

BRUNO CATHALA ET BRUNO FAIDUTTI

DEREK STENNING

Mission Planète Rouge

LIVRET DE RÈGLES



MATAGOT

MISSION PLANÈTE ROUGE

P8 2-6

60

10+

INTRODUCTION

Les sondes automatiques qui se sont posées sur Mars viennent de transmettre leurs derniers résultats d'analyse. Ils révèlent que la planète rouge abonde en ressources minérales, parmi lesquelles deux éléments jusqu'alors inconnus, le Célérium et la Sylvanite. Le Célérium est un combustible dégageant une énergie mille fois plus puissante que les sources d'énergie les plus modernes, ce qui permet d'envisager l'exploration de tout le système solaire. La Sylvanite, un minéral plus dense que tous ceux connus jusqu'alors, a un potentiel industriel extraordinaire.

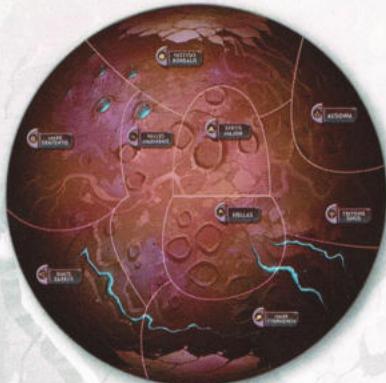
Les sondes ont également révélé la présence de glace en quantité plus abondante que ce que l'on pensait, qui pourrait aider à générer une atmosphère permettant, un jour prochain, une colonisation à grande échelle de la planète. La puissante compagnie minière que vous dirigez ne peut pas laisser ces fabuleuses ressources lui échapper. Il est impératif que vous preniez, avant l'arrivée de vos rivaux, le contrôle des principaux gisements de la planète rouge. Bien à l'abri dans vos bureaux de Pékin, Moscou ou New York, vous allez donc envoyer vos équipes sur Mars.

PRINCIPE DU JEU

Dans Mission: Planète Rouge, deux à six joueurs contrôlent chacun une compagnie minière dans un univers futuriste. Les joueurs envoient des astronautes explorer les différentes régions de la planète rouge, afin d'en prendre le contrôle et d'en extraire les précieuses ressources.

MATÉRIEL

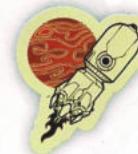
La planète Mars à assembler



Monument aux héros de l'espace



Jeton premier joueur



Phobos la lune de MARS



36 cartes Fusée



54 cartes Spécialiste



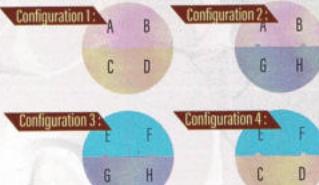
9 dans chaque couleur

COMPTÉ-TOURS

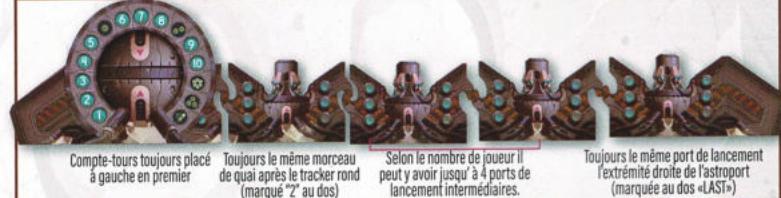


PLATEAU MODULAIRE

Assemblez les 4 parties de la planète dans l'une de ces 4 configurations.



ASTROPORT ORDRE DE MONTAGE



BUT DU JEU

Les joueurs peuvent marquer des points de plusieurs manières, notamment en extrayant les ressources minérales et en accomplissant des Missions secrètes. A la fin de la partie, le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

Compté-tours et Astroport
(à assembler en respectant l'ordre des pièces)



11 jetons Ressources



20 Jetons Destination



132 Figurines



1 carte Mission Globale



86 jetons Score



29 cartes Évènement



MISE EN PLACE

1 Assemblez le plateau de jeu. Celui-ci se compose de la planète Mars modulable selon votre envie ainsi que de Phobos et du Monument aux héros de l'espace.

2 Construisez l'Astropot. L'Astropot est constitué d'autant de rampes de lancement que de joueurs. L'une de ces rampes marquée d'un 2 au dos doit être attachée au Compte tour, une autre n'a qu'un seul connecteur et doit être placée à l'extrémité droite.

3 Préparez la réserve. Placez à portée de main des joueurs les jetons Destination, les jetons de score triés par ressource et la carte de Mission globale « Monopole de la glace », face visible.

4 Préparez les Fusées. Mélangez les cartes Fusée pour constituer la pioche, et placez-la à côté de l'Astropot. Piochez autant de Fusées que de joueurs et placez-les face visible, une sur chaque rampe de lancement de l'Astropot.

Si vous piochez une Fusée à la destination inconnue (?), remplacez- la par la carte suivante et remélangez ensuite la pioche. L'une des fusées au moins doit partir pour Phobos; si vous n'avez pioché aucune Fusée à destination de Phobos, placez un jeton Destination Phobos sur la Fusée la plus à droite.

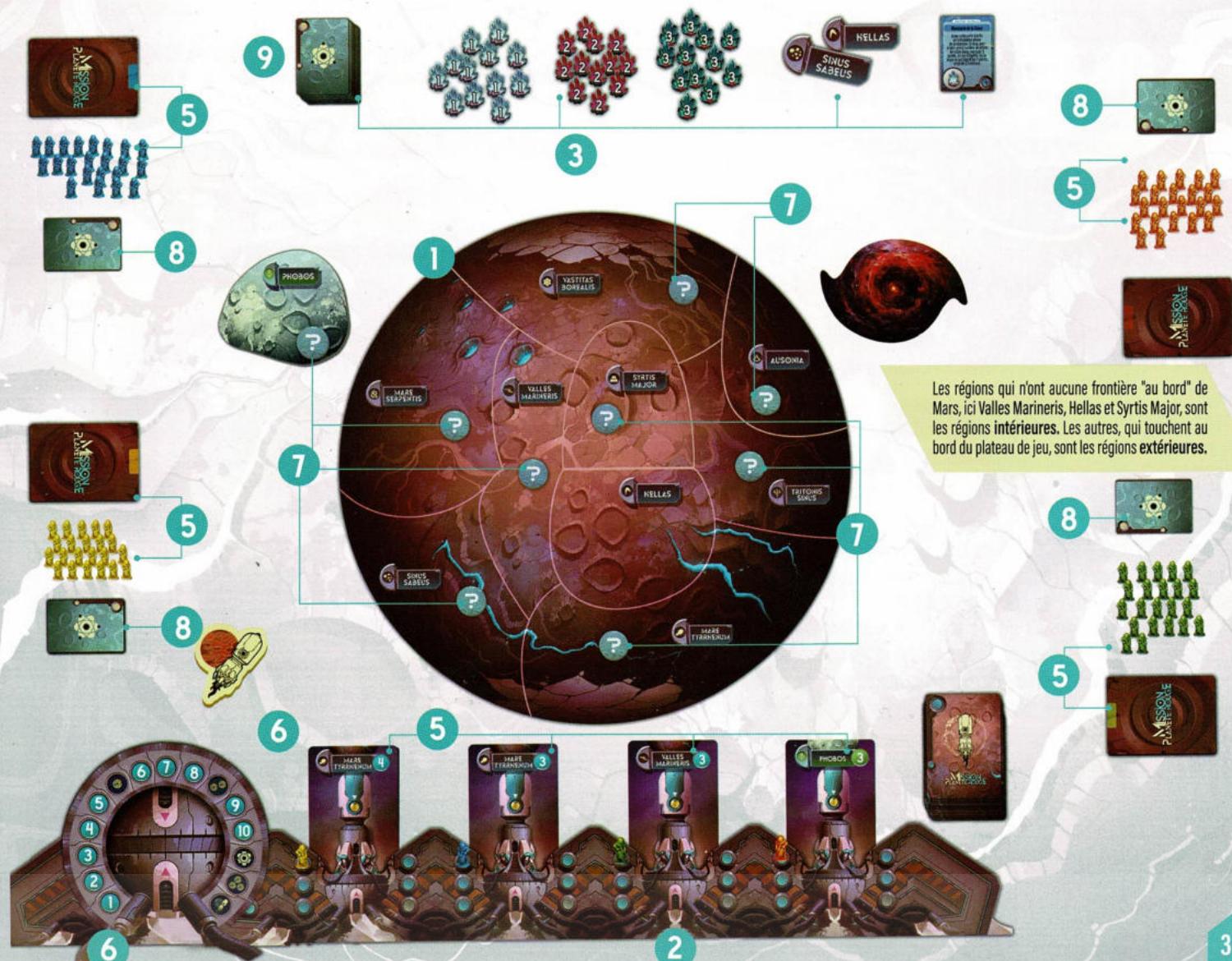
5 Choisissez vos couleurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend les neuf cartes Spécialiste et tous les astronautes de cette couleur. La main de départ d'un joueur est constituée de ses neuf cartes Spécialiste.

6 Placez les premiers astronautes. Prenez un astronaute de chaque joueur et placez-les, au hasard, un sur chacune des Fusées de l'Astropot. Le joueur dont l'astronaute est sur la Fusée la plus à gauche sera le premier joueur du premier tour. Il place l'aiguille du compte-tours sur le 1 et récupère le jeton premier joueur.

7 Placement des ressources. Placez un jeton Ressource au hasard, face cachée, sur chacune des régions de Mars, y compris Phobos. Il reste un jeton, qui est placé face cachée à côté de la réserve.

8 Distribuez les Missions initiales. Mélangez les cartes Mission et distribuez en deux à chaque joueur. Chacun conserve une Mission de son choix et replace l'autre, sans la révéler, sur la pile de cartes Mission. Les Missions des joueurs sont secrètes, et doivent toujours rester cachées aux adversaires.

9 Préparez la pioche de cartes Événements. Mélangez ensemble les cartes Découverte, les cartes Action et les cartes Missions restantes afin de créer la pioche de cartes Événement, qui est placée face cachée près de la réserve.





DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Mission: Planète Rouge se compose de tours, entre lesquels s'intercalent parfois certaines phases particulières. Le compte-tours indique l'ordre des tours et des phases intermédiaires.

TOUR DE JEU

Une partie dure dix tours dont vous pouvez suivre l'avancée sur le compte-tours. À chaque tour, chaque joueur choisit d'abord secrètement un Spécialiste, puis les Spécialistes sont révélés et leurs effets appliqués. Tous les Spécialistes permettent de placer un ou plusieurs astronautes dans les Fusées qui sont encore sur leur rampe de lancement, mais chacun a aussi une capacité spécifique, permettant par exemple de piocher une carte Événement ou de détruire une Fusée avant son décollage.

Un tour de jeu se compose de 6 étapes :

- 1- Choix des Spécialistes
- 2- Révélation des Spécialistes
- 3- Arrivée des Fusées sur Mars
- 4- Pioche de nouvelles Fusées
- 5- Changement de premier joueur
- 6- Avancée du compte-tours

1 CHOIX DES SPÉCIALISTES

Simultanément, chaque joueur choisit une carte Spécialiste de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, on passe à l'étape suivante.



2 RÉVÉLATION DES SPÉCIALISTES

Durant cette étape, les Spécialistes choisis par les joueurs sont peu à peu révélés et leurs effets appliqués, et les Fusées dont toutes les places sont occupées décollent.

Chaque carte Spécialiste a un numéro dans le coin supérieur gauche. Ces numéros indiquent l'ordre dans lequel les Spécialistes sont révélés. Le premier joueur entame le compte à rebours en annonçant «9» (le Recruteur). Tous les joueurs ayant joué ce Spécialiste révèlent leurs cartes, et appliquent leurs effets. Si plusieurs joueurs ont choisi le même Spécialiste, les effets sont appliqués dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du premier joueur.

Après que tous les joueurs ayant choisi et révélé le Spécialiste appelé en ont appliqué les effets, ou si aucun joueur n'avait choisi ce Spécialiste, le premier joueur poursuit le compte à rebours en annonçant le numéro immédiatement inférieur. On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé le Spécialiste qu'ils avaient choisi.

Les différents effets d'un même Spécialiste doivent être appliqués dans l'ordre où ils sont décrits sur la carte. Les Spécialistes déjà joués doivent rester devant les joueurs, visibles de tous.

Note: Un Spécialiste qui a été joué n'est plus disponible, et ne peut pas être joué à nouveau tant que son propriétaire n'a pas joué son Recruteur, qui ramène toutes ses cartes Spécialiste dans sa main.

Le nombre figurant sur chaque Fusée indique combien d'astronautes peuvent y prendre place. Lorsqu'une Fusée est pleine, elle décolle. On déplace légèrement la carte Fusée pour l'éloigner de sa rampe de lancement, indiquant ainsi qu'elle est en route vers Mars.



Capacité d'une fusée



Avant Décollage Après Décollage

Les Fusées ne décollent que lorsqu'elles sont pleines, ou par l'effet de l'Agent Secret. Les Fusées dans lesquelles il reste de la place restent sur leur rampe de lancement.

3 ARRIVÉE DES FUSÉES SUR MARS

Toutes les Fusées ayant décollé «atterrisse» sur Mars, et les astronautes débarquent dans la région indiquée sur la carte. S'il y a un jeton Destination sur une Fusée, la Fusée atterrit dans la région indiquée par le jeton, et non dans celle figurant sur la carte.

Dès qu'un astronaute arrive dans une région dont le jeton Ressource est encore face cachée, ce dernier est révélé, indiquant le type de ressource présent dans cette région.

Après que les astronautes ont débarqué, les Fusées ayant atterri sont défaussées, face visible, à côté de la pioche. Les jetons Destination sont remis dans la réserve.

4 PIOCHE DE NOUVELLES FUSÉES

Le premier joueur pioche et place une nouvelle Fusée sur chaque rampe de lancement vide. Si la pioche de cartes Fusées est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

5 CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

Le joueur qui, ce tour-ci, a joué son Spécialiste en dernier, prend le jeton premier joueur et le compte-tours.

6 AVANCÉE DU COMpte-TOURS

Le nouveau premier joueur avance d'un cran l'aiguille du compte-tours, jusqu'à l'emplacement suivant. Le nombre ou le symbole apparaissant dans le trou de l'aiguille indique le tour ou la phase suivante.

PHASE DE PRODUCTION

Une partie de Mission: Planète Rouge se compose de tours, entre lesquels s'intercalent parfois certaines phases particulières. Le compte-tours indique l'ordre des tours et des phases intermédiaires.



Chaque région produit un jeton de score lors de la première phase de Production.



Chaque région produit deux jetons de score lors de la deuxième phase de Production.



Chaque région produit trois jetons de score lors de la troisième phase de Production.

Les joueurs dont les astronautes sont majoritaires dans les différentes régions récupèrent ensuite ces jetons. Si un joueur est le seul à avoir le plus grand nombre d'astronautes dans une région, il prend tous les jetons de score qui s'y trouvent. Si deux joueurs ou plus sont majoritaires ex æquo, ils se partagent équitablement les jetons, le reste éventuel étant laissé sur place dans la région et pouvant être pris plus tard dans la partie. S'il n'y a aucun astronaute dans une région, les jetons y restent.

À l'issue de chaque phase de Production, le premier joueur avance l'aiguille du compte-tours d'un cran.

Exemple: Deux joueurs sont majoritaires ex æquo dans une région où se trouvent trois jetons. Ils en prennent un chacun, et le troisième reste sur place.

Exemple: Trois joueurs sont majoritaires ex æquo dans une région où se trouvent deux jetons. Les joueurs ne prennent aucun jeton, et ils restent tous dans la région.

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont de trois types: Mission, Découverte et Action. Elles entrent en jeu en début de partie, pour les Missions initiales, et ensuite par l'effet du Scientifique.

Les Découvertes représentent des phénomènes Scientifiques ou géologiques inattendus. Un joueur qui pioche une carte Découverte l'assigne à une région de Mars en la glissant partiellement sous le plateau de jeu. En fin de partie, les Découvertes sont révélées et entraînent des effets positifs ou négatifs sur la région concernée. Par exemple, une région peut produire des jetons de score supplémentaires.



Un carte Découverte affectant AUSONIA

Les Missions sont des objectifs secrets qui rapportent des points au joueur s'il parvient à les atteindre. Un joueur qui pioche une carte Mission la regarde puis la conserve face cachée devant lui. Elle ne sera révélée qu'en fin de partie.

Les Actions sont des effets particuliers qui interviennent durant les phases finales de la partie. Un joueur qui pioche une carte Action la regarde puis la conserve face cachée devant lui. Il la révélera au moment indiqué par le texte de la carte.

JETONS DESTINATION

Les jetons Destination sont utilisés par le Pilote, ainsi que par le premier joueur à placer un astronaute dans une Fusée dont la destination est inconnue (?). Le joueur choisit alors l'un des jetons Destination de la réserve et le place sur la carte Fusée, qui se dirigera désormais vers la région indiquée par le jeton.



Fusée à la destination inconnue

Il n'y a que deux jetons Destination pour chaque région. Lorsqu'une Fusée avec un jeton Destination se pose sur Mars, le jeton est remis dans la réserve et redevient disponible.

LE MONUMENT AUX HÉROS DE L'ESPACE

Le Monument aux héros de l'espace célèbre la mémoire des courageux astronautes morts durant leur expédition martienne. Le Robot et l'Officier éliminent des astronautes qui sont directement placés sur le Monument aux héros de l'espace. De même, lorsqu'une fusée est détruite par le Saboteur, les astronautes qui se trouvaient à bord sont placés sur le monument. Celui-ci n'est pas considéré comme une région de Mars.



PHASE DE RÉVÉLATION DES DÉCOUVERTES

Le premier joueur révèle toutes les cartes Découverte. Les effets de chaque carte se produisent lors de la phase indiquée par le symbole en bas à droite de la carte.



Phase de révélation des Découvertes



Troisième phase de Production



Phase de score finale

À l'issue de la phase de révélation des Découvertes, le premier joueur avance l'aiguille du compte-tours d'un cran.

PHASE DE SCORE FINAL

Les joueurs révèlent leurs cartes Mission et vérifient s'ils ont atteint les objectifs assignés. Le(s) joueur(s) ayant le plus de jetons de score Glace marque(nt) également des points pour la Mission « Monopole de la glace ». Chaque joueur calcule ensuite son score comme suit:

- valeur des cartes Mission réussies
- + valeur de tous les jetons score
- + ou - effets de certaines cartes Découverte

Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex æquo qui a le plus grand nombre de jetons de score, tous types confondus. Si cela ne suffit pas à les départager, les ex æquo se partagent la victoire.

PHOBOS

Phobos, la lune de Mars, est une tête de pont pour la conquête de la planète rouge. C'est une région comme les autres, à ceci près qu'elle n'est adjacente à aucune autre et qu'on ne peut pas lui assigner de cartes Découverte.



MONOPOLE DE LA GLACE

La Mission globale Monopole de la glace peut être accomplie par tous les joueurs. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus grand nombre de jetons de score Glace marque 9 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent les points, arrondis à l'inférieur.



CLARIFICATIONS DES RÈGLES

CARTES SPÉCIALISTES

Tous les effets des Spécialistes sont obligatoires. Cela signifie qu'ils doivent être appliqués entièrement si cela est possible, et sinon appliqués autant que cela est possible. L'Agent de Voyage, dont l'effet est appliqué entièrement ou pas du tout, est la seule exception à cette règle. Embarquer un astronaute consiste à le placer dans une Fusée qui est encore sur sa rampe de lancement et dans laquelle il y a une place disponible

L'effet d'un Spécialiste doit être entièrement appliqué avant qu'une Fusée ne puisse décoller.

Exemple : le joueur rouge a joué le Saboteur. Quand il révèle sa carte Spécialiste, il ne reste qu'une seule Fusée dans l'Aéroport. Il doit y placer son astronaute; la Fusée est alors pleine, mais il doit la détruire avant qu'elle ne puisse décoller.

9 Recruteur : Le joueur reprend en main toutes ses cartes Spécialiste y compris le Recruteur.

8 Exploratrice : Un déplacement consiste à faire passer un astronaute d'une région de Mars à une région adjacente. Plusieurs déplacements consécutifs peuvent être effectués avec le même astronaute. Lorsqu'un astronaute pénètre dans une région dont le jeton Ressource est encore caché, ce dernier est révélé.

7 Scientifique : Si le joueur regarde une carte Découverte face cachée, il la replace ensuite dans la même région. Si un joueur pioche une carte Découverte alors qu'il y en a déjà sur toutes les régions extérieures de Mars, il défausse la carte piochée, face visible, à côté de la pioche et regarde l'une des cartes Découvertes déjà en jeu.

6 Agent Secret : l'Agent Secret peut faire décoller une Fusée vide.

5 Saboteuse : Tous les astronautes à bord de la Fusée détruite sont placés sur le Monument aux héros de l'espace, et la carte Fusée est défaussée.

4 Robot : Le «remplacement» peut se faire à bord d'une Fusée encore sur la rampe de lancement, dans une Fusée qui a déjà décollé, ou sur une région de Mars, y compris Phobos, où le joueur a déjà au moins un astronaute. L'astronaute ainsi remplacé est éliminé et placé sur le Monument aux héros de l'espace.

3 Agent de Voyage : Si l'il n'y a plus dans l'Aéroport de Fusée dans laquelle trois places ou plus sont disponibles, les effets du spécialiste sont ignorés et le joueur passe son tour.

2 Officier : L'astronaute éliminé peut-être sur n'importe quelle région extérieure de Mars. Un joueur peut éliminer l'un de ses propres astronautes. Les astronautes parachutés depuis Phobos le sont simultanément. Ils peuvent être envoyés dans la même région ou dans deux ou trois régions différentes. Le joueur doit, s'il a des astronautes sur Phobos, en envoyer au moins un sur Mars.

1 Pilote : Le jeton Destination peut être placé sur une Fusée encore sur sa rampe de lancement ou sur une Fusée qui a déjà décollé. Un jeton Destination peut être placé par dessus un autre, changeant ainsi de nouveau la destination d'une Fusée.

CARTES ÉVÉNEMENT

CARTE ACTION

Les cartes Action sont conservées cachées, comme les Missions.

CARTE DÉCOUVERTE

Les cartes Découverte peuvent être assignées à toutes les régions extérieures de Mars, mais ni à Phobos, ni aux régions intérieures.

Chaque région ne peut avoir qu'une seule carte Découverte. Une fois placée, une carte Découverte ne peut pas être retirée, déplacée ou remplacée.

Les effets des cartes Découverte peuvent intervenir lorsqu'elles sont révélées (phase de révélation des Découvertes), durant la troisième phase de Production ou durant la phase de score final.

Les effets des cartes Terrain plat et Terrain escarpé ne concernent que la troisième phase de Production. Durant la phase de score final, les joueurs sont considérés comme ayant leurs astronautes dans la région concernée.

Si la carte Incident d'exploitation affecte une région qui est également sous l'effet de la carte Synergie, c'est l'incident d'exploitation qui l'emporte. Aucun jeton de score n'est placé dans cette région.

En cas d'égalité pour le deuxième plus grand nombre d'astronautes dans une région affectée par la carte Subterfuge, les seconds ex æquo se partagent les jetons équitablement. En cas d'égalité pour la première place, les premiers ex æquo sont également seconds ex æquo et se partagent donc aussi les jetons. Si un joueur est seul à avoir des astronautes dans la région, les jetons restent sur place.

CARTES MISSION

Certaines cartes Mission rapportent « 1/3/6 points si le joueur a au moins un astronaute dans 1/2/3 des régions citées sur la carte ». Cela signifie que le nombre de points marqués par le joueur dépend du nombre de régions sur la carte où ses astronautes sont présents. Ainsi, par exemple, il marque 1 point s'il est présent dans une des 3 régions, ou 6 s'il est présent dans toutes.

Quelques cartes Mission rapportent des points au joueur s'il a le plus grand nombre d'un élément donné, jetons ou astronautes. Un joueur premier ex æquo est considéré comme ayant réussi la Mission, et marque les points correspondants.

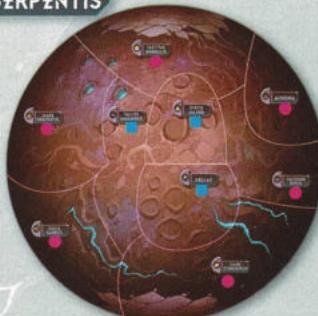
ICONOGRAPHIE DES RÉGIONS DE MARS ET DE PHOBOS

Chaque région de Mars ainsi que Phobos ont une icône associée afin de les repérer sur le plateau lorsque les fusées décollent.



RÉGIONS INTÉRIEURES ET RÉGIONS EXTÉRIEURES

Les régions qui n'ont aucune frontière «au bord» de Mars, ici Valles Marineris, Hellas et Syrtis Major, sont les régions intérieures (sur le schéma ci-contre marquées d'un □). Les autres, qui touchent au bord du plateau de jeu, sont les régions extérieures (marquées d'un ●).



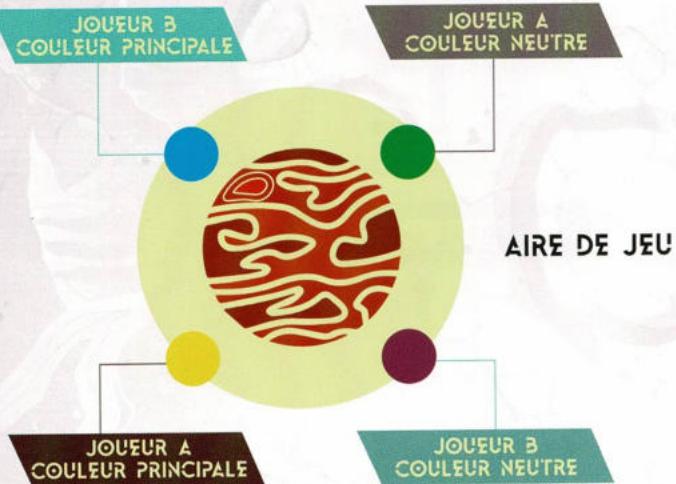
VARIANTE À 2 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, les règles sont modifiées comme suit:

MISE EN PLACE

La mise en place se fait comme à quatre joueurs, avec les quelques changements suivants, ainsi qu'une dernière étape supplémentaire.

- 5 Choisissez vos couleurs.** Les joueurs s'assoient côté à côté. Chaque joueur choisit une couleur qui sera sa **COULEUR PRINCIPALE** et une autre qui sera sa **COULEUR NEUTRE**. Il prend les neuf cartes Spécialiste et toutes les figurines d'astronaute de ces deux couleurs. Il place les éléments de sa couleur principale devant lui, et ceux de sa couleur neutre en face de lui, comme indiqué sur le schéma.



Mise en place pour 2 joueurs

- 8** Distribuez les Missions initiales. Mélangez les cartes Mission et distribuez en deux à chaque joueur pour sa couleur principale. Chacun conserve une Mission de son choix et replace l'autre, sans la révéler, sur la pile de cartes Mission. Les Missions sont secrètes, et ne doivent pas être dévoilées à l'adversaire.

- 10** Préparez les paquets de cartes Spécialiste neutres. Chaque joueur prépare son paquet de cartes Spécialiste neutres. Retirez du paquet les cartes Recruteur, Exploratrice, Robot et Officier, ainsi que deux autres cartes Spécialiste au hasard. Mélangez ces six cartes et placez-les en une pioche, face cachée. Mélangez ensuite les trois cartes restantes et placez-les, sans les regarder, au dessus de la pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule comme dans le jeu classique, avec les changements suivants :

JOUER LES COULEURS NEUTRES

À chaque tour de jeu, chaque joueur, avant de choisir le Spécialiste de sa couleur principale, regarde le Spécialiste du dessus de la pioche de sa couleur neutre, sans le révéler à son adversaire. Il le joue face cachée à côté de la pioche, puis choisit le Spécialiste de sa couleur principale, qu'il joue normalement devant lui face cachée.

UTILISER LES SPÉCIALISTES NEUTRES

Toutes les décisions concernant l'utilisation des Spécialistes neutres (ou placer les astronautes, quelle Fusée détruire...) sont prises par le joueur contrôlant cette couleur. Le joueur peut prendre des décisions l'amenant à éliminer ou remplacer les astronautes de sa couleur principale.

Lorsqu'un joueur joue un Scientifique neutre, il pioche une carte Événement. Si c'est une Découverte, il l'assigne normalement à une région extérieure de Mars. Si c'est une Mission, il la défausse sans la révéler à son adversaire.

Lorsqu'un joueur joue un Recruteur neutre, il commence par **retirer du jeu** la carte Recruteur. Il mélange ensuite les huit autres cartes Spécialiste neutres pour créer une nouvelle pioche.

Les effets des Spécialistes étant obligatoires, il peut y avoir des situations où un Spécialiste neutre ne peut que nuire au joueur qui le contrôle. Par exemple, si le Spécialiste neutre est l'officier et que le seul joueur à avoir des astronautes sur les zones extérieures de Mars est celui qui le contrôle.

JETONS ET POINTS DES COULEURS NEUTRES

Pour les effets des cartes Événements, les couleurs neutres sont considérées comme distinctes des couleurs principales des joueurs, notamment lorsqu'il s'agit d'attribuer des jetons de score, de marquer des points de majorité, ou pour la Mission Monopole de la glace.

Lorsqu'une couleur remporte des jetons de score, ils sont placés dans la zone de jeu de cette couleur. Les jetons remportés par les couleurs neutres ne sont donc pas ajoutés à ceux du joueur qui les contrôlent.

SCORE FINAL

Les scores sont calculés indépendamment pour chacune des quatre couleurs, et la couleur ayant le plus de points remporte la victoire. Si c'est une couleur neutre, les deux joueurs ont perdu. Sinon, le joueur dont la couleur principale a le score le plus élevé est vainqueur.

En cas d'égalité entre une couleur neutre et une couleur principale, c'est la couleur principale qui l'emporte.

En cas d'égalité entre les deux couleurs principales, le vainqueur est celui des deux joueurs qui a le plus grand nombre de jetons de score, tous types confondus. Si cela ne suffit pas à les départager, les deux joueurs se partagent la victoire.



AIDE MÉMOIRE

ÉTAPES DU TOUR DE JEU

- 1- Choix des Spécialistes
- 2- Révélation des Spécialistes
- 3- Arrivée des Fusées sur Mars
- 4- Pioche de nouvelles Fusées
- 5- Changement de premier joueur
- 6- Avancée du compte-tours

PHASE INTERMÉDIAIRE



Première phase de Production (un jeton)



Deuxième phase de Production (deux jetons)



Troisième phase de Production (trois jetons)



Révélation des découvertes



Score final

GÉNÉRIQUE

Auteurs : Bruno Faidutti and Bruno Cathala

Illustrateur : Derek Stenning

Direction Editoriale : Arnaud Charpentier

Direction Artistique : Maxime Erceau

Design graphique : Maxime Erceau

Production : Publishing Technology & Solutions

Relecture : Thomas Marrot



Matagot Editions
161 rue fernand audeguil
33000 Bordeaux



Adresses sur quefairedesmesdechets.fr

RÉPARTITION DES JETONS RÉSOURCES



Glace



Sylvanite



Célérium

RÉPARTITION DES CARTES ÉVÉNEMENTS

DISCOVERY

13

MISSION

12

ACTION

4

GLOBAL MISSION

1

