



TERRA FORMARS



Dans le but de coloniser Mars en réchauffant son atmosphère, la surface de la planète a été recouverte de lichens et de cafards.

Au terme d'une terraformation de 500 ans, des astronautes sont envoyés sur Mars, mais ils sont accueillis par des cafards géants dotés d'une très grande force.

Pour éliminer les mutants, les nouvelles personnes envoyées sur Mars ont subies des modifications génétiques consistant à implanter en eux des caractéristiques d'organismes non humains. Cette deuxième mission ne sera pas suffisante, alors un effectif plus important composé de 100 personnes réparties en escouades est alors envoyé sur Mars...

MATÉRIEL



Les 4 Héros sont les capitaines d'escouades, chacun représenté par 1 **Carte** et 1 **Marqueur** de couleur.

Chaque héros possède sa **Technique**, son **Talent** et commence la partie avec 2 **Soutiens** en main.



Les 31 Soutiens représentent les escouades et les équipements envoyés sur Mars.

Chaque **Soutien** possède 1 coût d'acquisition et 1 **Effet**, activable pour les escouades ou permanent pour les équipements.



Les 15 Cafards forment la menace à éliminer.

Chacun d'entre eux possède des points de **Santé**, un **Talent** et rapporte des Points de **Victoire** ainsi que des butins secondaires (*optionnel*).

Les 6 Dés de combat sont lancés pour déterminer les actions du Héros à son tour de jeu.

Le Dé Spécial est utilisé occasionnellement pour renforcer les actions.



Les 12 pions Étoiles (1 de valeur)

Les 42 pions Blessures (1, 3 et 5 de valeurs)

Les 30 pions Points de Victoires (1, 3 et 5 de valeurs)



Lexique



OBJECTIF

Les joueurs doivent obtenir des points de **Victoires** en éliminant un maximum de **Cafards**.

La partie se termine quand un **Cafard** éliminé ne peut plus être remplacé par un autre (pioche **Cafard** vide).

Le joueur avec le plus de points de Victoires gagne la partie.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une **Carte Héros**, prend le **Marqueur** et les 2 **Soutiens** associés.
2. Mélangez les **Soutiens** restants puis formez une pioche face cachée et révélez 3 **Soutiens**.
3. Mélangez les **Cafards**, formez une pioche face cachée (retirer 6 **Cafards** à 2 joueurs et 3 **Cafards** à 3 joueurs) puis révélez autant de **Cafards** que le nombre de joueur.
4. Disposez le **Dé Spécial**, les pions **Victoires**, **Étoiles** et **Blessures** proche de la zone de jeu.
5. Chaque joueur place son marqueur sur 1 **Cafard libre** (en commençant par le dernier joueur et en terminant par le 1^{er}).
6. Le 1^{er} joueur reçoit les 6 **Dés de combat** et commence la partie.



TOUR DE JEU

Tour à tour (sens horaire) chaque joueur :

1. lance les 6 **Dés de combats**
2. dépense les **Étoiles** et **Serum** de ses dés pour :
 - lancer le **Dé Spécial** contre 3 **Serums**
 - activer la **Technique** de son héros
 - acquérir 1 **Soutien**
3. inflige toutes les **Blessures** de ses dés au **Cafard** qu'il combat
4. donne les **Dés de combats** à son voisin de gauche (fin de tour)

Les Dés

À son tour, le joueur lance les **Dés de combats** et obtient un résultat composé d'**Étoile**, **Serum**, **Blessure** et **Danger**.

Le **Dé Spécial** augmente le nombre d'icônes obtenus lors du tour.

Une **Étoile** ou un **Serum** utilisé verrouille le dé qui ne peut plus être relancé.

Les **Étoiles** et **Serums** qui ne sont pas utilisés lors du tour sont perdus.

Les Héros

À son tour, le joueur peut activer plusieurs fois sa **Technique**, en dépensant à chaque fois les ressources indiquées (**Étoiles** et **Serum**).

Le **Talent** est permanent, il faut veiller à ne pas oublier de l'utiliser.

Les 2 **Soutiens** de départ retournent dans la défausse commune lorsqu'ils sont joués, il seront alors disponibles à tous si la pioche est de nouveau formée.

Les Soutiens

À son tour, le joueur peut acquérir des **Soutiens** en dépensant les ressources indiquées (**Étoiles** et éventuellement **Serum**) dans ce cas, un nouveau **Soutien** pioché est révélé sur l'emplacement vide. Si la pioche est vide, celle-ci est de nouveau formée en mélangeant tous les **Soutiens** de la défausse.

L'équipement est placé près du Héros, l'effet est actif pour le tour et les suivants jusqu'à qu'il soit détruit.

L'escouade rejoint la main du joueur, elle peut être jouée à tout moment de la partie. Une fois jouée, l'effet s'active et la carte est défaussée.

À noter : Plusieurs **Soutiens** peuvent être joués à la suite, leurs effets s'activent alors dans l'ordre inverse auquel ils ont été joués.

Les Cafards

Lorsqu'un **Cafard** est blessé, des pions **Blessures** sont placés sur lui.

Si un joueur inflige la dernière **Blessure** à un **Cafard**, celui-ci :

1. obtient les points de **Victoires** indiqués
2. partage le butin secondaire entre les autres joueurs présents avec lui
3. retire le **Cafard** du jeu et en révèle un nouveau à la place
4. place son **Marqueur** sur un **Cafard** (même occupé par un adversaire), suivi des autres joueurs (sens horaire)

À noter :

Si le joueur est seul sur le **Cafard**, les butins secondaires sont perdus.

Un joueur ne peut infliger des **Blessures** qu'à 1 seul **Cafard** par tour (son objectif).

Chaque **Cafard** possède 1 **Talent** permanent à prendre en compte en début ou fin de tour. Certains **Talents** s'activent seulement si le joueur obtient des **Danger** à son lancé de dés.

EXEMPLE

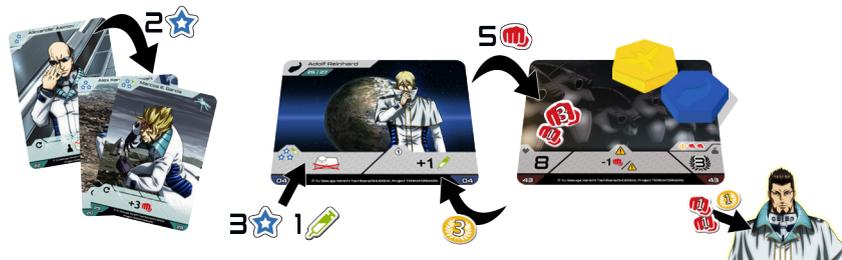
Nicolas combat un **Cafard** déjà blessé (4 points de **Santé** restants), celui-ci ignore 1 **Blessure** par **Danger** obtenu.

Au lancé de dé, Nicolas obtient le résultat suivant :

- 5 **Étoiles**
- 2 **Serums**
- 2 **Blessures**
- 2 **Dangers**



1. Nicolas acquiert 1 **Soutien** (2 **Étoiles**) qu'il met directement dans sa main.
2. Il active la **Technique** de son héros (3 **Étoiles** + 1 **Serum**) afin d'ignorer le **Talent** du **Cafard** qu'il combat, ainsi les **Dangers** ne sont pas effectifs.
3. Avant d'infliger les 2 **Blessures**, Nicolas joue 1 **Soutien** de sa main donnant 3 **Blessures** supplémentaires portant ainsi le total à 5 **Blessures**.
4. Cyril joue son **Soutien** « Kanako Sanjo » lui permettant de déplacer son marqueur sur le **Cafard** que s'apprete à vaincre Nicolas.
5. Le **Cafard** est vaincu et Nicolas gagne 3 points de **Victoire** puis Cyril obtient tout le butin secondaire (2 Pions **Blessures** et 1 point de **Victoire**).
6. Le **Cafard** est retiré du jeu et 1 nouveau le remplace, Nicolas place son marqueur sur un **Cafard** en jeu, suivi par Cyril.
7. Nicolas met fin à son tour, le **Serum** non utilisé est perdu.



Yoka
BY TSUME



Suivez nous sur
Facebook



YokaOfficial



Suivez nous sur
Twitter



YokaOfficial

Remerciements :

Les nombreux testeurs, l'équipe Tsume-Art, Yu Sasuga, Kenichi Tachibana, Shueisha, Viz Media Europe, la boutique Asian Gate, ses clients et tous nos proches.

©2016 Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

© Yu Sasuga, Kenichi Tachibana/SHUEISHA, Project TERRAFORMARS



01

Infligez 1 **Blessure** supplémentaire

01

1 fois par tour, vous pouvez relancer 1 dé au choix

02

Piochez 1 **Soutien** du dessus de la pioche

02

1 fois par tour, vous ignorez 1 **Danger**

03

Déplacez 1 autre joueur présent sur un autre **Cafard**

03

Vous obtenez toujours au moins
1 part du butin secondaire

04

Ignorez le **Talent** du **Cafard** que vous combattez

04

1 fois par tour, vous obtenez 1 **Serum** supplémentaire

05

Ignorez le **Talent** du **Cafard** que vous combattez

06

1 fois par tour, vous pouvez infliger
1 **Blessure** supplémentaire

07

1 fois par tour, vous obtenez 1 **Étoile** supplémentaire

08

1 fois par tour, vous obtenez 1 **Serum** supplémentaire

09

1 fois par tour, vous pouvez relancer 1 dé au choix

10

1 fois par tour, vous pouvez changer
1 **Étoile** en **Blessure** ou 1 **Blessure** en **Étoile**

11

1 fois par tour, vous ignorez 1 **Danger**

12

À la fin du tour, vous pouvez changer d'objectif

13

1 fois par tour, acquérir 1 **Soutien**
coûte 1 **Étoile** de moins

14

1 fois par tour, activer la **Technique** de son héros
coûte 1 **Étoile** de moins

15

1 adversaire détruit 1 **Soutien Équipement**

16

Infligez 2 **Blessures** supplémentaires

17

Changez d'objectif

18

Volez 1 point de **Victoire** à 1 adversaire

19

Échangez le **Cafard** que vous combattez
avec le premier de la pioche, puis mélangez la pioche

20

Lancez le dé Spécial

21

1 adversaire lance 2 dés de moins

22

1 adversaire ignore tous
les **Serums** obtenus sur ses dés

23

Volez 1 **Soutien Équipement** à 1 adversaire

24

1 adversaire défause tous ses **Soutiens** en main
(ne cible pas les **Soutiens Équipements**)

25

1 adversaire défause tous ses **pions Bonus**

26

1 adversaire ignore toutes
les **Étoiles** obtenues sur ses dés

27

Ignorez tous les **Danger**

28

Vos adversaires détruisent chacun 1 **Soutien Équipement**

29

Infligez 3 **Blessures** supplémentaires

30

Echangez le **Cafard** que vous combattez avec celui de
votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche

31

Prenez le dé Spécial et choisissez la face

32

Relancez plusieurs dés au choix

33

Regardez les 3 premiers **Soutiens** de la pioche et choisissez-en 1, puis mélangez la pioche

34

Volez tous les butins secondaires

35

1 adversaire lance 6 dés de moins (donc ne joue pas ce tour)

36

À la fin du tour, retire toutes les **Blessures** subies.

37

En cas de **Danger**, vous ignorez les **Serums** obtenus sur les dés

38

Au début du tour, vous lancez 1 dé de moins

39

En cas de **Danger**, vous ne pouvez pas lancer le dé Spécial

40

À la fin du tour, vous devez changer d'objectif

41

En cas de **Danger**, vous détruisez 1 **Soutien Équipement**

42

À la fin du tour, vous défausez tous vos **pions Bonus**

43

Ce **Cafard** ignore 1 **Blessure** par **Danger** obtenu

44

Ce **Cafard** ne peut être l'objectif que d'1 seul joueur

45

En cas de **Danger**, vous ne pouvez pas acquérir de **Soutien**

46

À la fin du tour, déplacez un autre joueur sur le **Cafard** que vous combattez

47

Vous ignorez 1 **Étoile** par **Danger** obtenu

48

Vous devez dépenser 2 **Étoiles** pour blesser ce **Cafard**

49

Tant que ce **Cafard** est en jeu, le dé Spécial ne peut pas être lancé

50

Tant que ce **Cafard** est en jeu, les butins secondaires ne peuvent pas être obtenus