

TINYforming Mars  
Designed by Michael Bevilacqua  
© 2019

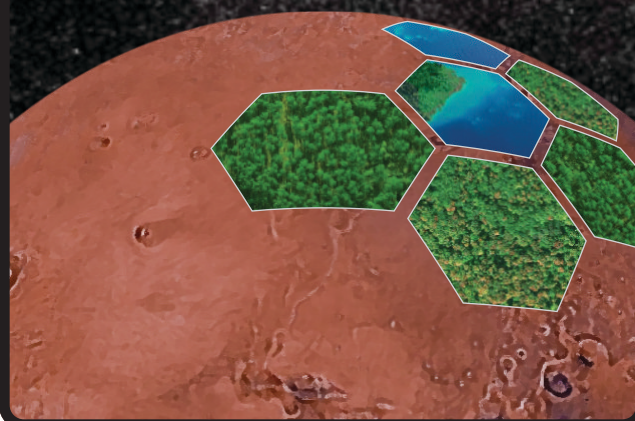
Art by Cheryl Leon Levy

Special play-tester thanks to:  
Shane Fletcher, Mike Vande Ven Jr.,  
Cheryl Leon Levy, and Robert Konigsberg.

Ce jeu est une miniaturisation du jeu Terraforming Mars, de Jacob Fryxelius. Ce jeu est réalisé par des fans sans consultation ni assistance de FryxGames. Aucun fichier n'a été fourni ou copié, ni aucune assistance n'a été demandée ou donnée. Michael Bevilacqua et TINYforming Mars ne sont ni approuvés, ni sponsorisés, ni affiliés à FryxGames.

# TINYFORMING MARS

by Michael Bevilacqua



chaque joueur tire une Carte Projets et choisit le projet du côté qui lui fera face. Le projet du côté opposé de la carte sera utilisable par son adversaire. Le deuxième joueur répète l'opération pour la deuxième Carte Projets puis le premier joueur tire une troisième et dernière Carte Projets. À la fin de la phase de recherche, chaque joueur n'aura accès qu'aux projets situés du côté qui lui fait face.

## Phase d'action :

**G.2** Le premier joueur de la génération en cours peut au choix activer un projet d'une Carte Projets, activer un Projet Standard ou passer. Après avoir réalisé son action, le deuxième joueur réalise l'une des actions ci-dessus. Les actions sont réalisées l'une après l'autre, alternativement par chaque joueur jusqu'à ce que l'un d'entre eux passe. Le joueur qui a passé ne peut plus entreprendre de nouvelle action. Le joueur qui n'a pas encore passé peut alors enchaîner les actions jusqu'à ce qu'il passe lui aussi.

Pour activer un Projet ou un projet Standard, le joueur doit remplir l'ensemble des conditions du projet concerné. Si un joueur ne remplit pas l'ensemble des conditions requises par un projet, il ne peut pas activer le projet.

Note : Un joueur a toujours accès aux icônes de ressources situées sur le côté des Cartes Projets qui lui font face, qu'il les ait activées ou non.

## Rappel :

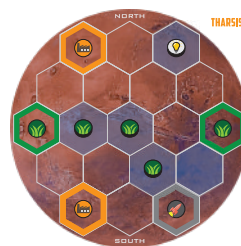
## Eau :



Quand un joueur place un Cube d'Eau, il prend un cube bleu dans la réserve et le place sur la carte dans une zone réservée à l'eau. Les zones réservées à l'eau ont un fond bleu clair. Lorsque vous placez un Cube d'Eau, si la zone possède une icône, vous gagnez un Jeton de Ressource correspondant de la réserve, s'il y en a un de disponible. En outre, si le Cube d'Eau est placé dans une zone adjacente à une ou plusieurs autres zones contenant un Cube d'Eau, le joueur actif gagne 1 Crédit par Cube d'Eau adjacent. Pendant la phase de revenu de chaque génération suivante, chaque ville adjacente à une zone d'eau rapporte 1 Crédit. Chaque Cube d'Eau situé exclusivement à côté d'un seul joueur rapporte 1 point de victoire supplémentaire à ce joueur.

## CARTE

Chaque carte de Mars est composée de 19 zones hexagonales. 14 de ces zones peuvent accueillir des Cubes de Biomasse ou des Cubes de Villes. 5 des zones sont réservées aux Cubes d'Eau.



# TINYFORMING MARS

Traduction basée sur la v 1.0 de Michael Bevilacqua

TINYForming Mars est un jeu pour 1 à 2 joueurs qui prend place dans un futur lointain où l'humanité a réussi à maîtriser les technologies nécessaires pour transformer notre voisin inerte, Mars, en une destination prospère pour l'humanité.

## Composants :

- 7 Cartes Projet
- 2 Plans de Mars
- 10 Crédits
- Cubes joueurs : 3 blancs, 3 noirs
- Cubes paramètres : 11 Cubes de Chaleur (rouges), 7 Cubes de Biomasse (verts), 4 Cubes d'Eau (bleus)
- Jetons Ressources : 2 Jetons Nature, 1 Jeton production, 1 Jeton Science

## Objectif :

Chaque joueur tente de terraformer Mars en réalisant des projets qui permettent de remplir un ou plusieurs des paramètres nécessaires à la vie : la chaleur, l'oxygène (produite par la biomasse) et l'eau. Le joueur qui réussit à compléter le plus de projets en accord avec cet objectif, la

[2]

**Vous êtes le joueur blanc.** Vous jouez en premier à chaque génération. Vous serez limités strictement à 5 Crédits.

**Pendant les phases de recherche,** vous pouvez choisir les trois projets qui vous feront face.

**Pendant les phases d'action,** l'automate passera automatiquement.

**Pendant la phase de revenu,** l'automate ne collecte aucun revenu.

## Objectif :

Le joueur a 12 générations pour épuiser les 3 types de Cubes de Paramètres. Pour tenir le compte des générations, placez un des 5 cubes Crédits inutilisés sur les projets standards à chaque génération. À la 6ème génération, placez le cube noir. Retirez un cube de Crédit par génération à partir de la 7ème génération. Pour la 12ème et dernière génération, retirez le cube noir inutilisé.

Dernière mise à jour des règles : 2019-08-09

Dernière mise à jour de la traduction : 2019-08-25

[19]

## Zones bonus :



Une zone bonus est indiquée par une icône en son centre et par une bordure épaisse de la couleur de l'icône. Si un joueur place une ville dans une zone bonus, il bénéficie du bonus de la ressource tant que sa ville est établie dans la zone. La carte compte 5 zones bonus.

## Zone vide :



La carte compte 9 zones vides qui n'offrent pas de bonus particulier.

## Zone réservée à l'eau :



Une zone réservée à l'eau a un fond bleu clair. Si un joueur place un Cube d'Eau dans une zone comportant une icône de bonus, il gagne immédiatement un jeton de cette ressource qu'il place dans sa réserve personnelle.



## CARTES PROJET

Un joueur qui remplit pendant son tour l'ensemble des conditions d'une des cartes projets qui lui font face peut activer le projet concerné et ainsi déclencher l'effet de la carte. Les effets d'une carte projet permettent généralement de gagner un Cube de Chaleur, de placer un Cube de Biomasse ou de placer un Cube d'Eau sur la carte. L'utilisation efficace des Cartes Projets permettent de

[8]

Quand un Cube de Paramètre est placé dans une zone de la carte qui comporte une icône de bonus de ressource, le joueur actif gagne un jeton de ressource correspondant disponible dans la réserve. S'il n'y a pas de jeton correspondant disponible dans la réserve, le joueur ne gagne rien. Un jeton de ressource peut être dépensé en le retournant à la réserve pour activer une Carte Projet ou un Projet Standard.

Certains projets offrent au joueur qui les active un jeton de ressource. Lorsque cette capacité est activée, le Jeton de Ressource est pris dans la réserve. Les trois types de ressources sont la Nature (x2), la Production et la Science :



## DÉROULEMENT DU JEU (GÉNÉRATIONS)

Le joueur blanc commence les générations impaires et le joueur noir les générations paires. Chaque génération (tour) se déroule en suivant les phases ci-dessous :

### 1. Phase de recherche

### 2. Phase d'action

### 3. Phase de revenu

## Phase de recherche :



La première phase de chaque génération est la phase de recherche. Pendant cette phase, les joueurs vont, à tour de rôle, tirer les Cartes Projets auxquelles ils auront accès pendant la génération en cours. En commençant par le premier joueur pour cette génération,

[13]

Note : Si le 11ème Cube de Chaleur ou le 4ème Cube d'Eau est utilisé lors de l'activation d'un projet d'une Carte Projets ou d'un Projet Standard, prenez le cube requis et l'effet du bonus n'est plus applicable pour ce Paramètre.

## JEU EN SOLITAIRE

Toutes les règles d'une partie à deux joueurs s'appliquent à l'exception des points ci-dessous :

### Pendant la mise en place :

Placez l'un des cubes noirs et 5 Cubes de Crédits de côté pour tenir le compte des générations.

### Placez les villes du joueur adverse :

Après avoir mélangé les Cartes Projets, retournez une carte. Prenez le projet de valeur la moins élevée et placez une ville noire sur la zone de la carte en comptant de la gauche vers la droite, depuis la zone la plus au Nord, en sautant les zones réservées à l'eau. Ensuite, en prenant la valeur de projet la plus élevée sur la carte tirée, placez une ville noire dans la zone obtenue en comptant de la droite vers la gauche à partir de la zone la plus au Sud, toujours en sautant les zones réservées à l'eau.

Ces villes sont celles de l'automate. Elles ne bougeront pas pendant le reste du jeu. Placez la Carte de Projets utilisée au bas de la pioche, face visible.

[18]

terraformation de Mars, tout en construisant des villes sur le sol martien, sera le gagnant.

### Mécanique de jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs rounds, aussi appelés Générations, dans lesquels les joueurs vont alterner leurs tours de jeu. Dans un premier temps, les joueurs vont drafter les Cartes Projets auxquelles ils ont accès. Ensuite, chaque joueur complètera, à son tour, un des Projets Standards ou passera. Quand chaque joueur a passé, la génération est achevée. Chaque joueur collecte alors son revenu pour démarrer la nouvelle génération.

### Fin du jeu :

Les trois paramètres de terraformation, Chaleur, Biomasse et Eau sont représentés respectivement par des cubes de couleur rouge, verte et bleue. Les joueurs vont acquérir ou placer ces cubes en réalisant des projets ou des projets standards. Quand les réserves d'au moins deux des trois types de paramètres ou que l'ensemble des zones de la carte sont remplies, la génération en cours sera la dernière génération de la partie. Une fois cette dernière génération achevée, les joueurs comptent leur score. Le joueur ayant réalisé le score le plus élevé l'emporte.

[3]

Placez ou déplacez un cube joueur sur la carte comme une ville en respectant les règles suivantes :

- Un joueur ne peut placer plus de 2 villes sur la carte.
- Une ville doit être placée sur une zone inoccupée de la carte.
- Une ville ne peut être placée sur une zone réservée à l'eau (zone sur fond bleu clair).

- Un joueur ne peut placer une ville sur une zone adjacente à une autre ville.

Un joueur qui a déjà placé ses deux villes peut activer ce Projet Standard pour déplacer l'une de ses villes déjà établies en respectant les règles énoncées ci-dessus.

### 3. Importer de l'eau :

Placez un Cube d'Eau de la réserve sur une zone inoccupée réservée à l'eau.

### 4. Serres :

Placez un Cube de Biomasse disponible dans la réserve dans une zone inoccupée de la carte qui n'est pas réservée à l'eau.

### 5. Fermes à énergie :

Le joueur gagne un Cube de Chaleur de la réserve.

## JETONS RESSOURCES

[12]

gagner la partie. Chaque Carte Projet ne peut être activée qu'une fois par génération.



### 1. Nom du projet

### 2. Coût en Crédits

Si le coût d'un projet est marqué du symbole \*, le coût peut être réduit par l'effet d'un projet. Lorsqu'un joueur paie le coût d'un projet, il doit placer un Cube de Crédit sur la Carte de Projet pour indiquer que celui-ci a été activé pour cette génération. Les autres Crédits

nécessaires pour payer le coût du projet sont retournés à la réserve.

Si un joueur gagne des Crédits pendant sa phase d'action, il n'est pas autorisé à utiliser les Cubes de Crédits placés sur une carte projet préalablement activée.

### 3. Conditions d'un projet

Chaque projet requiert que le joueur dispose des jetons de ressources indiquées dans son coût. Les ressources peuvent provenir indifféremment de ses cartes projet (voir le point 6 ci-dessous), des bonus provenant des zones où sont installées ses villes ou encore de la réserve personnelle du joueur.

[9]

## MISE EN PLACE

1. Les joueurs décident de jouer sur la face Tharsis ou sur la face Elysium de la carte et placent la carte au centre de la zone de jeu.

2. Les joueurs décident aléatoirement du joueur blanc qui démarre la partie. Le joueur blanc jouera en premier dans les générations impaires (1, 3, 5...) et le joueur noir jouera en premier dans les générations paires (2, 4, 6...). Chaque joueur prend les 3 cubes de sa couleur.

3. Chaque joueur prend 5 Crédits (cubes jaunes).

4. Les trois types de cubes paramètres (rouge, vert et bleu) sont placés à côté de la carte pour constituer une réserve.

5. Les 4 Jetons Ressources (Nature, Production et Science) sont placés à côté de la carte pour constituer une réserve.



6. Mélangez les 7 cartes projets et placez-les à côté de la carte pour constituer une pioche.

7. Le joueur blanc tire le premier projet de la pioche et choisit quel côté lui fera face. Le joueur noir tire le deuxième projet et choisit à son tour quel côté lui fera face. Enfin, le joueur blanc tire le troisième projet et décide le côté qui lui fera face.

[4]

8. Le joueur noir place l'un de ses cubes noirs dans n'importe quelle zone de la carte qui n'est pas réservée à

En cas d'égalité de points de victoire, on compare les éléments dans l'ordre suivant jusqu'à départager les joueurs :

1. points des villes,

2. points des Cubes de Biomasse,

3. points des Cubes d'Eau,

4. points des Cubes de Chaleur.

## MISE EN PLACE ALTERNATIVE

Si les joueurs veulent expérimenter une variante plus intense, ils peuvent appliquer la règle suivante :

**Pendant la mise en place**, rangez les Cubes de Paramètres en ligne par type.

Première ligne : les 7 Cubes de Biomasse en plaçant un Cube de Chaleur avec le 4ème Cube de Biomasse.

Deuxième ligne : les 10 Cubes de Chaleur restants, en plaçant un Cube d'Eau avec le 8ème Cube de Chaleur.

Troisième ligne : les 3 Cubes d'Eau restants.

Lorsqu'un Cube de Paramètre est pris de la réserve, prenez le cube le plus à gauche du type concerné. Quand un joueur place le 4ème Cube de Biomasse, il récolte également le Cube de Chaleur. Quand un joueur place le 8ème Cube de Chaleur, il place également le Cube d'Eau.

[17]

En complément des ressources, certaines cartes projet requièrent des Cubes de paramètres. Le coût en Chaleur est calculé en additionnant les Cubes de Chaleur de la réserve personnelle du joueur aux Cubes de Chaleur placés sur n'importe quelle zone de la carte. Le coût en Biomasse et en Eau est calculé en comptant le nombre de cubes verts ou bleus placés sur n'importe quelle zone de la carte.

### 4. Icône d'effet

La capacité d'une carte projet est présentée sur la carte. La couleur de fond de chaque carte correspond au paramètre amélioré par la carte (Chaleur/rouge, Biomasse/vert, Eau/bleu). Certaines cartes dont le fond est gris n'améliorent pas un paramètre en particulier, mais offrent d'autres capacités.

### 5. Effet

La capacité d'un projet décrite par le texte correspond aux icônes d'effet présentées au dessus. Lorsque les cubes de paramètres produits par une carte ne sont pas disponibles en totalité, il n'est pas possible d'activer le projet de la carte concernée.

**IMPORTANT :** Si le texte indiqué sur les cartes de projet contredit les présentes règles, c'est le texte de la carte qui est pris en compte.

### 6. Étiquettes de ressources :

[10]

Chaque carte de projet offre 2 ressources du côté face au joueur. Ces ressources peuvent être utilisées

immédiatement pour activer d'autres Cartes Projet ou d'autres Projets Standards. Il n'est pas nécessaire d'avoir achevé un projet pour bénéficier de ces Ressources. Ces ressources sont disponibles pour le joueur situé du côté de la carte concernée dès qu'un joueur a placé la carte au début de la Génération.

Les 5 types de ressources sont l'Énergie, la Production, la Nature, la Science, l'Espace.



## PROJETS STANDARDS

Une fois par génération, un joueur peut activer l'un des cinq Projets Standards s'il remplit l'ensemble des conditions du projet choisi. Quand un joueur active un Projet Standard, il place l'un de ses cubes joueur sur le projet pour indiquer qu'il ne peut plus activer ce projet pour la génération en cours. La plupart des Projets Standards ont un coût en Crédits et en Ressources similaire à celui des Cartes Projets.

### 1. Vendre un brevet :

Le joueur qui vend un brevet gagne 1 Crédit. Ce projet est gratuit. S'il n'y a plus de Crédits disponible dans la réserve, il n'est pas possible d'activer ce projet.

### 2. Construire une ville :

[11]

### Vérification des conditions de fin de partie :

S'il reste dans la réserve au moins 2 types de Cubes de Paramètres et qu'il subsiste au moins une zone inoccupée sur la carte, la génération suivante commence. Le rôle de premier joueur passe au joueur qui jouait en deuxième à la génération précédente.

Si la réserve de Cubes de Paramètres est épuisée pour 2 ou 3 types de paramètres ou s'il ne reste plus de zone inoccupée sur la carte, la partie est terminée et on procède au comptage final des points.

## FIN DE LA PARTIE

Une fois que la dernière génération est terminée, les joueurs calculent leur score.

**Chaque ville rapporte** 1 point de victoire pour chaque Cube de Biomasse adjacent et coûte 1 point de victoire pour chaque Cube de Chaleur adjacent.

**Chaque Cube de Biomasse et chaque Cube d'Eau rapporte** 1 point de Victoire au propriétaire d'une ville, si elle est la seule adjacente au cube considéré. Un Cube de Biomasse ou d'Eau adjacent à la ville des deux joueurs ne rapporte donc aucun point de victoire.

**Chaque Cube de Chaleur de la réserve personnelle d'un joueur lui rapporte** 1 point de victoire.

l'eau. Cette zone sera la zone de départ de sa première ville. Le joueur blanc place à son tour l'un de ses cubes blancs dans une zone qui n'est ni réservée à l'eau ni adjacente à la zone occupée par le joueur noir.



## PARAMÈTRES DE TERRAFORMATION

Les trois paramètres, Chaleur, Biomasse, Eau représentent la façon dont Mars est terraformée. Ces paramètres sont représentés par des cubes respectivement rouges, verts et bleus. Ces cubes sont acquis en activant des Cartes Projets et des Projets Standards. Lorsque 2 ou 3 types de cubes de paramètres sont épuisés dans la réserve, on déclenche la fin de jeu de la dernière génération.

### Chaleur :



Quand un joueur gagne un Cube de Chaleur, il prend un cube rouge et le place dans sa réserve personnelle. Chaque Cube de Chaleur de la réserve personnelle du joueur lui rapporte 1 point de victoire. Les villes établies dans une zone adjacente à un Cube de Chaleur placé sur la carte coûtent chacune 1 point au joueur qui la possède.

### Biomasse :



Quand un joueur place un Cube de Biomasse, il prend un cube vert dans la réserve et le place sur une zone inoccupée qui n'est pas réservée à l'eau. Chaque ville placée dans une zone adjacente à un Cube de Biomasse rapporte 1 point de victoire à son propriétaire. Si un joueur est seul installé dans une zone adjacente à un Cube de Biomasse, il marque un point de victoire supplémentaire.

Un projet ne peut être activé qu'une fois par génération, qu'il s'agisse d'un projet sur une Carte Projets ou d'un Projet Standard.

Si un joueur doit gagner des Crédits grâce à l'une de ses actions mais que ces Crédits sont en nombre insuffisant dans la réserve, il reçoit autant de crédits que la réserve le permet. Les Crédits manquants sont perdus. Il n'est pas permis de prendre les crédits utilisés pour indiquer qu'un projet a été activé dans la génération en cours.

Lorsque tous les joueurs ont passé, tous les crédits placés sur les projets des Cartes Projets sont retournés à la réserve. Les Cartes Projets de la génération en cours sont retournées au bas de la pioche, face visible, dans le même ordre que celui dans lequel elles ont été piochées.

### Phase de revenu :



En commençant par le premier joueur pour la génération en cours, chaque joueur collecte 1 crédit pour chacune de ses villes. Le joueur collecte également un crédit supplémentaire par ville adjacente à une zone occupée par un Cube d'Eau.

Une fois que le joueur collectant son revenu a ajouté les crédits dont il disposait déjà aux crédits qu'il a collectés pendant la phase de revenu en cours, le joueur remet à la réserve tous les cubes de crédits au-delà de 5 Crédits (sur Mars, les impôts sont élevés). Le deuxième joueur collecte son revenu en appliquant la même règle.