy tiles
35 delegates (7 in each color)
14 neutral delegates
Terraformer milestone tile
Terraforming Committee board
Global Event board
These rules

GIGACREDITS:

to the Creator of us humans.
May we always be good stewards of His worlds!

FRYXGAMES



**STRONGHOLD
GAMES™**