



Coupe de France
Terraforming Mars

Règles de tournoi - Terraforming Mars®

Terraforming League France



Rédigé par Yoshihiro Kon-Sharp et Thibault Andrieu ; pour toute demande de modification merci de contacter :
tibo.andrieu@gmail.com 06.99.78.66.96 / yoshihiro.konsharp@gmail.com 06.79.66.36.70





Sommaire

1. Introduction.....	3
2. Types de tournoi.....	3
3. Structure des tournois	4
a. Structure des Trials	4
b. Structure des Coupes.....	8
4. Règles et responsabilités.....	9
5. Litiges et problèmes.....	10
6. Terminologie.....	11

1. Introduction

Le but de ce document est de fournir une structure définissant les règles et les responsabilités ainsi que les procédures à suivre dans le cadre d'un tournoi de Terraforming Mars®, jeu de plateau également abrégé « TM ».

Afin de promouvoir les tournois de TM organisés par ses soins, l'association « Les Ludophiles d'Asnières et d'ailleurs » a créé la Terraforming League France, abrégée « TLF ».

Les parties se jouent avec les règles de base, sans jeune corporation et avec la variante draft durant la phase recherche. Les quatre cartes préludes, les deux cartes corporation ainsi que les dix cartes projet du début de partie ne sont pas draftées.

2. Types de tournoi

Il existe deux types de tournoi : les Trials et les Coupes.

Les Trials sont des tournois préliminaires permettant de gagner des points d'avance pour les Coupes. Les Coupes sont des tournois décernant un titre au vainqueur.

Les Trials ainsi que les Coupes sont considérés comme des tournois compétitifs (voir la section « Règles et responsabilités » du présent document).



3. Structure des tournois

a. Structure des Trials

Pour les Trials, les parties sont exclusivement jouées avec le jeu de base* et l'extension Prélude*.

Chaque partie est limitée à 2 heures. L'organisateur du tournoi est tenu de notifier les joueurs du temps de jeu restant 1 heure, 30 minutes, 15 minutes et 5 minutes avant la fin de leur partie.

Chaque table est constituée de 4 joueurs, excepté dans le cas des Trials à 12 joueurs.

Nous préconisons un nombre de joueurs de 8, 12 ou 16, si le nombre de joueur ne correspond pas vous pouvez adapter comme suit :

- 9 joueurs :
 - Ronde 1 : 3 tables de 3 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes
- 10 joueurs :
 - Ronde 1 : 2 tables de 5 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers et deuxième joueurs de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes
- 11 joueurs :
 - Ronde 1 : 2 tables de 4 joueurs et 1 table de 3 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes
- 13 joueurs :
 - Ronde 1 : 3 tables de 3 joueurs et 1 table de 4 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes
- 14 joueurs :
 - Ronde 1 : 2 tables de 3 joueurs et 2 tables de 4 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes
- 15 joueurs :
 - Ronde 1 : 5 tables de 3 joueurs sont formées
 - Ronde 2 : Les premiers de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes

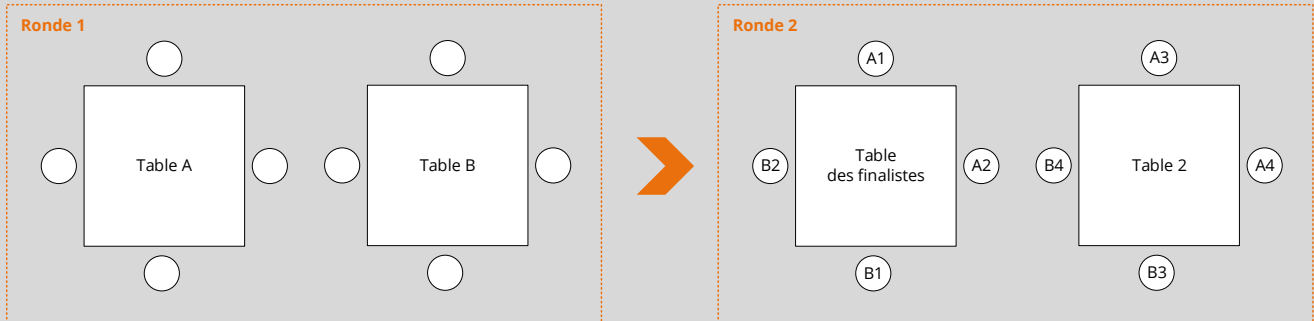
* Voir la section « Terminologie » à la fin du présent document.



Trial à 8 joueurs

Ronde 1 : 2 tables de 4 joueurs sont formées.

Ronde 2 : Le premier et le deuxième joueurs de chaque table de la ronde 1 forment la table des finalistes. Les joueurs restants forment la seconde table.



Le vainqueur du Trial remporte :

- 2 points valables pour le classement de la Coupe
- Une invitation pour la Coupe (PAF offerte)

Le deuxième joueur remporte :

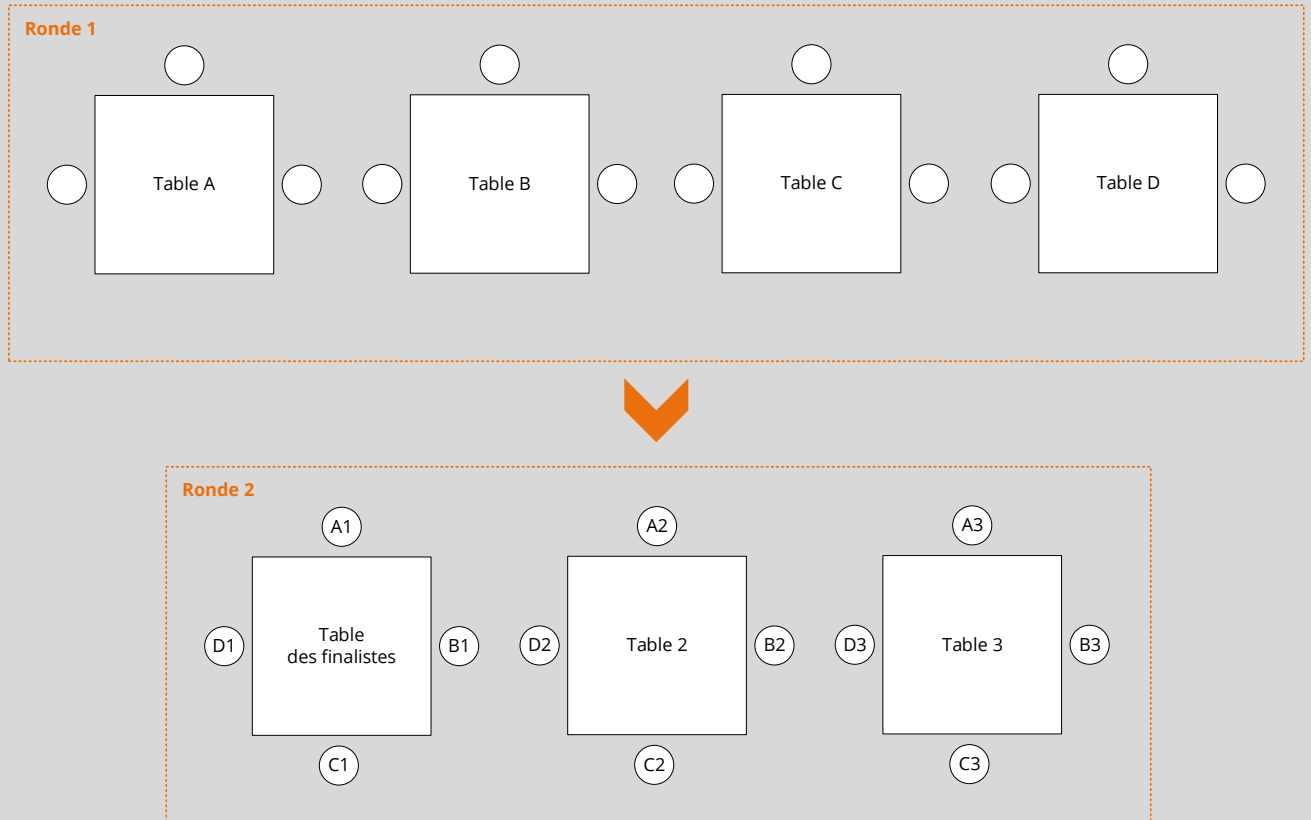
- 1 point valable pour le classement de la Coupe



Trial à 12 joueurs

Ronde 1 : 4 tables de 3 joueurs sont formées.

Ronde 2 : Les meilleurs joueurs de chaque table forment la table des finalistes, les autres joueurs forment deux autres tables de 4 joueurs (voir schéma ci-dessous).



Le vainqueur du Trial remporte :

- 2 points valables pour le classement de la Coupe
- Une invitation pour la Coupe (PAF offerte)

Le deuxième remporte :

- 1 point valable pour le classement de la Coupe

Le meilleur joueur de la deuxième table remporte :

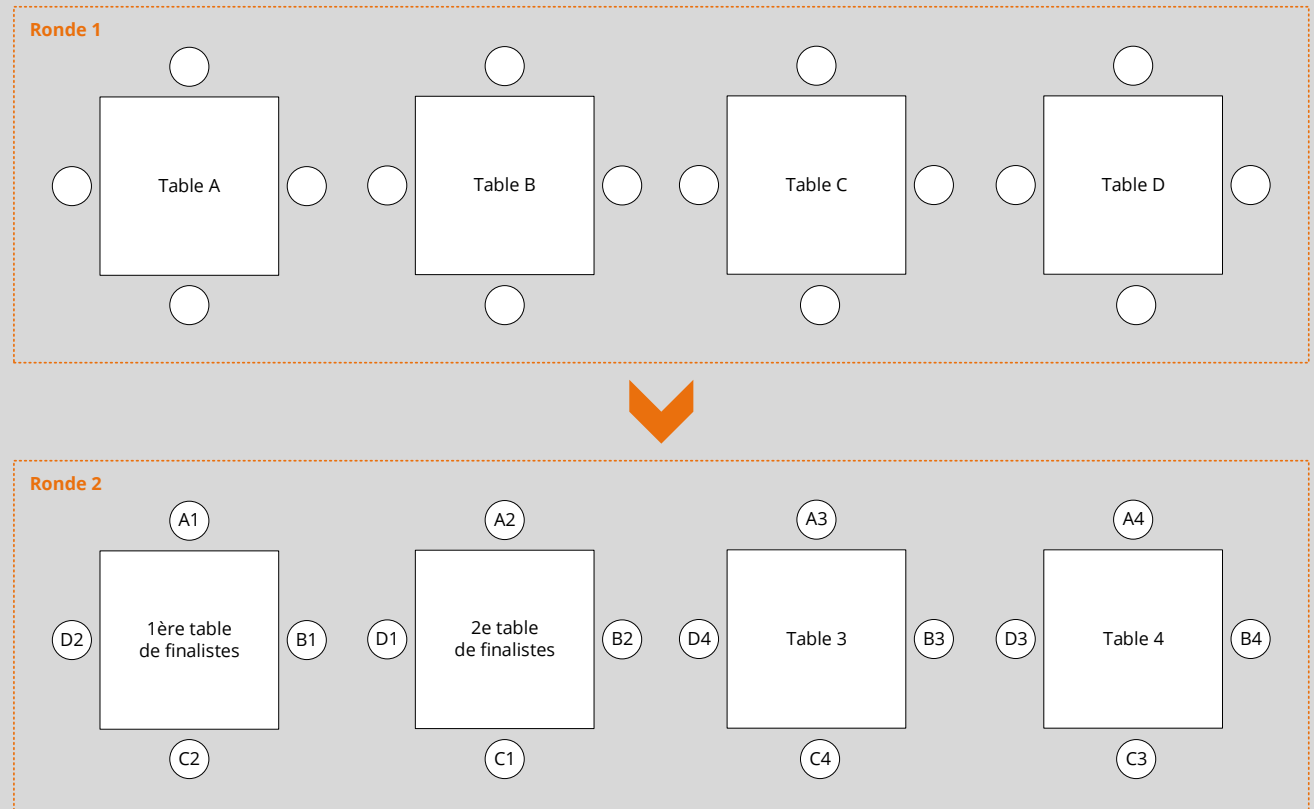
- 1 point valable pour le classement de la Coupe



Trial à 16 joueurs

Ronde 1 : 4 tables de 4 joueurs sont formées

Ronde 2 : Deux tables de finalistes sont formées : d'un côté les meilleurs joueurs des tables A et B contre les deuxièmes des tables C et D, de l'autre les meilleurs joueurs des tables C et D contre les deuxièmes des tables A et B (voir schéma ci-dessous).



Le vainqueur de chaque table finaliste remporte :

- 2 points valables pour le classement de la Coupe
- Une invitation pour la Coupe (PAF offerte)

Le deuxième de chaque table finaliste remporte :

- 1 point valable pour le classement de la Coupe



b. Structure des Coupes

Les Coupes se déroulent en deux parties, souvent sur deux journées : une première partie en « ronde suisse » puis une finale.

Rondes suisses

Les parties des rondes suisses sont exclusivement jouées avec le jeu de base* et l'extension Prélude*. 3 rondes seront jouées, le nombre de participants maximum est de 24 ou 28 joueurs.

Chaque partie est limitée à 2 heures. L'organisateur du tournoi est tenu de notifier les joueurs du temps de jeu restant 1 heure, 30 minutes, 15 minutes et 5 minutes avant la fin de leur partie.

Chaque joueur aura exactement 5 minutes pour effectuer son choix de départ (corporation, cartes Prélude et cartes projet)

Chaque table est constituée de 4 joueurs.

Calcul des points lors des rondes suisses :

- Le vainqueur gagne 5 points
- Tous les autres joueurs gagnent des points en fonction de leur écart de niveau de Terraformation³ (NT) par rapport au vainqueur
 - Si écart de score ≤ 5 NT = 3 points
 - Si écart de score > 5 NT mais ≤ 10 NT = 2 points
 - Si écart de score > 10 NT mais ≤ 15 NT = 1 point
- Le départage en cas d'égalité se fera sur le total respectif de NT atteint au cours des 3 parties
- Les 5 premiers joueurs à la fin des 3 rondes seront sélectionnés pour la finale

Finale

La finale sera jouée avec le jeu de base¹, et les extensions Prélude², Vénus Next⁴, Colonies⁵ et Hellas&Elysium⁶. (Un des trois plateaux de jeu sera tiré au hasard)

La durée de la finale n'est pas limitée dans le temps, cependant chaque joueur aura exactement 5 minutes pour effectuer son choix de départ (corporation, cartes Prélude et cartes projet).

* Voir la section « Terminologie » à la fin du présent document.



4. Règles et responsabilités

- Un seul est unique joueur est désigné responsable de la distribution des cartes lors de la partie.
 - Les cartes doivent être distribuées dans le sens horaire en commençant par le joueur après le bouton « premier joueur ».
- Pour le draft, le sens dans lequel les joueurs font tourner leurs cartes doit respecter les règles suivantes :
 - Dans le sens horaire (vers la gauche) lors des générations paires
 - Dans le sens antihoraire (vers la droite) lors des générations impaires
- Chaque joueur est responsable de vérifier les actions de ses adversaires
- Chaque joueur est responsable de sa maintenance (augmenter ses NT, augmenter ses productions, récupérer ses bonus etc.)
- Afin d'améliorer la lisibilité des plateaux de chacun, lorsqu'un joueur ne possède pas de production, il ne place pas de marqueur sur la piste de production.
- Pour chaque action (cartes projet, projet standard ou action), chaque joueur doit, dans l'ordre :
 - Annoncer son action et poser la carte projet devant soi lorsqu'il s'agit d'une carte projet venant de sa main
 - Si la carte nécessite un prérequis, annoncer la condition
 - Payer le coût de l'action en déposant les cubes devant soi (si des ressources différentes sont utilisées, elles doivent être dissociées de manière visible)
 - Activer le cas échéant les effets déclenchés des badges
 - Résoudre son action
 - Activer le cas échéant les effets déclenchés (hors effets de badge), y compris les effets s'appliquant aux joueurs adverses
 - Prendre le cas échéant les bonus complémentaires
 - Mettre à jour, le cas échéant, le niveau de NT
 - Si l'action était liée à une carte projet verte ou bleue, placer cette carte projet devant soi (il est conseillé de séparer les piles de cartes vertes et bleues).
 - Si l'action était liée à une carte événement (rouge), placer cette carte face cachée devant soi (sous sa carte corporation).
- Pour les ressources devant être placées sur les cartes (Animaux, Microbes etc.), des dés doivent être utilisés afin d'améliorer la lisibilité.
- Lorsqu'un joueur active une carte bleue lors d'une génération, il doit placer un marqueur de sa couleur sur la carte. Ce marqueur sera retiré à la fin de génération. Il permet de confirmer que l'action de la carte a été consommée durant cette génération.
- Lors du draft des cartes, chaque joueur est tenu de mettre un jeton à sa couleur sur les cartes de sa main afin de bien la dissocier des cartes du draft.
- Si une carte nécessite un emplacement « volcanique » mais qu'aucun de ces emplacements n'est libre, il n'est pas possible de jouer la carte.
- L'iconographie de la carte prime sur le texte de la carte.



- Un joueur peut demander à tout moment aux adversaires certaines informations :
 - Badges (Nombre et type)
 - Nombre de cartes événement jouées
 - Points de victoire sur les cartes
 - Confirmation d'un niveau de production ou d'une quantité de ressources
 - Nombres de cartes en main
- Chaque joueur est tenu de jouer à un rythme soutenu et régulier afin de ne pas nuire au rythme de la table.
- La partie peut se terminer de deux façons différentes :
 - Lorsque les trois paramètres globaux sont au maximum (température, oxygène et océan), la partie se termine à la fin de la génération.
 - Lorsque les deux heures de la ronde sont écoulés. Attention, la génération se termine immédiatement, mais le joueur actif termine son tour. Le décompte final est ensuite effectué.
- Pour les productions supérieures à 10 (dans le cas d'un plateau jeu personnel standard) :
 - Mettre un cube de sa couleur sur le 10 pour les dizaines
 - Mettre un cube ressource bronze sur le 10 pour les vingtaines
 - Mettre un cube ressource argentées sur le 10 pour les trentaines

5. Litiges et problèmes

- Tout comportement jugé agressif, injurieux ou violent entraînera l'exclusion du participant.
- Si un joueur est dans l'impossibilité de payer une carte projet, il doit reprendre la carte en main ainsi que les ressources posées devant.
- Aucun retour en arrière n'est accepté si le projet standard ou la carte projet est résolue et que les ressources ont été payées à la banque.
- Si un retour en arrière est demandé pour l'oubli d'une capacité statique ou d'une capacité déclenchée, le joueur doit pouvoir démontrer qu'il a bien oublié et le retour en arrière doit être accepté par les autres joueurs de la table.
- En cas de doutes sur des règles ou sur la compréhension de certaines cartes, les joueurs doivent appeler un arbitre ou un organisateur.
- Tout problème ou litige survenant au cours d'une partie devra être résolu par un arbitre ou un organisateur



6. Terminologie

Jeu de base : désigne la boîte de base du jeu Terraforming Mars®, qui comprend toutes les cartes, y compris les cartes avancées ;

Prélude : désigne l'extension Prélude, avec les cartes Prélude et les corporations et cartes additionnelles ;

Niveau de Terraformation (NT) : désigne le score final du joueur obtenu en additionnant les points de victoires des objectifs, des récompenses, des plateaux ainsi que des cartes ;

Vénus Next : désigne l'extension Vénus Next, y compris les corporations et cartes additionnelles ;

Colonies : désigne l'extension Colonies, dont la sortie est prévue pour début novembre 2018.

Hellas&Elysium : désigne l'extension double plateau de jeu Hellas&Elysium.