



Jeu de Michal Jagodzinski et de Jaroslaw Wajs
Edité par Board and Dice – 2017

AVERTISSEMENT

Traduction française fan-made réalisée par Thomas ROTH (tomroth85@hotmail.com) – Tasmatic (Tric-Trac / BGG / Ludovox).

Cette traduction est réalisée par un non-professionnel et peut donc contenir des erreurs de traduction ou des inexactitudes. Merci de me faire remonter toutes remarques pour correction.

Ceci est une aide de jeu pour les joueurs non-anglophones souhaitant découvrir le jeu, elle est faite pour être utilisée dans le cercle privé ou associatif.

Aucune utilisation commerciale ou frauduleuse ne peut en être faite.

La propriété intellectuelle du jeu reste celle de Board and Dice® et des auteurs.

POCKET MARS

CONTENU

- 35 Cartes Projet (Project cards)
- 5 Cartes Bâtiments (Building cards)
- 4 Vaisseaux (Spaceship cards)
- 28 Colons (Colonist markers) – 7 pour chaque joueur
- 4 Marqueurs d'Énergie (Energy Markers)
- 4 Aides de jeu (Reference cards)
- 1 carte Premier Joueur (Starting player card)

APERÇU

L'objectif principal dans Pocket Mars est la préparation d'une infrastructure permettant l'arrivée de colons sur Mars. Les joueurs devront entreprendre des projets pour envoyer leurs colons sur Mars, où ils pourront travailler à l'établissement des premiers bâtiments créant et améliorant leurs colonies, ainsi que construire des nouveaux bâtiments qui permettent à cette colonie de prospérer.

Le joueur qui place de la manière la plus judicieuse ses colons marquera le plus de points de victoire et sera le vainqueur de la partie.

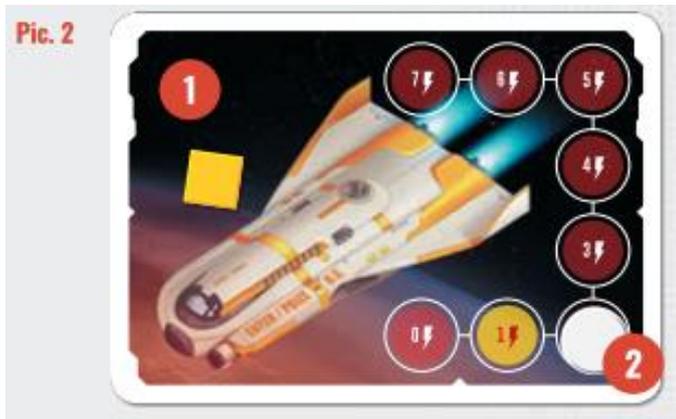
INSTALLATION (IMAGE 1)

1. Chaque joueur choisit une couleur, prend la carte Vaisseau (1) et les 7 colons associés. Chacun place son Vaisseau dans son espace personnel.
 2. Chaque joueur place 1 de ses colons dans son Vaisseau (2) et les 6 autres dans une pioche commune appelée Terre (3) avec les colons supplémentaires des autres joueurs.
 3. Chaque joueur place 1 Marqueur d'énergie dans la zone de départ appropriée de son Vaisseau (4).
 4. Placez les 5 Cartes Bâtiments face visible sur une même rangée, sans ordre précis. (Laissez assez de place en dessous (5) de chaque carte pour accueillir les Cartes Projet qui viendront plus tard dans la partie).
 5. Mélangez les 35 Cartes Projet pour former une pile et distribuez 4 Cartes Projet face cachée à chaque joueur. Placez les cartes restantes proche de la Terre (6), accessible à tous les joueurs, en laissant la place pour une pile de défausse.
- Variante : les joueurs expérimentés pourront utiliser la règle de draft présentée à la fin du livret de règles.
6. Chaque joueur choisit secrètement 2 de ses 4 Cartes Projet et les place côte-à-côte face cachée dans son espace personnel. Cela représentera le Module du joueur (7). Les 2 Cartes Projet restantes sont gardées en main (8). (Note : un joueur peut à tout moment regarder les cartes de son Module).
 7. Choisissez le premier joueur au hasard. Le premier joueur reçoit la carte de premier joueur (9) et commence la première manche.



TERMES IMPORTANTS

VAISSEAU (IMAGE 2) : La carte sur laquelle chaque joueur pourra placer ses colons quand il sera autorisé à en prendre sur Terre (1). Depuis cette carte, les colons pourront aller sur les Cartes Bâtiments représentant Mars. De plus, chaque joueur pourra suivre le niveau de la Jauge d'énergie de son Vaisseau (2).

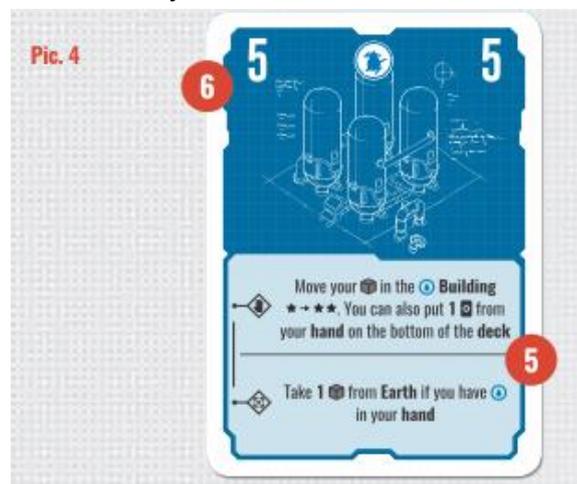


CARTES BATIMENTS (IMAGE 3) : Il y a 5 cartes en jeu appelées Cartes Bâtiments, et 4 de ces cartes peuvent accueillir des colons. Sur celles-ci (3), la zone marquée par deux étoiles (**) indique combien de colons peuvent y être accueillis. Dans une partie à deux joueurs, il ne peut y avoir qu'un colon. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, deux colons sont autorisés. Chaque colon dans cette zone à la fin de la partie fera gagner 4 PV. La zone marquée par une étoile (*) n'a pas de limite pour le nombre de colons possibles, et chaque colon présent fera gagner 2 PV à la fin de la partie. Le cinquième bâtiment (en noir) est le bâtiment de construction et ne permet pas l'accueil de colons.

Chaque Carte Bâtiment a une capacité spéciale qui peut être activée quand un joueur lie une Carte Projet à celui-ci. De plus, 4 des Cartes Bâtiments ont une valeur de 3 (4), valeur qui aura une importance quand on y liera des Cartes Projet.



CARTES PROJET (IMAGE 4) : Ce sont les éléments les plus importants du jeu. Les joueurs pourront les utiliser pour déplacer leurs colons de la Terre à leur Vaisseau, et de leur Vaisseau à la planète Mars. Chaque Carte Projet a deux actions (5) – l'action du haut est activée quand la carte est jouée depuis la main du joueur, et l'action du bas quand elle est jouée depuis le Module. Ces cartes ont aussi une valeur de 0 à 7 (6) – Cette valeur est uniquement utilisée quand la carte est jouée depuis le Module du joueur actif.



TERRE : Le lieu où tous les colons des joueurs sont stockés (IMAGE 1 – 3). Au cours de la partie, les joueurs pourront récupérer des colons de la Terre et les placer sur leur Vaisseau dans l'optique de les transporter jusqu'au Cartes Bâtiment sur Mars.

MODULE : Les 2 Cartes Projet stockées face cachée dans l'espace personnel de chaque joueur (IMAGE 1 – 7). Ces cartes sont gardées secrètes pour les autres joueurs, mais chaque joueur est autorisé à consulter les deux cartes de son Module à n'importe quel moment.

LA REGLE DES 4 CARTES :

A la fin de chaque tour de joueur, en commençant par le joueur actif et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur s'assure qu'il a exactement 4 Cartes Projet composé de deux cartes dans sa main et deux cartes dans son Module. Pour ce faire, le joueur doit résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Si un joueur a plus de 4 cartes au total, il doit choisir et défausser des cartes de sa main jusqu'à en avoir 4.
- Si un joueur a moins de 4 cartes au total, il doit piocher des cartes jusqu'à en avoir 4

(Si à un moment la pioche de Cartes Projets est vide, créez en une nouvelle en suivant la procédure décrite à la fin des actions disponibles.)

- Si un joueur a moins de 2 cartes dans son Module, il doit choisir des cartes de sa main et les placer dans son module jusqu'à en avoir 2 dans celui-ci.

A la fin de cette étape, chaque joueur doit avoir 2 cartes dans sa main et 2 cartes dans son Module. Il faut toujours se souvenir que les cartes de sa main peuvent aller dans le Module, mais pas l'inverse. Une fois que vous avez placé une carte dans votre Module, vous ne pouvez pas l'inverser avec une présente dans votre main. Choisissez prudemment !

REGLE D'OR :

Si le texte d'une carte contredit les règles de ce livret, le texte de la carte prévaut.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu consiste en une série de manches divisée en tours de joueurs. Durant chaque manche, chaque joueur, en commençant par le premier puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre, réalise un tour. Dans ce tour, le joueur actif effectue une des 5 actions possibles. A la fin de chaque tour, les joueurs vérifient que la règle des 4 cartes est complétée.

Une fois qu'une manche est terminée, on regarde si les conditions de victoire sont réunies, auquel cas la partie s'arrête et on détermine le gagnant. Autrement, on reprend une nouvelle manche en commençant par le premier joueur.

LES ACTIONS DISPONIBLES

1. Jouer une Carte Projet de sa main
2. Jouer une Carte Projet de son Module
3. Jouer une Carte Projet du Module d'un autre joueur
4. Prendre un colon depuis la Terre
5. Gagner une Energie en défaussant une Carte Projet depuis sa main ou son Module

1. Jouer une Carte Projet de sa main

Jouez une Carte Projet de votre choix depuis votre main et effectuer l'action du haut (MAIN) puis défausser la carte.

2. Jouer une Carte Projet de son Module (IMAGE 5)

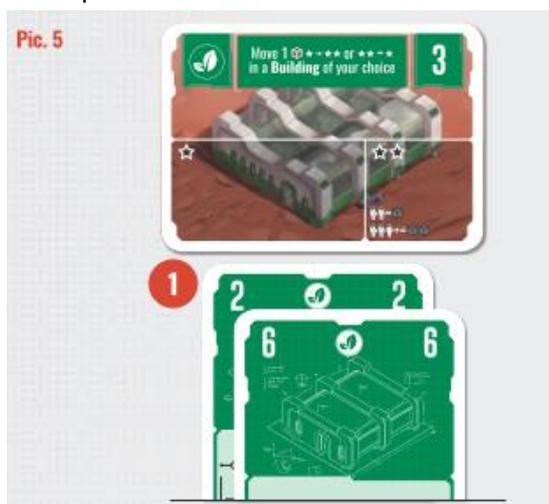
Jouez une Carte Projet de votre choix depuis votre Module et connectez-la avec la Carte Bâtiment de la même couleur en la plaçant face visible en dessous de ce bâtiment. S'il y a déjà une Carte Projet en dessous de cette Carte Bâtiment, placez là au-dessus sans cacher la valeur des cartes précédentes (1). Ensuite, résolvez les étapes suivantes :

A- Comparez la valeur de votre carte avec la valeur de la carte directement en dessous. Si votre carte est la première connectée à la Carte Bâtiment, comparez la valeur de votre carte avec celle de la Carte Bâtiment. Si la valeur de votre carte est la plus élevée, vous pouvez déplacer 1 de vos colons depuis votre Vaisseau vers cette Carte Bâtiment, en le plaçant dans la zone marquée d'une étoile (*).

Important : La Carte Bâtiment Construction ne possède pas de zone d'accueil pour les colons. Ignorez cette étape quand vous connectez une Carte Projet à cette Carte Bâtiment.

B- Vous pouvez déclencher l'action du bas d'une carte (MODULE). Si vous ne pouvez pas remplir les conditions nécessaires de cette action, vous ne pouvez pas l'activer (par exemple, si vous n'avez pas assez d'énergie pour payer l'action).

C- Vous pouvez déclencher la capacité spéciale de la Carte Bâtiment.



Ces étapes sont indépendantes les unes des autres, et sont résolubles séparément, mais si tout ou partie est résoluble, elles doivent être résolues dans l'ordre.

NàB : Si la valeur de votre Carte Projet est plus faible que la valeur de la carte directement en dessous, vous pouvez cependant résoudre les deux dernières étapes.

3. Jouer une Carte Projet du Module d'un autre joueur

Jouez une Carte Projet de votre choix depuis le Module d'un autre joueur. Retournez face visible la carte choisie et connectez-la à la Carte Bâtiment de la même couleur. Ensuite résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

A- Le joueur qui possède la Carte Projet visée peut déclencher l'action du bas de la carte (MODULE) comme si il l'avait joué depuis son propre Module. Le joueur doit posséder les conditions requises ou l'Énergie nécessaire pour déclencher l'action.

B- Vous pouvez utiliser la capacité spéciale de la Carte Bâtiment.

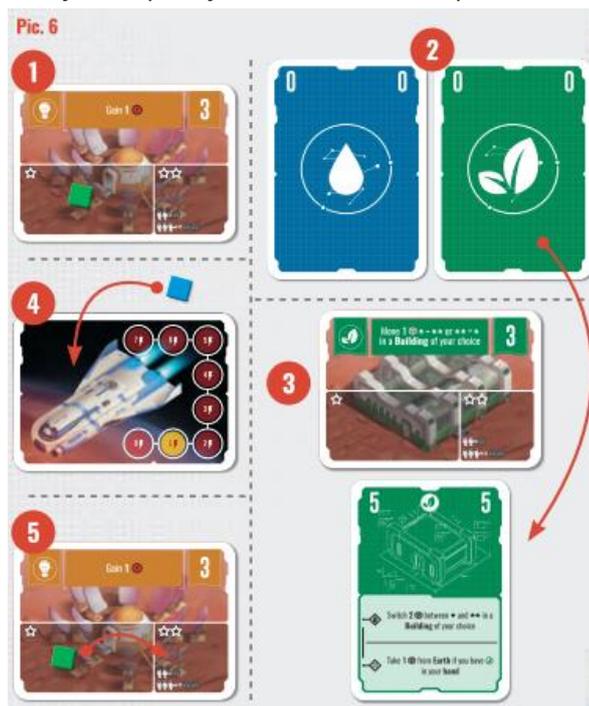
4. Prendre un colon depuis la Terre

Prenez un colon depuis la Terre et placez-le sur votre Vaisseau. Cette action ne peut être réalisée que si vous avez encore des colons disponibles sur Terre.

5. Gagner une Énergie en défaussant une Carte Projet depuis sa main ou son Module

Choisissez et défaussez une de vos 4 Cartes Projet. Ensuite, augmentez votre Jauge d'Énergie de 1 en déplaçant le marqueur d'une case. Cette action peut être réalisée si le niveau de votre Jauge est déjà au maximum, mais dans ce cas, vous défaussez la Carte Projet sans augmenter Énergie supplémentaire.

Si la pioche de Cartes Projet est vide à un moment de la partie, vous devez immédiatement en créer une nouvelle. Depuis les Cartes Bâtiments, prenez toutes les Cartes Projet qui sont recouvertes par d'autres et placez-les dans la défausse. Ensuite, mélangez cette défausse pour former une nouvelle pioche de Cartes Projet.



FIN DE LA PARTIE

A la fin d'une manche, si au moins un joueur a ses 7 colons placés sur des Cartes Bâtiments sur Mars, la partie s'arrête immédiatement.

Chaque joueur compte ses PV de la manière suivante :

- 1 PV pour chaque colon dans son Vaisseau
- 2 PV pour chaque colon présent dans la zone marquée d'une étoile (*) de chaque Carte Bâtiment
- 4 PV pour chaque colon présent dans la zone marquée de deux étoiles (**) de chaque Carte Bâtiment
- 2 PV si le joueur a au moins un colon dans chacun des 4 Cartes Bâtiments qui peuvent accueillir des colons
- 3 PV si le joueur a au moins 4 colons sur une Carte Bâtiment

Le joueur qui a la plus haute Jauge d'Énergie gagne 1 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 1 PV.

Les colons restants sur Terre n'apportent pas de PV.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de PV.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de colons sur des Cartes Bâtiments qui gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

DESCRIPTION DES CAPACITES DES CARTES BATIMENTS

Ecosystème (vert) : Vous pouvez déplacer n'importe quel colon (de n'importe quel joueur) sur une Carte Bâtiment de votre choix de la zone marquée d'une étoile (*) à la zone marquée de deux étoiles (**), et inversement.

Énergie (jaune) : Vous pouvez augmenter votre Jauge d'Énergie de 1 (en déplaçant le marqueur sur votre Vaisseau).

Science (violet) : Vous pouvez prendre 1 de vos colons depuis la Terre et le placer sur votre Vaisseau.

Eau (bleu) : Vous pouvez choisir 1 de vos Cartes Projet de votre main ou de votre Module et la placer face cachée sous la pioche.

Construction (noir) : Vous pouvez déplacer 1 de vos colons depuis votre Vaisseau vers la Carte Bâtiment de votre choix en le plaçant dans la zone marquée d'une étoile (*) de cette Carte Bâtiment.

VARIANTE : Drafter les Cartes Projets

Durant la préparation de la partie, chaque joueur reçoit 5 Cartes Projet. Chaque joueur en choisit 1 et passe les 4 restantes au joueur à sa gauche. Ce processus est répété jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 Cartes Projet en main. Les cartes restantes sont défaussées et mélangées avec la pioche. Chaque joueur choisit ensuite secrètement 2 cartes pour les placer face cachée dans son Module et conserve les 2 cartes restantes dans sa main.

