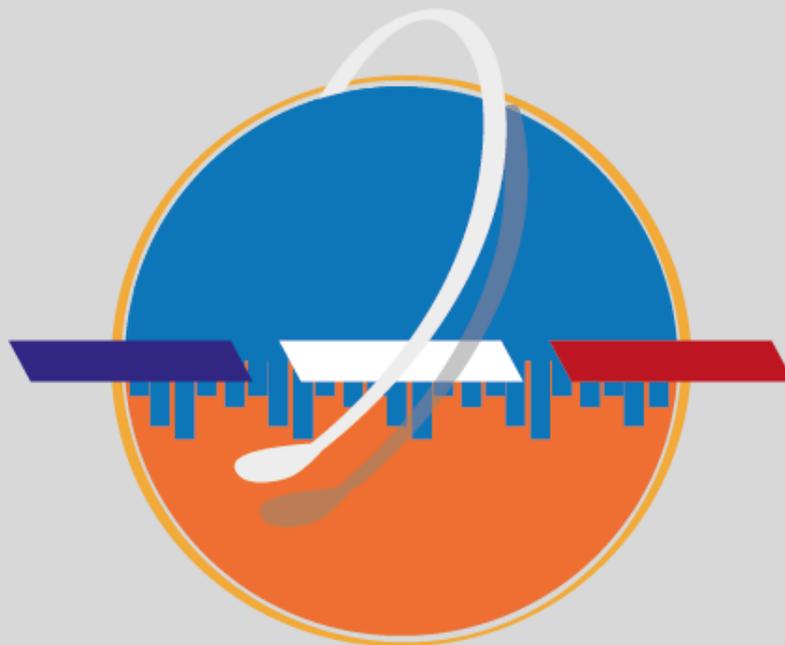




Coupe de France
Terraforming Mars

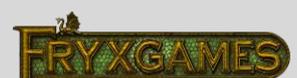
Coupe de France Terraforming Mars®

Règlement de la CdF



Règlement de la CdF v 3.2 du 19.08.2022

© Tous droits réservés à l'équipe CdF TM et Les Ludophiles d'Asnières et d'ailleurs





Sommaire

1. Introduction.....	3
2. Type de tournoi	3
3. Structure de la Coupe.....	4
3.1 Rondes Suisse.....	4
3.2 Phase Finale.....	5
4. Règles complémentaires.....	5
4.1 Départage des Egalités	5
4.2 Fin de partie au temps	5
5. Règles et Responsabilités	6
6. Litiges et Problèmes	8
7. Terminologie.....	9



1. Introduction

Afin de promouvoir le jeu Terraforming Mars® (TM ci-après), l'association « Les Ludophiles d'Asnières et d'ailleurs » a créé la Coupe de France Terraforming Mars, abrégée « CdF TM ».

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 de la CdF TM.

2. Type de tournoi

Il existe deux types de tournoi :

- Les Coupes : des tournois avec une fréquence annuelle, décernant le titre de Champion de France au vainqueur.
- Les Qualifiers : des tournois préliminaires permettant aux joueurs de se qualifier aux Coupes. Les Qualifiers d'une année N, permettent la qualification à la Coupe de l'année N.

Les Qualifiers remplacent les Trials mis en place lors des 2 premières éditions de la CdF TM. Ces Trials n'offraient pas de qualification mais des points d'avance pour la Coupe.

Pour les Qualifiers, merci de vous référer au règlement spécifique : « Règlement des Qualifiers »

Les Qualifiers ainsi que les Coupes sont considérées comme des tournois compétitifs, et il est demandé aux participants de respecter les exigences de la section « Règles et responsabilités » du présent document.



3. Structure de la Coupe

La CdF TM se déroule en deux parties, sur deux journées :

- une première partie en « ronde suisse ».
- une seconde partie de phase finale en « élimination directe ».

La CdF TM prévoit 68 participants à chaque édition, 68 participants étant la capacité maximale.

3.1 Rondes Suisse

Les parties des rondes suisses sont jouées avec le jeu de base¹ et l'extension Prélude². Cependant selon la décision des organisateurs il est possible d'effectuer les rondes uniquement sur le plateau du jeu de base où sur les 3 plateaux différents comprenant, l'extension Hellas&Elysium. 3 rondes seront jouées, le nombre de participants doit être idéalement un multiple de 4. Dans le cas échéant des tables de 3 seront générées :

- S'il s'agit d'un multiple de 4 + 1, par exemple à 65 joueurs, 14 tables de 4 et 3 tables de 3 seront formées.
- S'il s'agit d'un multiple de 4 + 2, par exemple à 66 joueurs, 15 tables de 4 et 2 tables de 3 seront formées.
- S'il s'agit d'un multiple de 4 + 3, par exemple à 67 joueurs, 16 tables de 4 et 1 table de 3 seront formées.

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 ou 3 joueurs.

Calcul des points lors des rondes suisses :

- Le vainqueur gagne 5 points
- Le second gagne 3 points + 1 point bonus s'il finit à 5 NT³ ou moins du premier joueur
- Le troisième gagne 2 points + 1 points bonus s'il finit à 5 NT ou moins du premier joueur
- Le quatrième gagne 1 points + 1 points bonus s'il finit à 5 NT ou moins du premier joueur
- Le départage en cas d'égalité de points se fera sur le cumul du différentiel de NT avec le premier joueur, le plus petit cumul étant avantagé. Le cumul du différentiel est la somme des différences de NT avec le premier joueur à chaque partie, le premier joueur a par conséquent un différentiel de 0.
- Si une égalité subsiste le cumul de NT sera pris en compte, le plus grand cumul étant avantagé.

¹ Désigne la boîte de base du jeu Terraforming Mars®, qui comprend toutes les cartes, y compris les cartes avancées

² Désigne l'extension Prélude, avec les cartes Prélude et les corporations et cartes additionnelles

³ Voir la section « Terminologie » à la fin du présent document



3.2 Phase Finale

Parmi les 64 ou 68 participants, les 16 meilleurs joueurs à l'issue des 3 rondes suisse disputent la Phase Finale.

Le quart-de-finale limité à 2h30, jeu de base, Prélude, Colonies et un plateau au hasard.

La demi-finale limitée à 2h30, jeu de base, Prélude, Vénus Next, Colonies et un plateau au hasard.

La Finale sans limite de temps avec le jeu de base¹, et les extensions Prélude², Vénus Next⁴, Colonies⁵, Hellas&Elysium⁶ et Turmoil⁷.

4. Règles complémentaires

4.1 Départage des Egalités

Si deux ou plusieurs joueurs ont le même score final, l'égalité est départagée suivant les critères suivants :

- ▼ Plus grand nombre de MegaCrédit
- ▼ Plus grand nombre suivant la règle de conversion suivante :
 - Acier 2 par ressource
 - Titan 3 par ressource
 - Plante 3 par ressource
 - Energie 2 par ressource
 - Chaleur 2 par ressource
- ▼ Plus grand nombre suivant la règle de conversion suivante :
 - MégaCrédit 1 par niveau de production
 - Acier 2 par niveau de production
 - Titan 3 par niveau de production
 - Plante 3 par niveau de production
 - Energie 2 par niveau de production
 - Chaleur 2 par niveau de production
- ▼ Si jamais une égalité subsiste bien qu'arbitraire, départager dans l'ordre dans le sens antihoraire en commençant par le joueur à droite du jeton premier jouer.

4.2 Fin de partie au temps

À la fin du temps règlementaire, suivez les étapes suivantes :

- Le joueur actif fini son tour normalement
- Dans l'ordre du tour chaque joueur défausse sa main et récupère 1 MegaCrédit par carte défaussé
- Chaque joueur effectue sa production
- Dans l'ordre du tour les joueurs possédant suffisamment de plantes peuvent poser des forêts et récupérer les bonus de placement correspondant, mais cela n'augmente pas les paramètres globaux donc n'augmente pas le NT du joueur. (Si le bonus de placement fait piocher des cartes ces dernières ne peuvent pas être défaussées)
- Effectuez enfin le décompte normalement selon les règles du jeu ; dans l'ordre récompenses, objectifs, forêts, villes puis cartes.



5. 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 ».
 - La défausse doit être placée face cachée à l'opposé de la pioche.
- 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)
 - Le joueur peut choisir comment résoudre les effets de la carte ainsi que tous les autres effets déclenchés par celle-ci : Résoudre la carte, les effets déclenchés des badges, activation le cas échéant des 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 (au moment du transfert des ressources énergie en chaleur). 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
- Si deux ou plusieurs joueurs ont le même score merci d'appeler les arbitres, avant d'effectuer le départage



6. 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.
- Si un ou plusieurs joueurs constatent qu'un joueur joue volontairement trop lentement, ils doivent en informer l'arbitre.
 - Si l'arbitre constate qu'un joueur joue volontairement trop lentement, ce joueur reçoit un « avertissement ».
 - Si un joueur reçoit un second « avertissement », ce dernier recevra une pénalité de 5 NT sur son score final.



7. 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) : contrairement à la définition du « Niveau de Terraformation » dans la règle du jeu Terraforming Mars, dans le cadre de la CdF TM, « NT » désigne le score final du joueur obtenu en additionnant le Niveau de Terraformation, les récompenses, les objectifs, les points de victoire sur le plateau ainsi que sur les cartes. Le cumul de ces scores finaux « NT » servent au départage.

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

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

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

Turmoil : désigne l'extension Turmoi, y compris les corporations et cartes additionnelles.

TM : abréviation de Terraforming Mars®.

CdF TM : abréviation de Coupe de France de Terraforming Mars.

Rédigé par Yoshihiro Kon-Sharp, président des Ludophiles d'Asnières et d'ailleurs.

Validé par Thibault Andrieu, administrateur des Ludophiles d'Asnières et d'ailleurs.

Pour toute demande de modification, merci de contacter : cdf.terraformingmars@ludophiles.fr ou au +33.(0)6.99.78.66.96

