

ON MARS

Suite aux succès des Missions de Rovers autonomes, les Nations Unies ont créé le Département des Opérations et de l'Exploration Martienne (DÔME). Les premiers Colons sont arrivés sur Mars en 2037. Au cours des décennies qui ont suivi l'établissement du camp de base sur Mars, des compagnies d'exploration privées ont commencé à travailler à l'installation d'une Colonie autosuffisante.

En tant que chef astronaute d'une de ces compagnies, vous aspirez à faire figure de pionnier en développant la Colonie la plus imposante et la plus évoluée de Mars. Il vous faudra accomplir à la fois les objectifs des Missions fixées par le DÔME et le programme de votre compagnie.

Au début, vous êtes très dépendants des approvisionnements de la terre et vous devez effectuer de nombreux voyages entre la station spatiale orbitale et la surface de Mars.

Au fur et à mesure du développement de la Colonie, vous construirez des mines, des groupes électrogènes, des Extracteurs d'Eau, des Serres, des Condensateurs d'Oxygène et des Abris. L'objectif est de devenir une Colonie autosuffisante, indépendante de toute organisation terrienne. Pour y parvenir, il faudra trouver l'équilibre entre tous les besoins primordiaux - l'Eau, l'air, l'électricité et la nourriture - nécessaires à votre survie.

Oserez-vous participer au plus grand défi de l'humanité ?



SOMMAIRE

Aperçu du jeu	2	ACTIONS PRINCIPALES DE LA COLONIE	12
Contenu du jeu	3	Centre de contrôle	12
Mise en place	4	Robots	12
Mise en place des joueurs	6	Rover	12
Minerai	7	Construire un Bâtiment	13
Notions importantes	7	Zone Progrès	13
Principes du jeu	8	Bâtiments LSS	13
		Règle de placement	13
PHASE DE COLONISATION	8	Construire avec une tuile Technologie	14
ACTIONS PRINCIPALES DU PLATEAU	8	Mines	15
Colon turquoise	8	Système de survie (LSS)	15
Cristaux	8	Amélioration du statut de la Colonie	16
Colon rouge	9	Améliorer d'un Bâtiment	16
		Accueillir un Vaisseau	17
ACTIONS PRINCIPALES DE LA STATION SPATIALE ORBITALE	9	Engager un Scientifique ou prendre un Contrat terrien	17
Capsule d'atterrissement	9	Contrats terriens	17
Obtenir un Plan	10	Cristaux de Mars	18
Apprendre une nouvelle Technologie	10	ACTIONS EXECUTIVES	18
Recherche et Développement (R&D)	11	Renforcer une Technologie avec des Colons	18
Utiliser des tuiles Technologie	11	Scientifiques et Bâtiments Avancés	18
Réapprovisionner	11	Missions	19
		Objectifs personnels	19
		PHASE DE NAVETTE	19
		Voyager vers la Colonie	20
		Voyager vers l'Orbite	20
		Fin de la partie	21
		Jeu en Solo	22
		Parties à 2 joueurs	24
		Variante Premiers Colons	24
		Variante Singularité de l'espace	24
		Crédits	24

APERÇU DU JEU

La partie se joue en plusieurs manches, chacune composée de deux phases. La **PHASE DE COLONISATION** et la **PHASE DE NAVETTE**.

Pendant la **PHASE DE COLONISATION**, chaque joueur joue un tour, au cours duquel il réalise une action. Les actions qu'un joueur peut réaliser dépendent de la zone du plateau sur laquelle il se trouve. Si les joueurs sont dans la Station spatiale orbitale, ils peuvent obtenir des Plans, acheter et développer des Technologies et s'approvisionner à l'Entrepôt. Si les joueurs se trouvent dans la Colonie à la surface de la Planète, ils peuvent construire des Bâtiments avec leurs robots, les améliorer à l'aide de Plans, engager des Scientifiques et remplir de nouveaux Contrats, accueillir de nouveaux Vaisseaux et explorer la surface de Mars avec leur Rover.

Au cours de la **PHASE DE NAVETTE**, les joueurs peuvent voyager entre la Colonie et la Station spatiale orbitale.

Tous les Bâtiments sur Mars sont interdépendants, certains sont essentiels au développement de la Colonie. La construction d'Abris pour les Colons nécessite de l'Oxygène, la production d'Oxygène nécessite des Plantes, cultiver des Plantes nécessite de l'Eau, l'extraction d'Eau de la glace nécessite de l'électricité, la production d'électricité nécessite l'exploitation de Minerai, l'exploitation minière nécessite des Colons.

Il est essentiel d'améliorer la capacité de la Colonie à fournir chacune de ces Ressources. Au fur et à mesure que la Colonie se développe, d'autres Abris sont nécessaires pour que les Colons puissent survivre aux conditions

inhospitalières sur Mars.

Durant la partie, les joueurs essaient d'accomplir des Missions. Dès qu'un total de trois Missions a été accompli, la partie se termine.

Pour gagner la partie, les joueurs doivent contribuer au développement de la première Colonie sur Mars. Ceci est symbolisé en cours de partie en gagnant des Points d'Opportunité (PO). Le joueur ayant le plus de PO à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



CONTENU DU JEU



1 plateau central



4 plateaux personnels



1 Guide de référence et 4 Aides de jeu



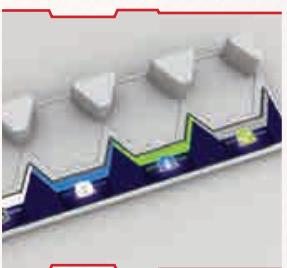
5 tuiles Bâtiment de départ



30 tuiles Bâtiment



20 tuiles Abri, 5 dans chaque couleur de joueur



1 plateau Bâtiment



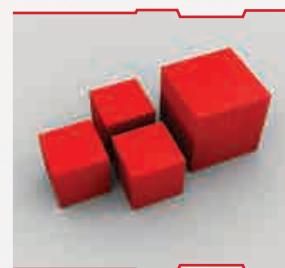
1 plateau Scientifiques et Contrats terriens



8 tuiles Recherche et 19 tuiles Découverte



16 tuiles Technologie et 4 tuiles Technologie Abri



3 cubes Suivi de Mission et 1 marqueur Missions restantes



3 marqueurs de Mission



8 tuiles Récompenses LSS



1 Navette et 1 Marqueur de niveau de la Colonie



12 cartes Premier Colon et 6 tuiles Premier Colon



6 Marqueurs Scientifique



20 tuiles Ressource de chaque type et 30 Cristaux



4 marqueurs de suivi LSS



48 Colons, 12 dans chaque couleur de joueur



4 Rovers, 1 dans chaque couleur de joueur



20 Vaisseaux et 20 cubes Progrès, 5 dans chaque couleur de joueur



16 Robots, 4 de chaque couleur de joueur



4 marqueurs Joueur et 4 marqueurs PO, 1 dans chaque couleur de joueur



32 Marqueurs Bâtiment Avancé, 8 dans chaque couleur de joueur



24 cartes Plan



6 cartes Scientifique



12 cartes Contrat terrien



16 cartes Objectif personnel



9 cartes Mission



12 cartes Solo

Tous les composants du jeu sont limités sauf les Ressources et les Cristaux. Si vous n'en avez plus pendant la partie, veuillez utiliser un substitut.

MISE EN PLACE

Placez le plateau central au milieu de la table. Le plateau est divisé en deux zones : Le côté gauche du plateau représente la Station spatiale en orbite autour de Mars [Orbite], le reste du plateau représente la Colonie sur la Planète [Colonie].



ZONE ORBITE

1. Mélangez les tuiles Découverte et placez-les face cachée en une pile à côté du plateau. Retournez les 2 premières tuiles face visible et placez-les sur les emplacements Exploration.



2. Placez 3 Ressources de chaque type dans l'Entrepôt, soit une par case : Cristaux, Batteries, Eau, Plantes et Oxygène.

Remarque : Pour une partie à 2 joueurs : placez-en seulement deux de chaque.



3. Prenez les tuiles Technologie et mettez de côté celles qui représentent un Abri (une dans chaque couleur de joueur). Séparez le reste en deux piles suivant la couleur de leur dos. Mélangez-en une et placez au hasard une tuile face visible sur chaque case de la grille Technologie. Mélangez les 8 tuiles Technologie restantes (sans les Abris) et disposez-les en deux piles face cachées à côté de la grille Technologie.

Remarque : Pour une partie à 2 joueurs, n'utilisez qu'une seule des deux piles, remettez la seconde dans la boîte.



4. Séparez les cartes Plan en deux piles selon leur dos : Niveau 1 et Niveau 3, mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée près du plateau central avec les cartes de Niveau 1 placées sur les cartes du Niveau 3. Prenez les 6 premières cartes de la pioche et placez-les face visible à côté du plateau

MISE EN PLACE À 4 JOUEURS

Le plateau central représente un écran d'ordinateur vous permettant de suivre la Colonisation de la Planète en temps réel à partir de satellites en orbite.

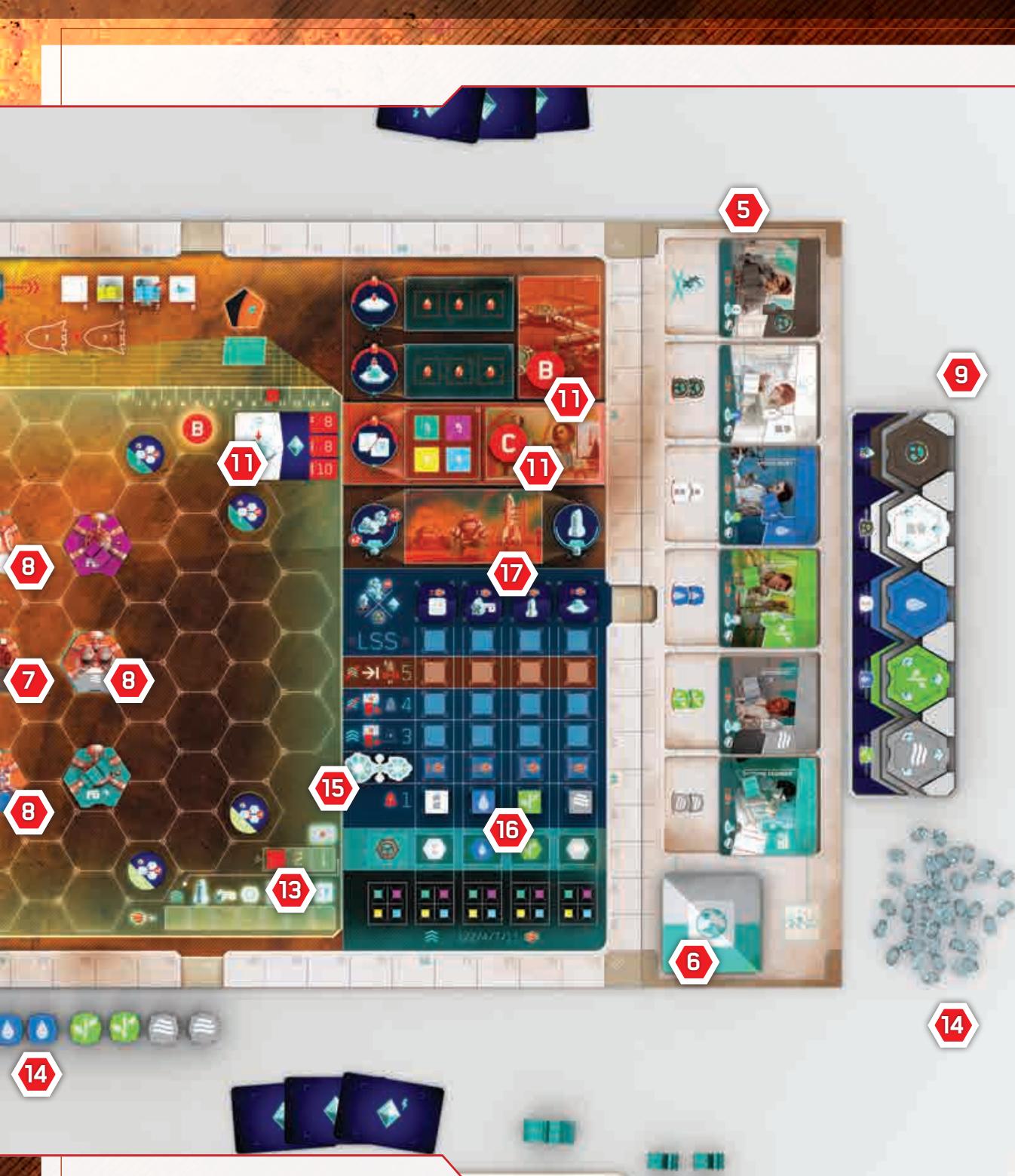


ZONE COLONIE

5. Placez le plateau Scientifiques et Contrats terriens à côté du plateau central. Placez les 6 cartes Scientifique sur les cases du plateau dans l'ordre suivant, de gauche à droite : Géologue, Ingénieur R&D, Hydrologue, Biochimiste, Géochimiste et Ingénieur Système. Placez les cartes sur la partie supérieure de chaque case, en couvrant le Cristal et en laissant la partie inférieure de chaque case (indiquant le coût) visible. Placez ensuite chaque marqueur Scientifique sur la carte correspondante.



6. Placez les cartes Contrat terrien en une pile face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet. Il n'est pas nécessaire de les mélanger.



7. Prenez la Mine de départ (celle avec un S au dos) et placez-la sur l'emplacement indiqué au centre du plateau.

8. Prenez les Bâtiments de départ restants (avec un S au dos) et placez-les au hasard sur les emplacements indiqués du plateau, comme indiqué sur l'image de la mise en place. Assurez-vous que l'orientation des tuiles est la même (l'encoche doit être orientée vers le bas du plateau).

Remarque : les Abris seront placés pendant la mise en place des plateaux personnels.

9. Placez le plateau Bâtiments près des Cartes Scientifique. Formez des piles de Bâtiments selon leur type. Mélangez chaque pile séparément et placez-les avec l'image du Bâtiment face cachée sur les emplacements correspondants.

10. Prenez les tuiles Recherche et triez-les par type (couleur et lettre). Placez-les sur les emplacements indiqués du plateau (en les regroupant par type à chaque coin de la carte).

11. Prenez les cartes Mission et séparez-les en deux piles selon leur type : courte et longue. Mélangez chaque pile séparément et choisissez 2 Missions courtes et 1 longue au hasard (pour une partie courte) ou 1 courte et 2 longues (pour une partie longue).

Remarque : pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser la variante Premiers Colons ([voir page 24](#)). Placez les cartes Mission face visible sur les cases indiquées sur le plateau. Pour chaque Mission, prenez le marqueur Mission correspondant et placez-le près de l'action relative à la carte Mission.



Cartes Mission choisies pour une partie courte. 2 courtes et 1 longue.

12. Pour chaque carte Mission, placez un marqueur Suivi de Mission à côté de la carte Mission, sur la case appropriée en fonction du nombre de joueurs.



13. Placez le marqueur Missions restantes sur la case 3 de la piste de Missions.

14. Placez tous les Cristaux et Ressources à côté du plateau pour former la réserve générale.

SYSTÈMES DE SURVIE (LSS)

15. Placez le marqueur de niveau de la Colonie sur le côté gauche de la deuxième rangée.

16. Placez les marqueurs de suivi LSS sur les cases appropriées de la rangée du bas.

17. Mélangez les tuiles Récompense LSS et placez-en 4 au hasard face visible sur les cases du haut. Remettez le reste dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.



PLATEAU PERSONNEL

Votre plateau personnel représente votre Abri principal et il est divisé en différentes sections :



A. STOCK : Vos Ressources seront stockées ici. Il y a cinq Ressources différentes dans le jeu : Minerai, Batteries, Eau, Plantes et Oxygène. Le nombre de Ressources de chaque type que vous pouvez stocker sur votre plateau personnel est égal au nombre de tuiles Abri que vous avez sur Mars plus une. (par exemple si vous avez un Abri, vous pouvez stocker deux Ressources de chaque type). L'ordre dans lequel chaque Ressource apparaît sur votre plateau est très important. Une Ressource à gauche d'une flèche est nécessaire pour construire le Bâtiment du type à droite de la flèche. Par exemple, vous avez besoin d'énergie (la Ressource Batterie) pour construire un Extracteur d'Eau, puis vous aurez besoin d'Eau pour construire une Serre et ainsi de suite.



B. LABORATOIRE

C'est ici que vous placerez et développerez les Technologies sur lesquelles vous travaillez.



C. QUARTIERS D'HABITATION

Vos Colons seront placés ici. Au début de la partie, vous avez de l'espace pour 4 Colons et 3 des emplacements sont occupés. 2 nouveaux emplacements deviennent disponibles pour chaque nouvel Abri que vous construisez.



D. ESPACE DE TRAVAIL

Des Colons peuvent être envoyés ici pour renforcer certaines de vos actions. Il n'y a pas de limite au nombre de Colons pouvant occuper votre Espace de travail.



E. DÉPÔT

Il y a 8 emplacements dans votre Dépôt pour entreposer des Cristaux. Cependant, au début de la partie, vous ne disposez que de 3 emplacements disponibles car vos Vaisseaux occupent les 5 autres.



F. HANGAR

Vos Vaisseaux personnels y sont transférés depuis votre Dépôt durant la partie.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :

1. 1 plateau personnel.
2. 1 marqueur Joueur.
3. 1 marqueur PO, placé sur la case 0 de la piste PO.
4. 1 Ressource de chacun des 5 types, placées sur les cases correspondantes de votre Stock (**A**).
5. 1 Cristal, placé dans le Dépôt (**E**).
6. 1 tuile Technologie Abri (mise de côté précédemment), placée sur la case centrale de la 2^e Colonne d'hexagones dans votre Laboratoire (**B**).
7. 5 Vaisseaux placés sur les 5 premiers emplacements du Dépôt.
8. 5 Bâtiments Abri, 4 placés sur leur position du côté droit de votre plateau personnel et 1 placé côté Bâtiment visible sur l'une des positions de départ des Abris en fonction du nombre de joueurs (comme sur les images ci-contre et sur les cases indiquées sur le plateau central). Pour des raisons de commodité, il est conseillé de placer les Abris le plus près possible des joueurs.
9. 4 Robots. 3 sont placés à côté de votre plateau personnel et 1 sur votre Abri sur le plateau central.
10. 8 marqueurs Bâtiment Avancé, placés à côté de votre plateau personnel.
11. 12 Colons. 3 sont placés dans vos Quartiers d'habitation (**C**) et les 9 autres sont placés à côté de votre plateau personnel.
12. 1 Rover, placé à côté de votre plateau personnel.



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

Le joueur qui a vu le film "Seul sur Mars" le plus souvent devient le premier joueur.



Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chacun place son marqueur Joueur sur une case d'Ordre du tour vide de son choix (1-8) et reçoit immédiatement le bonus de cette case (voir le Guide de référence).

Le joueur dont le marqueur Joueur se trouve sur la case d'Ordre du tour la plus élevée place la navette sur l'une des cases Voyage Rouge (avec un numéro 1 inscrit), du côté de la Colonie ou en Orbite (au choix).



Cases de départ possibles pour la navette.

Exemple de placement de la Navette :



Bleu a décidé que la Navette commencerait du côté Orbite.



Mineral

Le Mineral est une Ressource très importante à la surface de Mars. Il est utilisé pour de nombreuses choses et peut aussi *remplacer n'importe quelle autre Ressource* (sauf les Cristaux). L'exception à cette règle est la réalisation d'un Contrat (voir page 3 du Guide de référence).

NOTIONS IMPORTANTES

- Quand vous **gagnez** un élément en cours de partie, prenez-le de la réserve générale. Ne le prenez pas de l'Entrepôt à moins que ce ne soit clairement précisé et que l'icône Entrepôt soit présente.
- Les Ressources sont immédiatement placées dans **vos Stock** (sans dépasser la limite).
- Les Colons sont placés dans vos **Quartiers d'habitation** (s'il y a un emplacement disponible). La capacité de vos Quartiers d'habitation est de 4, plus 2 pour chaque Abri supplémentaire que vous avez construit. Chaque Colon ne pouvant être placé dans vos Quartiers d'habitation par manque de place est alors placé à côté de votre plateau personnel.
- Tous les **Cristaux gagnés** sont placés sur la case sous votre Dépôt ; vous ne pouvez pas les dépenser au cours du tour durant lequel vous les avez gagnés. Au début de votre prochain tour, déplacez ces Cristaux vers votre Dépôt. S'il n'y a pas assez de place, remettez l'excédent dans la réserve.
- Chaque fois que vous devez **payer** le coût de quelque chose (Ressource ou Cristal), retirez-le de votre plateau personnel et replacez-le dans la réserve générale.

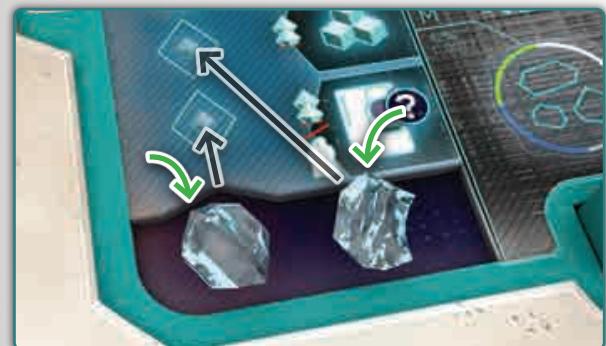
- Un groupe de Bâtiments reliés du même type est appelé **Complexe**. Le nombre de Bâtiments d'un Complexe indique sa taille. Un Bâtiment seul qui n'est pas relié à un autre Bâtiment du même type n'est pas un Complexe.
- Tout ce qui est fait selon **l'ordre du tour** signifie que vous suivez l'ordre des marqueurs Joueurs sur les cases de l'Ordre du tour, en commençant par 1 et se terminant par 8.
- Un **hexagone vide** est un hexagone sur le plateau central qui ne contient aucun élément.



Un hexagone vide.

- Aucun hexagone ne peut contenir **plus d'un élément** à la fin du tour d'un joueur. (Les éléments sont les Robots, les Rovers, les Colons et les marqueurs Bâtiment Avancé).

GAGNER DES CRISTAUX



Les Cristaux sont d'abord placés sous votre Dépôt et ne sont déplacés dans votre Dépôt qu'au début de votre tour.

UN COMPLEXE DE SERRES



Remarque : le Générateur n'est pas un Complexe car c'est un Bâtiment autonome.

PRINCIPES DU JEU

Chaque manche est divisée en deux phases :

PHASE DE COLONISATION :

Dans l'ordre du tour, chaque joueur joue son tour au cours duquel il effectue une Action principale et éventuellement une Action exécutive.

PHASE DE NAVETTE :

La navette voyage entre l'Orbite et la Colonie ou elle se rapproche du moment de son départ.

Ordre du tour :

Sur l'image ci-dessous, l'ordre du tour est : **Violet**, **Vert**, **Jaune** et **Bleu**.



PHASE DE COLONISATION

Lors de cette phase, tous les joueurs effectuent un tour suivant l'ordre des marqueurs Joueur sur les cases d'Ordre du tour, en commençant par la case la plus à gauche du **côté Orbite** (1) et en allant vers la droite, pour finir sur la case la plus à droite **côté Colonie** (8).

À votre tour, vous devez réaliser une **Action principale**. Vous pouvez également effectuer une **Action exécutive** avant ou après votre Action principale. Les Actions exécutives sont décrites page 18.

Si vous contribuez à l'une des **cartes Mission**, vous gagnez 1 ou 2 Cristaux comme indiqué sur la carte. Voir page 19 pour plus de détails sur les cartes Mission.

Lorsque votre tour est terminé, couchez votre marqueur Joueur pour rappeler que vous avez terminé votre tour. C'est alors au joueur suivant de jouer.

ACTIONS PRINCIPALES DU PLATEAU

Il existe un certain nombre d'Actions principales différentes que vous pouvez réaliser sur le plateau central. Si votre marqueur Joueur se trouve du côté Orbite du plateau, seules les actions de la Station spatiale orbitale sont disponibles pour vous.

De même, si votre marqueur Joueur se trouve du côté Colonie du plateau, seules les actions Colonie sont disponibles pour vous.

Certaines des actions présentent une icône **Colon rouge** et/ou une icône **Colon turquoise** et/ou un Cristal.



COLON TURQUOISE :

Cette icône se trouve au bas de certaines icônes d'action et indique qu'un ou plusieurs Colons peuvent être déplacés vers votre Espace de travail pour renforcer l'Action. Les Colons qui se trouvent dans votre Espace de travail sont renvoyés dans vos Quartiers d'habitation à la fin de la manche si vous voyagez. Reportez-vous aux Actions individuelles pour plus de détails à ce sujet.



CRISTAL :

Si cette icône est imprimée au bas de l'action, cela signifie que l'action peut être renforcée en dépensant des Cristaux. Voir les actions individuelles pour plus de détails sur la façon dont l'action est renforcée.

Exemple d'action du Colon turquoise :

Bleu choisit l'action **Réapprovisionner** et choisit de prendre 1 Eau. Il renforce ensuite l'action en envoyant deux Colons dans son Espace de travail pour lui permettre de prendre 1 Eau supplémentaire et 1 Cristal.





COLON ROUGE :

Ce symbole se trouve en haut de certaines icônes d'action et indique que pour effectuer l'action, vous devez déplacer un de vos Colons de vos Quartiers d'habitation sur une des cases Action.

S'il n'y a actuellement aucun Colon appartenant à d'autres joueurs sur les cases Action de cette action, il n'y a aucun coût supplémentaire pour effectuer l'action. En revanche, pour chaque couleur adverse déjà présente, vous devez soit payer 1 Cristal, soit déplacer un Colon de vos Quartiers d'habitation vers votre Espace de travail. Le nombre de Colons de chaque couleur n'a pas d'importance, seul le nombre de couleurs différentes importe. Si plusieurs autres couleurs de Colons sont présentes, vous pouvez payer en combinant des Cristaux et/ou des Colons.

Parties à 2 joueurs : le coût supplémentaire pour réaliser l'action est de 1 Cristal / Colon pour chaque Colon (appartenant à votre adversaire ou à vous) déjà présent sur les cases d'Action.

Les Actions où ne figurent pas cette icône ne nécessitent pas de déplacer de Colon, déclarez simplement que vous effectuez cette action et appliquez-en les effets.

Exemples de placement :



C'est au tour de **Violet** et il veut réaliser l'action **Obtenir un Plan**. Deux des cases Action sont actuellement occupées (1 **Bleu** et 1 **Jaune**), donc **Violet** doit payer un total de 2 (de n'importe quelle combinaison) Cristaux ou Colons déplacés de leurs Quartiers d'habitation vers leur Espace de travail. Il décide de payer 1 Cristal et de déplacer 1 Colon vers son Espace de travail. Il pourrait payer 2 Cristaux ou déplacer 2 Colons vers son Espace de travail à la place.

Si toutes les cases Action sont remplies, avant de réaliser l'action, retirez tous les Colons du ou des joueurs ayant le plus de Colons sur ces cases Action (cela pourrait être vos Colons). Placez-les dans l'Espace de travail de leurs propriétaires respectifs. Ensuite, payez les coûts en fonction du nombre de Colons encore présents.



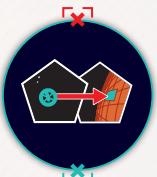
C'est le tour de **Bleu** et il veut réaliser l'action **Construire un Bâtiment**. Toutes les cases Action sont actuellement pleines (1 **Bleu**, 1 **Violet** et 1 **Jaune**). Puisqu'il y a égalité, tous les Colons qui s'y trouvent sont déplacés vers l'Espace de travail de leurs propriétaires respectifs. Il n'y a plus de Colons sur l'action, donc **Bleu** n'a rien à payer pour réaliser l'action.



C'est au tour de **Vert** et elle veut effectuer l'action **Améliorer un bâtiment**. Toutes les cases d'Action sont actuellement pleines (2 **Violets** et 1 **Vert**), donc les Colons de **Violet** (le joueur qui en a le plus) sont remis dans leur Espace de travail. Le seul Colon qui reste est **Vert**, il n'y a donc pas de coût supplémentaire pour réaliser l'action.



ACTIONS PRINCIPALES DE LA STATION SPATIALE ORBITALE



CAPSULE D'ATTERRISSAGE :

Atterrir en utilisant une capsule est long, périlleux, coûteux et inhabituel, mais parfois c'est votre meilleure option. C'est à vos risques et périls !

Cette action vous permet de voyager jusqu'à la Colonie. Suivez les règles à la page 20 pour la phase de Navette, mais ignorez l'étape 1 (placer une tuile Découverte).

Après avoir choisi une case d'Ordre du tour côté Colonie, couchez votre marqueur Joueur pour indiquer que vous avez joué votre tour. Si la Navette voyage de Mars vers l'Orbite en fin de manche, vous pourrez voyager avec elle normalement.

Remarque : Cette action peut sembler inhabituelle. Son utilité sera plus claire après avoir joué quelques tours.

Exemple Obtenir un Plan :

Jaune veut un Plan. Comme **Violet** a déjà un Colon là-bas, ça lui coûte soit 1 Cristal, soit elle doit déplacer un Colon de ses Quartiers d'habitation vers son Espace de travail.

Elle choisit de déplacer un Colon.



Elle prend le Plan du Metal Deposit (Dépôt de métal) de la réserve, et y place un de ses marqueurs Bâtiment Avancé.



Elle gagne alors 1 Mineral qui est placé dans son stock.

Comme l'action peut être renforcée, elle peut choisir d'envoyer son Colon restant dans son Espace de travail pour prendre un Plan supplémentaire..

Exemple Apprendre une nouvelle Technologie :



Violet choisit d'apprendre une nouvelle Technologie. Il choisit la Technologie de l'Eau, en payant 1 Batterie puisqu'elle est dans la rangée du milieu de la grille Technologie. Il la place sur son Laboratoire et en obtient l'avantage de la case (gagner 1 Cristal).



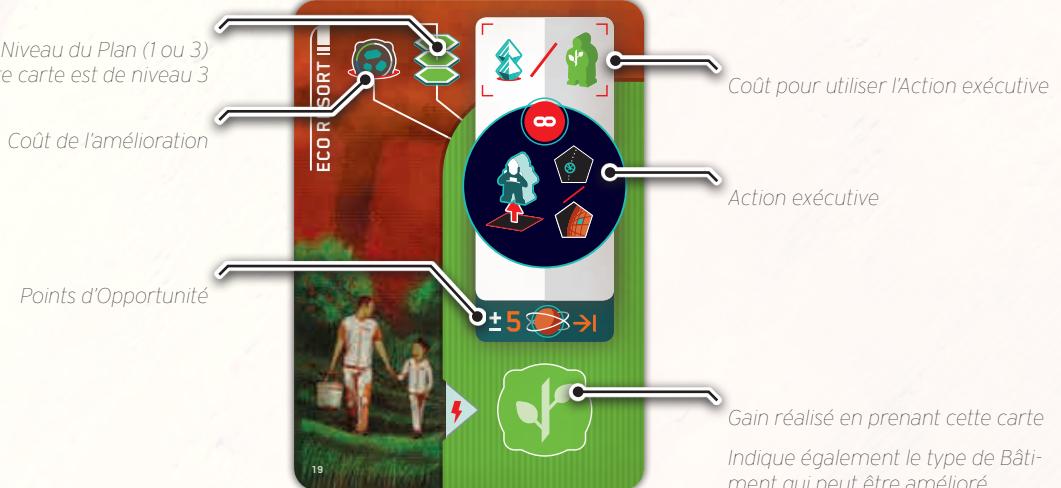
OBTENIR UN PLAN :

La Terre envoie des Plans pour améliorer les Bâtiments afin de les rendre plus efficaces. De nouveaux Plans sont disponibles quand la Colonne se développe et que plus de fonds sont disponibles.

Cette action vous permet de prendre 1 carte Plan parmi celles disponibles dans la réserve. Ces Plans sont nécessaires à l'amélioration des Bâtiments (voir page 16) qui ensuite fourniront de nouvelles Actions exécutives. Placez la carte face visible à côté de votre plateau personnel et gagnez la Ressource indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Enfin, placez un de vos marqueurs Bâtiment Avancé inutilisés sur la carte. Si vous n'avez plus de marqueurs Bâtiment Avancé, vous ne pouvez plus prendre de Plan. Ne piochez pas de carte en remplacement.

Remarque : tant que le marqueur Bâtiment Avancé est sur la carte, l'action indiquée ne peut pas être utilisée. Le marqueur est retiré lorsque vous améliorez un Bâtiment à l'aide du Plan.

Action renforcée : pour chaque Colon que vous déplacez vers votre Espace de travail en effectuant cette action, vous pouvez prendre un Plan supplémentaire en respectant les règles précédentes.



APPRENDRE UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE :

Les tuiles Technologie vous permettent d'effectuer ou d'améliorer certaines actions. Plus elles sont développées, plus elles deviennent puissantes. Les tuiles Technologie valent aussi des points à la fin de la partie.

Prenez 1 tuile Technologie de la grille Technologie et placez-la sur une case vide de la Colonne la plus à gauche de votre Laboratoire. Si ces deux cases sont déjà occupées, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Le coût pour prendre une tuile Technologie dépend de sa position dans la grille Technologie. Prendre une tuile dans l'une des cases du bas est gratuit, prendre une tuile dans l'une des cases du milieu coûte 1 Batterie et prendre une tuile dans une des trois cases du haut coûte 1 Batterie et 1 Ressource de votre choix. Les tuiles Technologie ne sont pas réapprovisionnées tant que le niveau de la Colonne n'a pas augmenté (voir page 16).

Après avoir placé la tuile dans votre Laboratoire, vous pouvez immédiatement bénéficier de l'avantage illustré par le pictogramme indiqué sur cette case. Certains de ces avantages montrent également une icône de Colon Turquoise, ce qui signifie que l'action peut être renforcée en utilisant des Colons supplémentaires comme vu précédemment. Voir le Guide de référence pour la signification de ces pictogrammes.

Action renforcée : si vous avez déplacé un Colon vers votre Espace de travail en effectuant cette action, vous pouvez prendre une deuxième tuile Technologie en respectant les règles précédentes.

Remarque : Chaque joueur ne peut avoir qu'une tuile Technologie de chaque type.



RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT (R&D) :

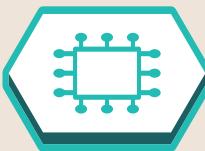
Tous les développements technologiques sont réalisés à bord de la Station spatiale en orbite autour de Mars.

Ces Technologies seront utilisées à bon escient à la surface de la Planète.

Cette action vous permet de développer des tuiles Technologie de votre plateau personnel en les déplaçant vers la droite. Vous pouvez développer 1 tuile Technologie deux fois ou 2 tuiles Technologie une fois chacune. Si vous ne développez qu'une seule tuile deux fois, traitez chacun des déplacements séparément.

Pour développer une tuile Technologie, déplacez-la sur un espace vide adjacent à droite de sa position actuelle et payez le coût indiqué au-dessus de la colonne où la tuile se déplace.

Si vous déplacez une tuile Technologie vers un espace avec un pictogramme dessus, vous gagnez immédiatement l'avantage de cet espace (voir Guide de référence).



UTILISER DES TUILES TECHNOLOGIE :

Parfois pendant la partie, par exemple lors de la réalisation de certaines actions ou le gain de certains bonus, si un joueur possède une tuile Technologie du même type (avec une icône correspondante), l'effet de cette action/ce bonus peut être renforcé. Plus le niveau de cette tuile Technologie est élevé, meilleure sera l'action.

Chaque fois que vous utilisez une Technologie, vous pouvez utiliser n'importe quelle tuile Technologie vous appartenant **ou appartenant à un autre joueur**. Si deux joueurs possèdent la même tuile Technologie,

Remarque : si un développement vous procure des Ressources, vous pouvez utiliser ces Ressources pour payer un autre développement.

Remarque : le nombre au-dessus de chaque Colonne correspond au niveau technologique de chaque tuile de cette Colonne. À la fin de la partie, chacune de vos tuiles Technologie vous rapporte les PO indiqués sous la Colonne.

Action renforcée : pour chaque Colon que vous déplacez vers votre Espace de travail lorsque vous effectuez cette action, développez une fois 1 tuile Technologie dans votre Laboratoire. Vous pouvez développer la même tuile plusieurs fois de cette façon et vous pouvez développer une tuile même si vous ne l'avez pas développée avec l'action principale.

vous pouvez choisir quelle tuile Technologie utiliser.

Si vous utilisez la tuile Technologie d'un autre joueur, celui-ci gagne 1 Oxygène de la réserve générale (pour chaque tuile Technologie utilisée et à chaque fois qu'elle est utilisée) et le place en haut de son plateau personnel.

À la fin de votre tour, ce joueur a la possibilité de développer immédiatement la tuile Technologie utilisée sans aucun coût (il gagne également l'avantage de la case où il déplace la tuile). S'il le fait, l'Oxygène pris plus tôt est remis dans la réserve générale. S'il ne peut ou ne veut pas développer la tuile Technologie, il gagne l'Oxygène.



RÉAPPROVISIONNER :

Les Ressources de la Terre sont rares et l'espace dans l'Entrepôt est limité. D'autres Ressources arriveront à mesure que la Colonie s'agrandira.

Cette action vous permet de prendre 1 Ressource ou 1 Cristal de l'Entrepôt et de le placer dans votre Stock/Dépôt.

Action renforcée : pour chaque Colon que vous déplacez vers votre Espace de travail en effectuant cette action, prenez 1 Cristal ou 1 Ressource supplémentaire dans l'Entrepôt.

Exemple de développement d'une Technologie :

Vert choisit cette action et place un Colon sur une case Action. Puisqu'il n'y a pas d'autres Colons sur les cases Action, il n'y a pas de coût supplémentaire pour effectuer cette action. Pour ses deux premiers développements, elle développe d'abord la tuile Technologie de l'Eau jusqu'au niveau 3 (coût 1 Oxygène), la déplaçant sur la case représentant un Minerai et gagnant ainsi 1 Minerai.



Elle aimeraient la développer davantage mais les deux cases adjacentes sont actuellement occupées. Elle choisit de développer sa tuile Technologie Générateur au niveau 5 en payant 1 Minerai qu'elle vient de gagner (à la place de l'Oxygène) et une Plante. Elle déplace la tuile sur la case avec le pictogramme Plan et bénéficie immédiatement de l'avantage de cette case en obtenant 1 ou plusieurs Plans.

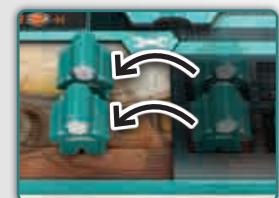
Enfin, elle peut choisir d'envoyer d'autres Colons dans son Espace de travail pour développer d'autres Technologies, tant qu'elle a les Ressources pour le faire.

Exemple Action Réapprovisionner :

Vert choisit l'action

Réapprovisionner qui

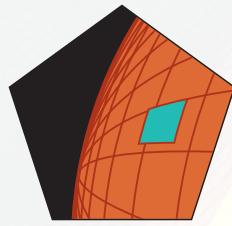
lui permet de prendre 1 Ressource ou 1 Cristal. Cependant, elle renforce l'action en envoyant deux Colons vers son Espace de travail pour lui permettre de prendre 2 éléments supplémentaires dans l'Entrepôt.



Elle choisit de prendre 2 Cristaux et 1 Eau.

Remarquez, comme elle n'a qu'un seul Abri sur le plateau, sa capacité de stockage actuelle de Ressources est de 2.





ACTIONS PRINCIPALES DE LA COLONIE



CENTRE DE CONTRÔLE :

Le premier Rover à se poser avec succès sur Mars fut Sojourner en juillet 1997. En janvier 2004, ce fut au tour des Rovers Spirit et Opportunity de se poser à la surface de Mars. Curiosity quant à lui s'est posé à la surface de la planète rouge en 2012 et fonctionne toujours à l'heure actuelle. Les Rovers sont la source de la plupart des informations et des données recueillies à la surface de la Planète.

Cette action vous permet de déplacer vos Robots et votre Rover. Vous avez 2 points de mouvement à utiliser pour déplacer vos Robots et 2 points pour votre Rover. Vous pouvez le faire dans n'importe quel ordre. Vous pouvez déplacer un Robot de 1 hexagone, puis votre Rover, puis un autre Robot (ou le même).

Chaque point de mouvement vous permet de déplacer le Robot / Rover vers un hexagone adjacent.

Chaque Cristal que vous avez dans votre Dépôt avant de faire cette action peut être dépensé pour gagner 1 point de Mouvement supplémentaire pour vos Robots ou votre Rover.

Remarque : les Robots et les Rovers peuvent traverser, mais pas terminer leur mouvement sur un hexagone contenant un Bâtiment Avancé, un Colon, un autre Robot ou un autre Rover.



ROBOTS : les Robots sont des nettoyeurs et des constructeurs. Si un Robot finit son mouvement sur un hexagone avec une tuile Découverte ou Recherche, la tuile est détruite et retirée du jeu. Si un Robot fini son tour sur un hexagone avec un Cristal, remettez le Cristal dans la réserve générale.

L'hexagone sur lequel se trouve le Robot et tous les hexagones adjacents sont considérés comme Zones de Construction de ce Robot. Cela sert à la construction et l'amélioration des Bâtiments (pages 13 et 16).



ROVER : les Rovers parcourent Mars en récupérant des Cristaux en passant simplement dessus, ou des tuiles Découverte et des tuiles Recherche s'ils s'arrêtent dessus.

Au début de la partie, bien que le pion représentant votre Rover soit à côté de votre plateau personnel, votre Rover se trouve en fait sur la Mine de départ au centre du plateau central. Lorsque vous déplacez votre Rover pour la première fois de la partie, placez-le d'abord sur la Mine de départ et comptez ensuite les cases à partir de là.

Vous pouvez également utiliser une tuile Technologie Rover pour gagner un nombre de points de mouvement supplémentaire égal au niveau de la tuile Technologie.

Vous pouvez récupérer n'importe quel Cristal sur les hexagones que vous traversez ou sur lesquels vous terminez votre mouvement. Prenez-les sur le plateau et placez-les sur la case sous votre Dépôt comme si vous veniez de les gagner (vous ne pouvez pas les dépenser durant ce tour).

Après avoir effectué tous vos mouvements, s'il y a une tuile Découverte ou Recherche sur l'hexagone où se trouve votre Rover, vous pouvez retirer cette tuile du plateau pour en récolter le bénéfice tant que vous respectez les conditions suivantes :

- Vous ne devez pas avoir déjà pris une tuile Recherche de la même couleur et avec la même lettre.
- Vous devez payer tous les coûts associés à l'utilisation du bénéfice.
- Vous devez être en mesure d'en retirer au moins une partie des avantages. Si vous ne pouvez pas, votre Rover ne peut pas terminer son mouvement sur cet hexagone.

Si vous gagnez une tuile, résolvez-en les effets immédiatement en payant tous les coûts associés, puis en la plaçant dans votre zone de jeu (posez les tuiles Découverte face cachée). Les tuiles Découverte et Recherche peuvent être nécessaires pour accomplir une Mission ou un Objectif personnel.

Reportez-vous au Guide de référence pour une liste détaillée des tuiles Découverte et Recherche.

UTILISER LA TECHNOLOGIE ROVER



Lorsque vous déplacez votre Rover, vous pouvez augmenter sa portée en utilisant la tuile Technologie correspondante (voir page 11 pour les règles complètes sur l'utilisation des tuiles Technologie).



Exemple :

Si vous utilisez une tuile Technologie Rover de niveau 3, vous ajoutez 3 points de mouvement supplémentaires pour un total de 5.



Un Rover se déplace de 5 hexagones, récupère un Cristal en chemin et récupère ensuite la tuile Découverte.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

La construction de Bâtiments vitaux est essentielle au développement de la Colonie et à l'arrivée de nouveaux Vaisseaux, permettant l'accueil de plus de Colons sur la Planète. La capacité de production d'énergie, d'Eau, de nourriture et d'Oxygène doit être augmentée pour maintenir les conditions nécessaires à la survie des habitants sur Mars. Les compagnies contribuant à ces améliorations seront récompensées par des Ressources et de la reconnaissance.

Cette action vous permet d'ajouter un nouveau Bâtiment sur Mars. Vous pouvez placer un Bâtiment soit :

- Adjacent à un Bâtiment existant du même type (création d'un Complexe - cela nécessite l'utilisation d'une tuile Technologie), ou
- À exactement deux hexagones d'un Bâtiment existant du même type (et non adjacent à un autre Bâtiment existant du même type).

Remarque : vos Abris et ceux de vos adversaires sont considérés comme étant de types différents.

Suivez ces étapes :

- Choisissez le Bâtiment à construire. Cela peut être soit une des tuiles du plateau Bâtiments (Mine, Générateur, Extracteur d'Eau, Serre, Condensateur d'Oxygène) ou l'Abri le plus bas sur votre plateau personnel.
- Payez le coût tel qu'indiqué sur la zone des Bâtiments. Pour les mines, voir les points ci-dessous. Pour les Abris, le coût est de 1 Oxygène (imprimé sur les tuiles Abri).
- Placez la nouvelle tuile face cachée sur un hexagone (avec la même orientation que les autres tuiles déjà placées) qui ne contient pas de Bâtiment et qui se trouve dans la zone de construction d'un de vos Robots (sur l'hexagone du Robot, ou adjacent au Robot).
 - Si vous placez un Bâtiment adjacent à un ou plusieurs Bâtiments du même type (créant ou augmentant la taille d'un Complexe), vous devez utiliser une tuile Technologie du type et du niveau correspondant (voir page 14).
 - Si vous placez une tuile à 2 hexagones d'un Bâtiment du même type, aucune tuile Technologie n'est nécessaire. Cela n'est pas considéré comme la création d'un Complexe.
- Remarque :** la construction d'un Bâtiment peut entraîner un nouveau placement (voir encadré à droite).
- Si sur la tuile Bâtiment que vous avez placée figurent des flèches, placez 1 Cristal de la réserve générale sur chaque hexagone adjacent vide que les flèches désignent. Ensuite, retournez la tuile face visible, en vous assurant de maintenir son orientation.
- Gagnez un nombre de Ressources correspondant au type de Bâtiment et égal à la nouvelle taille du Complexe (c'est-à-dire le nombre d'hexagones contigus composés de tuiles correspondantes à la tuile que vous venez de placer). Si le Bâtiment que vous avez placé n'est pas adjacent à d'autres Bâtiments du même type, gagnez 1 Ressource. Si vous avez placé un Abri, gagnez des Cristaux au lieu de Ressources.

Les règles suivantes s'appliquent également lors de la construction :

- La première fois de la partie que vous créez ou augmentez la taille d'un Complexe qui n'est pas un Abri, déplacez votre cube Progrès du bas de votre plateau personnel correspondant au Bâtiment et placez-le sur une case vide de votre couleur sous le Bâtiment correspondant dans la zone Progrès.



Remarque : vous ne pouvez déplacer un cube Progrès que si vous créez ou augmentez la taille d'un Complexe (2 Bâtiments du même type ou plus reliés entre eux). La construction d'un Bâtiment autonome non relié à un autre Bâtiment du même type ne vous permet pas de déplacer de cube Progrès.

Remarque : la construction d'un Complexe d'Abris ne vous permet pas de déplacer de cube Progrès.

ZONE PROGRÈS :

Dans le coin inférieur droit du plateau se trouve la Zone Progrès. Les cubes placés dans cette zone rapporteront des points lors de la première et de la deuxième amélioration de la Colonie (voir encadré page 16) et à la fin de la partie.



- Si vous avez placé une mine, vous devez placer 1 Colon de vos Quartiers d'habitation sur la Mine. Si vous n'avez pas de Colons dans vos Quartiers d'habitation, vous ne pouvez pas construire de Mine. Ce Colon est maintenant considéré comme un Mineur et produira du Minerai lorsque vous voyagerez vers l'Orbite (voir page 20).
- Si vous avez construit un Bâtiment LSS, avancez le marqueur correspondant d'une case sur la piste LSS, si possible. Cela peut déclencher les Récompenses LSS (voir page 15).

BÂTIMENTS LSS (SYSTÈME DE SURVIE) :

Un Bâtiment de type LSS fait partie des Bâtiments qui sont vitaux pour la Colonie. Ceux-ci sont indiqués dans la partie LSS du plateau central.



Générateur
Extracteur
d'Eau



Serre

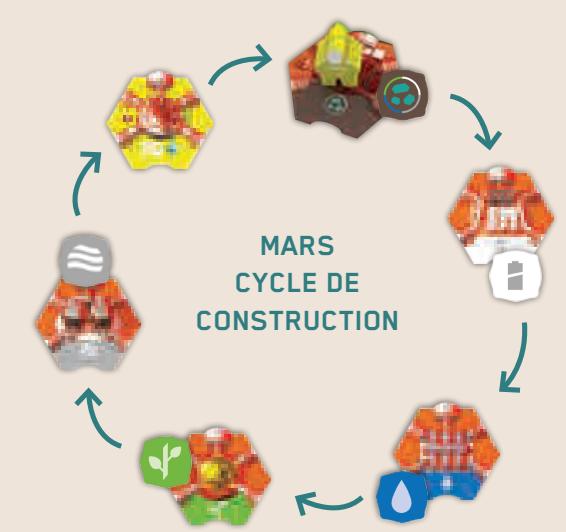


Condensateur
d'Oxygène



RÈGLES DE PLACEMENT :

- Si vous construisez un Bâtiment sur un Cristal, remettez ce dernier dans la réserve générale.
- Si vous construisez ou améliorez un Bâtiment sur des tuiles Découverte ou Recherche, remettez-les dans la boîte de jeu.
- Si vous construisez ou améliorez un Bâtiment sur un Robot ou un Rover, ce pion doit être déplacé par son propriétaire de sa position actuelle vers l'hexagone disponible le plus proche (soit un hexagone vide, soit un Bâtiment sans autre pion).
- Si vous améliorez la mine centrale de départ, les Rovers qui ne sont pas encore sur la carte ne sont pas déplacés.



Construire des Abris pour les Colons nécessite de l'Oxygène, produire de l'Oxygène nécessite des Plantes, cultiver des Plantes nécessite de l'Eau, extraire de l'Eau nécessite de l'énergie, produire de l'énergie nécessite d'extraire du Minerai et extraire du Minerai nécessite des Colons.

Exemple de construction :



Violet veut construire un Condensateur d'Oxygène. Cela coûte 1 Plante qui est payée à la réserve.



Des Cristaux sont ajoutés sur tous les hexagones vides indiqués par une flèche au dos du nouveau Bâtiment. La tuile est ensuite retournée face visible.

Violet gagne 2 Oxygènes (c'est un Complexe de Condensateurs d'Oxygène de taille 2). Cependant, il n'a la capacité de stockage que pour 1 de plus, il en replace donc 1 dans la réserve.



Les quatre emplacements possibles pour le Bâtiment sont indiqués ci-dessus.

① Si la tuile Technologie Oxygène appartient à un joueur, **Violet** peut utiliser cette Technologie pour créer un Complexe de Condensateurs sur un de ces emplacements (créant un Complexe de taille 2).

② Si la tuile Technologie Oxygène n'appartient à aucun joueur ou si **Violet** choisit de ne pas l'utiliser, **Violet** peut construire un nouveau Condensateur autonome.



Pour le reste de cet exemple, nous supposerons que **Violet** possède la tuile Technologie Oxygène pour pouvoir créer un Complexe.



Violet choisit de placer le nouveau Condensateur d'Oxygène à côté d'un Condensateur existant, créant ainsi un Complexe.



Comme c'est la première fois de la partie que **Violet** a créé ou augmenté la taille d'un Complexe de Condensateurs d'Oxygène, il doit déplacer un de ses cubes de son plateau personnel vers la zone Progrès.



Le marqueur Condensateur du LSS est avancé pour indiquer qu'il y a maintenant 2 Condensateurs d'Oxygène sur Mars. Ceci déclenche les récompenses LSS, qui sont décrites à la page suivante.

CONSTRUIRE AVEC UNE TUILE TECHNOLOGIE :

Si vous construisez un Bâtiment qui crée ou augmente la taille d'un Complexe (c'est-à-dire que vous placez un Bâtiment adjacent à un Bâtiment du même type), vous devez utiliser une tuile Technologie associée. Par exemple, pour placer une Serre adjacente à une autre Serre, vous devez utiliser une tuile Technologie Serre.

Le niveau de la tuile Technologie utilisée doit être égal ou supérieur au nombre total de Bâtiments auxquels vous vous connectez. En cas de connexion à un Complexe de Bâtiments existant, chaque Bâtiment de ce Complexe compte pour un Bâtiment, même si le Bâtiment n'est pas directement relié au nouveau Bâtiment. Voir page 11 pour les règles complètes sur l'utilisation des tuiles Technologie.

Exemples :

La construction d'un Extracteur d'Eau à côté d'un autre Extracteur d'Eau nécessite l'utilisation d'une tuile Technologie Eau d'au moins de niveau 1 parce que vous êtes en train de vous connecter à 1 autre Extracteur d'Eau.



La construction d'un Extracteur d'Eau entre un Extracteur d'Eau isolé et un Complexe de deux Extracteurs d'Eau nécessite l'utilisation d'une tuile Technologie d'eau au moins de niveau 3 puisque vous êtes connecté à 3 autres Extracteurs d'Eau.



La construction d'un Extracteur d'Eau adjacent à au moins une tuile d'un Complexe d'Extracteurs d'Eau de taille 3 nécessite l'utilisation d'une tuile Technologie Eau d'au moins de niveau 3, car vous vous connectez (directement et indirectement) à 3 autres Extracteurs d'Eau.





MINES :

L'exploitation des Ressources minières sera l'une des industries les plus lucratives de Mars. Les sociétés privées se disputeront les droits d'exploitation des régions les plus rentables de la Planète..

Les mines fonctionnent de façon différente. Elles ne font pas partie du LSS et les Minerais qu'elles produisent ne peuvent pas être acquis à partir de l'Entrepôt. Les Mines sont construites de la même manière que les autres Bâtiments mais au lieu de payer une Ressource pour placer la tuile, vous devez déplacer 1 Colon de vos Quartiers d'habitation sur la Mine après l'avoir placée. Si vous n'avez pas de Colon dans vos Quartiers d'habitation, vous ne pouvez pas construire de Mine.

En plus des Minerais reçus lors de la mise en place d'une mine, chacun de vos Colons sur une mine produit aussi 1 Minerai chaque fois que vous voyagez vers l'Orbite (voir page 20).

La création ou l'augmentation de la taille d'un Complexe minier vous permet de placer votre cube Progrès dans la zone de Progrès.

Même si un Colon travaille dans une mine, celle-ci n'appartient à aucun joueur. Par conséquent, n'importe quel joueur peut améliorer une mine avec le Colon d'un autre joueur dessus (voir page 16).

SYSTÈME DE SURVIE (LSS)



La ligne occupée par le marqueur de niveau de la Colonie représente les besoins actuels de la Colonie. Au début de la partie, il y a un Bâtiment de chaque type sur la carte et la Colonie en nécessite deux de chaque. Les joueurs qui aident à répondre à ce besoin (en plaçant la tuile Bâtiment appropriée) recevront un bonus. Cependant, avancer marqueur de suivi LSS correspondant avant que le niveau de la Colonie n'ait augmenté ne vous donnera pas de bonus car la Colonie n'a pas besoin de ce type de Bâtiment pour le moment.

Le LSS représente les Bâtiments essentiels au maintien de la survie sur Mars et à l'arrivée d'un plus grand nombre de Colons. Il indique également le niveau actuel de la Colonie, qui est la ligne sous laquelle se trouve le marqueur de niveau de la Colonie. Au début de la partie, le marqueur est sur la deuxième ligne donc le niveau de la Colonie est de 1.

Chaque Colonne représente un sous-système du LSS et indique le nombre de Bâtiments construits du type correspondant sur la carte. Chaque fois qu'une tuile Bâtiment est placée sur le plateau, avancez le marqueur correspondant d'1 case dans sa Colonne, à moins qu'il ne soit déjà tout en haut.

La première fois qu'un Bâtiment du LSS de chaque type est construit (c'est-à-dire en déplaçant le marqueur de la ligne du bas vers la ligne au-dessus), le joueur qui a construit ce Bâtiment marque 2 PO.

Exemple : Construction d'une mine



Jaune veut construire une nouvelle Mine. La tuile Technologie Mine n'est pas en jeu actuellement, elle ne peut donc pas créer un Complexe minier.



Au lieu de cela, elle construit une nouvelle Mine autonome



Pour ce faire, elle place un des Colons de ses Quartiers d'habitation sur la Mine. Le Robot est déplacé sur un hexagone voisin.



Elle gagne 1 Minerai.

Exemples de récompenses LSS



Un Générateur est construit. Puisque le marqueur était sous le marqueur de niveau de la Colonie avant la construction, les récompenses du LSS s'appliquent. Un autre Générateur est construit.



Aucune récompense de la LSS ne s'applique parce que le marqueur n'était pas sous le marqueur de niveau de la Colonie.

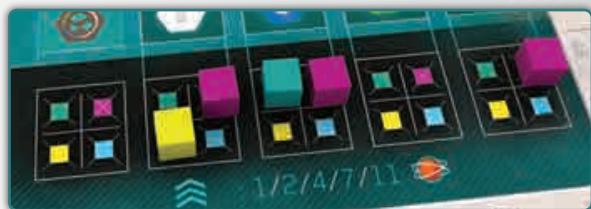
Le niveau actuel de la Colonie détermine également la fréquence des allers-retours de la navette. Voir page suivante pour une explication complète.

Exemple : Augmentation du niveau de la Colonie



Une Serre est construite et il y a maintenant deux Bâtiments LSS de chaque sur Mars. La Colonie passe au niveau 2 !

Décompte des points de la zone Progrès :



Violet a 3 cubes Progrès et marque 4 points.

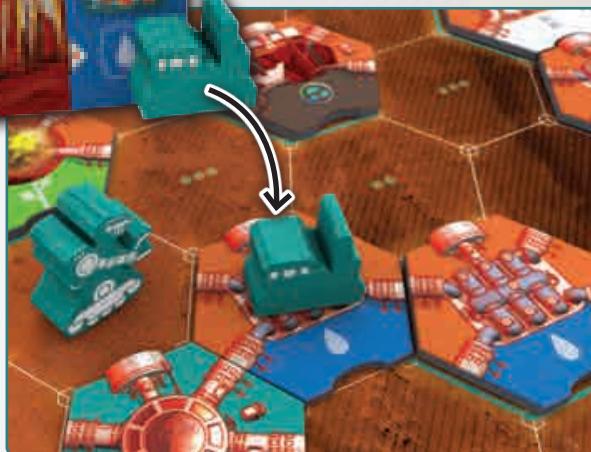
Jaune a 1 cube Progrès et marque 1 point.

Vert a 1 cube Progrès et marque 1 point.

Bleu n'a pas de cubes Progrès et par conséquent il ne marque pas de points.

Exemple : Améliorer un Bâtiment

Vert améliore l'Extracteur d'Eau avec le Plan Private Ship (Vaisseau personnel). Cela coûte 1 Minerai.



Vert déplace le marqueur Bâtiment Avancé du Plan sur le Bâtiment..

AMÉLIORATION DU STATUT DE LA COLONIE

Quand tous les marqueurs de suivi LSS ont atteint (ou dépassé) la ligne du marqueur de niveau de la Colonie, le statut de la Colonie est mis à jour à la fin de votre tour (après que les joueurs dont les tuiles Technologie ont été utilisées ont gardé / dépensé l'oxygène qu'ils ont reçu). Suivez ces étapes :

1. Avancez le marqueur de niveau de la Colonie d'une ligne vers le haut.
2. De nouvelles cartes Plan sont ajoutées à la réserve.
 - Si la Colonie vient d'atteindre le niveau 2, retirez tous les Plans restants de la réserve (remplacez-les dans la boîte) et ajoutez les 12 premières cartes de la pile des Plans à la réserve (cela correspondra aux 6 cartes restantes de niveau 1 et 6 cartes de niveau 3).
 - Si la Colonie vient d'atteindre le niveau 3, retirez tous les Plans de niveau 1 de la réserve (remplacez-les dans la boîte) et ajoutez les 6 cartes de niveau 3 restantes à la réserve.
3. Remplissez tous les espaces vides de la grille Technologie avec de nouvelles tuiles Technologie de la pile (remplissez les espaces du bas vers le haut).

Remarque : passez cette étape dans une partie à 2 joueurs.

4. Réapprovisionnez l'Entrepôt avec des Cristaux et des Ressources de la réserve générale jusqu'à ce qu'il y en ait 3 de chaque.

Remarque : dans une partie à 2 joueurs, complétez pour qu'il y en ait 2 de chaque.

5. Les deux premières fois que le statut de la Colonie est mis à jour, chaque joueur gagne 1/2/4/7/11 points s'il possède 1/2/3/4/5 cubes dans la zone Progrès.



6. Si le niveau de la Colonie est maintenant de 3 ou plus, déplacez le marqueur Missions restantes d'une case vers la droite (voir page 19). Si le marqueur Missions restantes était déjà sur la case 1, la fin de la partie est déclenchée.



AMÉLIORER UN BÂTIMENT :

La seule façon d'avoir une Colonie autonome sur Mars est d'améliorer les Bâtiments de base en Bâtiments Avancés en utilisant les dernières Technologies terriennes et martiennes.



Cette action vous permet d'utiliser un Plan en votre possession pour améliorer un des Bâtiments du plateau en un Bâtiment Avancé.

- Chaque Bâtiment ne peut être amélioré qu'une seule fois.
- Chaque Plan ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Les Bâtiments Avancés produisent des Ressources lorsque vous voyagez vers l'Orbite et ont également une action spéciale qui peut être utilisée comme Action exécutive (voir page 18).

L'icône en haut à gauche du Plan indique le type et la taille minimale du Bâtiment qui peut être amélioré.

Un Plan de niveau 1 peut être utilisé pour améliorer n'importe lequel des Bâtiments correspondants.

Un Plan de niveau 3 peut être utilisé pour améliorer un Bâtiment correspondant à condition qu'il fasse partie d'un Complexe de taille 3 ou plus.

Pour améliorer un Bâtiment, il doit se trouver dans la zone de construction d'un de vos Robots. De plus vous ne pouvez améliorer qu'un de vos Abris et non l'Abris d'un autre joueur.

Pour améliorer, procédez comme suit :

1. Choisissez un Plan et un Bâtiment correspondant.
2. Payez 1 Minerai à la réserve générale.
3. Prenez votre marqueur Bâtiment Avancé du Plan et placez-le sur la tuile Bâtiment que vous améliorez.
 - S'il y avait un Robot ou un Rover sur la tuile, suivez la règle de placement de la page 13.
 - S'il y avait un Colon sur la tuile, déplacez-le vers les Quartiers d'habitation de son propriétaire. S'il n'y a pas assez d'espace disponible, remettez-le dans la réserve de ce joueur.

Si vous utilisez une amélioration d'une tuile Technologie (la vôtre ou celle d'un autre joueur) lorsque vous réalisez cette action, vous pouvez répéter ce processus jusqu'à un nombre de fois égal au niveau de la tuile Technologie utilisée. Par exemple, si vous utilisez une Technologie de niveau 2, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 améliorations.





ACCUEILLIR UN VAISSEAU :

Une fois les conditions de vie durables créées dans la Colonie, de nouveaux Vaisseaux arrivent avec la prochaine génération de Colons et de machines pour aider au développement de la Colonie

Cette action vous permet de déplacer n'importe lequel de vos Vaisseaux personnels de votre Dépôt vers votre Hangar. Le coût de cette opération est de 1 Eau et 1 Plante (il y a un rappel sous vos Vaisseaux dans votre Dépôt). Quand vous faites cela, gagnez soit :

- 1 Colon et 1 Robot ou
- 2 Colons.

Placez les nouveaux Colons sur les cases vides de vos Quartiers d'habitation, si possible.

Placez un nouveau Robot sur l'un de vos Abris actuellement vide. Si aucun de vos Abris n'est vide, placez le Robot sur la case vide disponible la plus proche d'un de vos Abris.

Action renforcée : Pour chaque Colon que vous déplacez vers votre Espace de travail lorsque

vous réalisez cette action, déplacez 1 Vaisseau supplémentaire. Vous devez, comme d'habitude payer 1 Eau et 1 Plante pour chaque Vaisseau supplémentaire.

Remarque : Vous ne pouvez pas améliorer cette action avec les Colons que vous venez de gagner pendant ce tour.

Le nombre total de Vaisseaux que vous pouvez déplacer hors de votre Dépôt est égal au niveau actuel de la Colonie.

Les Vaisseaux dans votre Hangar valent des points en fin de la partie, mais vous pouvez en défausser un pendant la phase de Navette pour voyager (voir page 19).

Exemple d'accueil d'un Vaisseau :



Le niveau de Colonie est actuellement de 3. Vous avez déjà accueilli 2 Vaisseaux, dont l'un a été défaussé pour voyager, vous laissant avec 1 Vaisseau dans votre Hangar. Si vous choisissez de nouveau cette action, vous ne pouvez accueillir qu'un seul nouveau Vaisseau (vous ne pouvez pas améliorer l'action), puisque vous avez déjà pris 2 Vaisseaux de votre Dépôt et que la limite est actuellement 3.



ENGAGER UN SCIENTIFIQUE OU PRENDRE UN CONTRAT TERRIEN :

Il n'est pas judicieux d'essayer de construire une Colonie durable sur une Planète lointaine sans aucun Scientifique. La connaissance et l'étude de l'inconnu sont entre leurs mains. En fait, ce seront les meneurs des expéditions sur Terre ou sur n'importe quelle Planète lointaine.

Au début de la partie, seuls les 6 Scientifiques sont disponibles sur leur plateau. Au fur et à mesure qu'ils seront pris, ils seront remplacés par des cartes Contrat.

Cette action ne dispose que d'un seul emplacement disponible par joueur. Vous ne pouvez pas réaliser cette action si vous y avez déjà un Colon.

Vous payez malgré tout le surcoût pour effectuer cette action selon la présence de Colons d'autres couleurs.



Remarque : contrairement aux autres actions, ces cases Action ne sont pas vidées quand elles sont toutes pleines. Vous devez récupérer votre Colon par d'autres moyens (par exemple lorsque vous voyagez - voir page 20).



Les Scientifiques sont expliqués page suivante.

CONTRATS TERRIENS

Coût pour prendre : 1 Cristal.

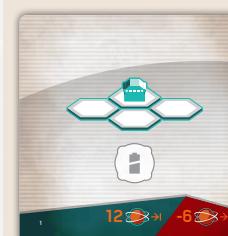
Si vous terminez un Contrat à la fin de la partie, gagnez les PO représentés en bas à gauche de la carte. Si vous ne le terminez pas, à la place, vous perdez les PO représentés en bas à droite de la carte.

Il existe deux types de Contrats :



Contrats de livraison : une fois que vous avez pris l'un de ces Contrats, vous pouvez déplacer des Cristaux et des Ressources de votre plateau personnel pour les placer dessus pendant la partie.

Tout ce que vous gagnez et qui est requis par le Contrat peut être placé directement sur la carte, sans passer par votre plateau personnel. Pour compléter ce Contrat, tous les éléments représentés doivent être sur la carte à la fin de la partie. Le Minerai ne peut pas être utilisé comme un autre type de Ressource pour compléter un Contrat.



Contrats d'amélioration : pour réaliser ce type de Contrat, à la fin de la partie, vous devez avoir un marqueur Bâtiment Avancé sur un Bâtiment du type approprié faisant partie d'un Complexe d'une taille minimum de 4.

CRISTAUX DE MARS (MARSINUM) :

Au début de la partie, vous avez de la place dans votre Dépôt pour stocker 3 Cristaux. Ceci peut être augmenté grâce à l'action Principale **Accueillir un Vaisseau**. Des Cristaux sont nécessaires pour payer les Actions exécutives.

Rappel : Tous les cristaux gagnés sont placés dans la zone sous votre Dépôt ; vous ne pouvez pas les dépenser au tour où vous les avez gagnés.

Le Marsinum est un nouveau cristal découvert pour la première fois sur Mars. Il est composé d'isotopes radioactifs formant une structure cristalline inédite auparavant. Elle lui permet de concentrer dénormes quantités d'énergie dans son réseau cristallin le rendant non seulement radioactif mais aussi extrêmement instable et donc très dangereux. Cependant, s'il est manipulé de manière appropriée, il constitue une grande source d'énergie d'une ampleur encore jamais vue à ce jour.

L'utilisation principale du Marsinum est d'alimenter les Rovers et les Robots, mais il est aussi utilisé comme monnaie d'échange. Ces cristaux deviennent peu à peu très précieux sur Mars. J'ai choisi de créer ces cristaux comme monnaie du jeu parce que j'ai la conviction qu'aucun argent ne sera utilisé pendant les 100 premières années de la Colonisation de Mars. J'aime à imaginer que l'on découvre une source d'énergie nouvelle en explorant une autre Planète et c'est l'histoire que je voudrais raconter dans ce jeu. Si vous préférez une approche plus réaliste, les cristaux peuvent représenter l'uranium, un métal lourd très radioactif, qui a été utilisé comme source d'énergie concentrée et a déjà été trouvé sur Mars. Il est rare, puissant et facilement utilisable comme monnaie d'échange.

Exemple : Actions exécutives



Plus tôt dans la partie, **Violet** a accueilli 1 Vaisseau. Il dispose maintenant de quatre Actions exécutives possibles.

Exemple : Utilisation d'un Scientifique



À son tour, **Bleu** veut effectuer l'action du Vaisseau personnel appartenant à **Vert**. **Bleu** a l'Hydrologue, il est donc capable de le faire. **Bleu** place le marqueur Hydrologue sur la carte Plan de **Vert** et effectue l'action gratuitement. À son tour, **Vert** peut également effectuer gratuitement l'action de ce Bâtiment en tant qu'Action exécutive.

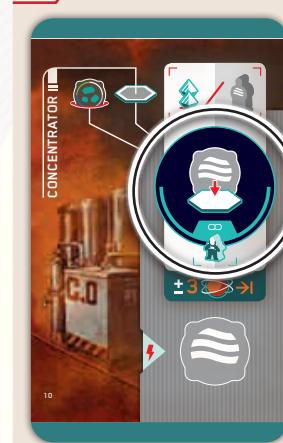
ACTIONS EXÉCUTIVES

Une fois par tour, avant ou après votre Action principale, vous pouvez effectuer une des Actions exécutives auxquelles vous avez accès.

Vos Actions exécutives sont affichées à côté des cases de votre Dépôt. Vous avez accès à une action du moment qu'il n'y a pas de Vaisseau sur cette case (c'est-à-dire qu'au début de la partie, vous n'avez accès qu'aux 3 Actions exécutives du bas de votre Dépôt).

Chaque action a un coût en Cristaux qui lui est associé, vous devez payer ce nombre de Cristaux pour réaliser l'action.

Les différentes Actions exécutives sont expliquées dans le Guide de référence.



REFORCER UNE TECHNOLOGIE AVEC DES COLONS

Sur certains Bâtiments Avancés se trouve l'icône de Colon Turquoise. Cela signifie que vous pouvez envoyez des Colons depuis vos Quartiers d'habitation vers votre Espace de travail pour temporairement renforcer le niveau d'une tuile Technologie en jeu lorsque vous effectuez cette action.

Exemple:

Vous effectuez l'Action exécutive du Concentrator (Concentrateur). Cela vous permet de construire un Condensateur d'Oxygène. Vous souhaitez augmenter la taille d'un Complexe de Condensateurs d'Oxygène existant, passant de 3 à 4. Cela requiert une tuile Technologie de niveau 3 mais vous n'avez à votre disposition qu'une tuile Technologie de niveau 2. Vous déplacez 1 Colon de vos Quartiers d'habitation vers votre Espace de travail pour compenser le niveau de Technologie manquant.

SCIENTIFIQUES ET BÂTIMENTS AVANCÉS

Une des Actions exécutives est d'utiliser un de vos propres Bâtiments Avancés pour un coût de 2 Cristaux. Cependant, si vous avez un Scientifique, vous pouvez le faire travailler dans un Bâtiment Avancé qui correspond à sa spécialité, que ce Bâtiment vous appartienne ou non.



Pour ce faire, déplacez le marqueur Scientifique d'où il se trouve vers la carte Plan que vous souhaitez utiliser, puis réalisez l'Action exécutive appropriée.

Tant qu'un Scientifique travaille dans un Bâtiment, le propriétaire du Scientifique, tout comme le propriétaire du Bâtiment, peuvent effectuer une Action exécutive pour utiliser ce Bâtiment sans coût.

Un Scientifique doit rester dans un Bâtiment jusqu'à ce qu'il soit transféré dans un autre Bâtiment.

Les Scientifiques rapportent également des PO en fin de partie en fonction du nombre de Bâtiments Avancés du type indiqué sur Mars.

MISSIONS



Lors de la mise en place, 3 cartes Mission sont placées sur le plateau. Chaque carte Mission représente un objectif pour la Colonie.

Lorsque vous contribuez à cet objectif, prenez les Cristaux indiqués sur la carte pour chaque contribution et placez-les sous votre Dépôt. Au début de votre prochain tour, déplacez-les sur les emplacements disponibles de votre Dépôt (en remettant dans la réserve ceux pour lesquels vous n'avez pas de place). Descendez également le cube de suivi de Mission d'une case. Vous ne pouvez plus gagner de Cristaux pour avoir contribué à cette mission. Voir le Guide de référence pour plus de détails sur les Missions.

Les Missions sont envoyées depuis la Terre et elles déterminent les étapes les plus importantes de la Colonisation.



Une fois qu'un total de 3 Missions a été accompli collectivement par tous les joueurs, la fin de la partie est déclenchée (voir page 21).

Remarque : Le nombre de Missions nécessaires pour déclencher la fin de la partie diminue en fonction du niveau de la Colonie (voir encadré).



Si la Colonie atteint le niveau 3, il faut compléter 2 Missions pour finir la partie.



Lorsque la Colonie est au niveau 4 il suffit de compléter 1 Mission pour mettre un terme à la partie.



Lorsque que la Colonie est au niveau 5 la partie s'achève même si aucune Mission n'a été complétée.

Dans chaque cas, déplacez le marqueur de Missions restantes d'une case pour indiquer le nombre de Missions qu'il reste à compléter.

OBJECTIFS PERSONNELS



Vous commencez la partie avec 3 cartes Objectif personnel, chacune d'entre elles décrivant les conditions nécessaires à sa réalisation. Chaque Objectif personnel est expliqué en détail dans le Guide de référence.

Pendant votre tour lors de la phase de Colonisation, si vous remplissez les conditions de la carte, vous pouvez réaliser l'Objectif personnel en le plaçant face visible à côté de votre plateau personnel et en prenant une des récompenses indiquées.

Chaque joueur ne peut accomplir qu'un seul Objectif personnel pendant la partie.

Chaque Compagnie a ses priorités.

De plus, à votre tour, vous pouvez défausser un Objectif personnel non terminé de votre main (remettez-le dans la boîte sans le dévoiler) et l'utiliser comme s'il s'agissait d'un Cristal, sauf pour la réalisation des Contrats. Vous pouvez le faire avant et après avoir atteint votre Objectif personnel (sinon vous pouvez choisir de ne pas réaliser d'Objectif personnel et d'utiliser toutes les cartes comme des Cristaux).

Remarque : vous défaussez la carte et l'utilisez comme si c'était un Cristal. Vous ne vous défaussez pas de carte pour prendre un Cristal.

PHASE DE NAVETTE

Au début de cette phase, déplacez la Navette d'une case Voyage vers le centre du plateau en suivant les flèches. Si la Navette se trouve déjà sur la case Voyage rouge la plus proche du centre du plateau, à la place, elle voyage.

Si la navette voyage, déplacez-la sur la case Voyage du côté opposé indiqué par le niveau de Colonie actuel.

Comme la Colonie commence à devenir de plus en plus autonome et moins dépendante des Ressources de la Terre, la fréquence des allers-retours de la Navette se réduit.

Ensuite, dans l'Ordre du tour, tous les joueurs décident s'ils vont voyager ou non.

Remarque : Tous les joueurs peuvent voyager pendant cette phase, que la Navette ait elle-même voyagé ou non.

Si la Navette voyage et que votre marqueur Joueur se trouve du côté d'où la Navette est partie, vous pouvez prendre la Navette au passage et voyager gratuitement. Sinon, vous pouvez toujours voyager (dans n'importe quelle direction), mais pour cela, vous devez retirer un Vaisseau de votre Hangar (replacez-le dans la boîte de jeu).

Si vous décidez de ne pas voyager, redressez votre marqueur Joueur. Vous n'obtenez pas de nouveau bonus de la case Ordre du Tour.

Si vous décidez de voyager, vous devrez respecter les étapes décrites à la page suivante.

Exemple de phase de Navette :

Le niveau de la Colonie est actuellement de 2 et la Navette est sur la case Voyage 1 de la zone Orbite.



Lors de la phase de Navette, elle voyage et est placée sur la case Voyage 2 de la zone Colonie.

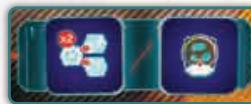
Exemple : placer une tuile Découverte



Ce sont les hexagones possibles sur lesquels **Violet** peut placer une tuile Découverte.

VOYAGER VERS LA COLONIE

1. Déplacez votre marqueur Joueur sur la case Exploration.
 - a. Prenez 1 des tuiles Découverte face visible qui se trouve sur la case Exploration et placez-là sur un **hexagone vide** à exactement 3 cases de votre Rover. Si votre Rover n'est pas encore sur la carte, il est considéré étant sur la Mine de départ au centre du plateau. S'il n'y a pas d'hexagone disponible pour placer la tuile, elle ne sera ni placée ni remplacée par une nouvelle, passez l'étape b.
 - b. Prenez la première tuile de la pile Découverte et placez-la face visible sur la case Exploration.
2. Déplacez votre marqueur Joueur sur la case Récupérer les Colons :
 - a. Déplacez tous vos Colons des cases d'Action de la zone Colonie du plateau central vers vos Quartiers d'habitation (si vous avez commencé la partie du côté Orbite, la première fois que vous voyagez vers la Colonie, vous n'y trouverez pas de Colons).
 - b. Déplacez tous les Colons de votre Espace de travail vers vos Quartiers d'habitation.



Remarque : lorsque les Colons retournent dans vos Quartiers d'habitation, s'il n'y a pas assez de place pour les accueillir, remettez ceux en trop dans votre réserve personnelle à côté de votre plateau personnel.

3. Déplacez votre marqueur Joueur dans une case d'Ordre du tour vide de la zone Colonie. Vous pouvez gagner le bonus imprimé sur cette case (voir le Guide de référence). Si le bonus déclenche un autre bonus, vous le gagnez aussi. Si un bonus a un coût qui lui est associé, ce coût doit être payé afin de recevoir le bonus.



Exemple: Production



Quand **Jaune** se déplace en orbite, sa Mine et son Générateur produisent des Ressources. Elle gagne 1 Minerai et 1 Batterie.

VOYAGER VERS L'ORBITE

1. Déplacez votre marqueur Joueur sur la case Production. Chacun de vos Bâtiments Avancés sur Mars produit 1 Ressource correspondant au type de Bâtiment. Chaque Bâtiment Avancé que vous avez sur un Abri produit un Cristal et chacun de vos Colons/Bâtiments Avancés sur les Mines produira 1 Minerai.
2. Déplacez votre marqueur Joueur sur la case Récupérer les Colons.
 - a. Déplacez tous vos Colons de la zone Orbite du plateau central vers vos Quartiers d'habitation.
 - b. Déplacez tous les Colons de votre Espace de travail vers vos Quartiers d'habitation.



Remarque : lorsque les Colons retournent dans vos Quartiers d'habitation, s'il n'y a pas assez de place pour eux, remettez ceux en trop dans votre réserve personnelle à côté de votre plateau personnel.

3. Déplacez votre marqueur Joueur sur une case d'Ordre du tour vide de la zone Orbite. Vous pouvez gagner le bonus imprimé sur cette case (voir le Guide de référence). Si le bonus déclenche un autre bonus, vous le gagnez aussi. Si un bonus a un coût qui lui est associé, ce coût doit être payé afin de recevoir le bonus.



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la phase de Colonisation, si le marqueur de Missions restantes a atteint la fin de sa piste (ce qui peut être causé par l'accomplissement de 3 Missions, la progression de la Colonie vers un niveau plus élevé, ou une combinaison des deux), la fin de la partie est déclenchée.



Lorsque la fin de la partie est déclenchée, jouez la fin de la manche en cours, puis jouez une manche supplémentaire. Ignorez la phase de Navette au cours de cette dernière manche.

À la fin de cette manche tous les joueurs déplacent normalement les Cristaux obtenus vers leur Dépôt. Calculez le score de chaque joueur comme suit :

Marquez 1/2/4/7/11 PO pour 1/2/3/4/5 de vos cubes dans la zone Progrès, comme lorsque vous avancez le niveau de la Colonie.

3 PO pour chaque Vaisseau que vous avez dans votre Hangar.

Remettez tous les colons des cases Action du côté du plateau où se trouve votre marqueur de joueur, et de votre Espace de travail, dans vos Quartiers d'habitation. Remplissez vos Quartiers d'habitation du bas vers le haut. S'il n'y a pas assez de place, remettez ceux en trop dans votre réserve personnelle. Vous marquez des PO selon le nombre indiqué à côté de votre Colon situé le plus haut.

Chaque tuile Technologie de votre Laboratoire vaut le nombre de PO indiqué en bas de la Colonne où elle se trouve.

Les Bâtiments Avancés rapportent des PO, 3 points pour les cartes de niveau 1 et 5 points pour les cartes de niveau 3. Perdez 3 points pour chaque Plan de niveau 1 non construit et 5 points pour chaque Plan de niveau 3 non construit.

Chaque Scientifique rapporte 3 PO pour chaque Bâtiment Avancé du type indiqué sur Mars, peu importe à qui ils appartiennent.

Gagnez ou perdez des PO pour chaque carte Contrat terrien, selon que vous l'avez complété ou non, comme indiqué sur la carte. (Vous pouvez transférer des Ressources ou des Cristaux sur n'importe quel Contrat à ce moment).

Après avoir ajouté le décompte des points de fin de partie aux points marqués pendant la partie, le joueur avec le plus de Points d'Opportunité est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Cristaux est le vainqueur. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de Bâtiments Avancés est le vainqueur. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de cubes Progrès dans la zone Progrès est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLES DE DÉCOMpte DES POINTS

Colons



Vert obtient 10 PO pour ses Colons.



Bâtiments Avancés

Vert obtient 8 PO pour ses Bâtiments Avancés ($3 + 3 - 3 + 5$).

Contrats terriens

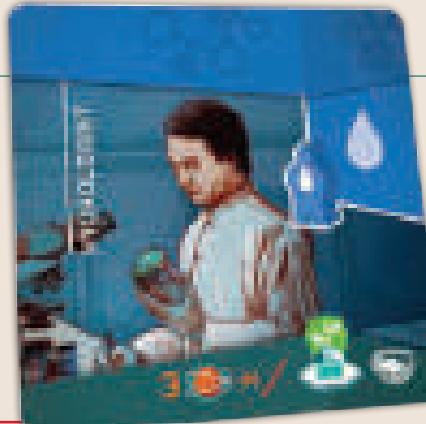
Vert perd 4 PO pour un Contrat terrien incomplet (il lui manque 1 Eau).



Technologie



Vert obtient 18 PO pour ses tuiles Technologie ($1 + 4 + 4 + 9$).



Scientifiques

Vert marque 6 PO pour son Hydrologue (2 Serres améliorées).

JEU SOLO

Dans le jeu Solo, vous serez en compétition directe avec un seul adversaire : Lacerda.

Pour gagner la partie, vous devez remplir toutes les conditions de l'un ou l'autre des objectifs indiqués à la page suivante.

Jouez avec les règles normales du jeu pour 2 joueurs avec les exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

Choisissez une couleur pour vous et une autre pour l'entreprise Lacerda. Préparez les plateaux des joueurs et le plateau central comme pour une partie à 2 joueurs, à deux exceptions près :

- Lacerda ne reçoit aucune carte Objectif personnel.
- Au lieu de placer le Robot de Lacerda sur son Abri, placez-le sur l'icône de la Mine sur la zone Progrès.

De plus, mélangez le paquet de cartes Solo et placez-le face cachée à proximité.

Mélangez les tuiles Premiers Colons et choisissez-en une au hasard. C'est la case de départ de l'Ordre du tour pour Lacerda. Ensuite, choisissez une case d'Ordre du tour pour vous (ou choisissez une case au hasard), en obtenant le bonus comme d'habitude. La navette commence sur la case rouge du même côté que Lacerda.



PHASE DE COLONISATION

Au tour de Lacerda, révélez la première carte du paquet de cartes Solo. Il réalise une action (détalée ci-dessous) puis la carte est défaussée.

Lorsque le paquet Solo est vide, la prochaine fois que Lacerda joue, mélangez les cartes défaussées pour former un nouveau paquet, puis réévez la première normalement. Après avoir mélangé le paquet une fois (la deuxième fois que vous utilisez le paquet), en plus de réaliser l'action de Lacerda, déplacez également d'une case le cube Suivi de Mission indiqué. Il reçoit des Cristaux pour avoir contribué à la Mission comme d'habitude.



PHASE DE NAVETTE

- Lacerda choisit toujours de voyager avec la navette, sauf si la carte Solo la plus récente indique un X à côté du cube en haut de la carte, auquel cas il ne voyage pas.



Lorsque Lacerda voyage, choisissez au hasard une case d'Ordre du tour disponible. Résolvez le voyage normalement, mais avec les changements suivant :



- Lorsqu'il se rend en Orbite, Lacerda saute les deux étapes.
- Lorsqu'il se rend à la Colonie, Lacerda place une tuile Découverte mais saute l'étape de récupération des Colons.
- Lorsque vous placez une tuile Découverte, Lacerda prend toujours la tuile Découverte la plus à gauche de la case Exploration. Elle est placée à 3 cases de son Rover le plus loin possible de votre Rover. Quand Lacerda se rend à la Colonie, après avoir choisi une case d'Ordre du tour, il construit un Bâtiment, suivant les mêmes règles que l'Action 1 - Construire un bâtiment (voir page 23).



Lacerda pose une tuile Découverte.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LACERDA

- Lacerda possède toujours autant de Colons que nécessaire. À la fin de la partie, tous les espaces dans ses Quartiers d'habitation sont considérés comme occupés pour le décompte des points.
- Lacerda ne réalise aucune Action exécutive.
- Lorsque la Colonie atteint un niveau supérieur, à la fin du tour du joueur actif, Lacerda construit un Abri (un Complexe si possible) et accueille un nouveau Vaisseau. Il ne dépense jamais ses propres Vaisseaux, il les garde juste pour marquer des points.
- Lacerda ne récupère ni ne stocke jamais de Ressources. Il ne paie jamais les Ressources pour réaliser une action.
- Lacerda gagne des Cristaux normalement (construire des Abris, prendre un Plan d'Abri, contribuer à une Mission, etc.) Le nombre de Cristaux qu'il peut stocker est limité aux cases de son Dépôt.

- Lorsque Lacerda construit un Bâtiment LSS, s'il a un Colon sur la case d'action Engager un Scientifique, il choisit comme récompense de récupérer ce Colon. S'il n'a pas de Colon sur cette case, à la place il prend un Cristal.
- Quand Lacerda marque des points pour cette tuile, considérez ses Quartiers d'habitation comme pleins de Colons.
- Lacerda utilise toujours une Technologie si elle est disponible. Vous gagnez un Oxygène comme d'habitude s'il utilise votre Technologie.
- Lorsqu'il déplace son Robot, déplacez-le vers l'icône suivante dans la séquence LSS (Mine > Générateur > Extracteur d'Eau > Serre > Condensateur d'Oxygène > Retour à la Mine, etc).



BONUS DES CASES ORDRE DU TOUR



Lacerda prend la Ressource la plus abondante. En cas d'égalité, il prend celle située le plus à gauche (les Cristaux d'abord). Toutes les Ressources prises sont placées dans la réserve générale.



Lacerda prend une tuile Technologie comme décrit dans l'action Apprendre une Nouvelle Technologie à la page suivante.



Comme Lacerda a toujours tous les Colons dont il a besoin, à la place, il déplace son Rover (voir ci-dessous).



Déplacez le Robot de Lacerda en suivant les règles décrites ci-dessus.



Lacerda prend un Plan comme décrit dans la partie action Obtenir un Plan à la page suivante.

LE COÛT DU PLACEMENT DES COLONS ET LES DÉPLACEMENTS INTERDITS

Lacerda doit toujours placer un Colon sur les actions qui représentent un Colon rouge. Il paie le coût supplémentaire avec des Cristaux, il ne peut pas payer avec des Colons. S'il n'a pas assez de Cristaux pour payer ou si le déplacement qu'il effectue n'est pas autorisé pour n'importe quelle raison (pas de place dans son Laboratoire pour apprendre plus de Technologies, pas de Plans disponibles, emplacement Scientifique déjà occupé, etc), alors au lieu de réaliser l'action, il déplace son Rover.

DÉPLACER LE ROVER DE LACERDA

Chaque fois que Lacerda déplace son Rover, il le déplace vers la tuile la plus proche (Recherche ou Découverte) qu'il peut récupérer. Ne tenez pas compte des tuiles Découverte qui donnent des Ressources vu qu'elles sont inutiles pour Lacerda. En cas d'égalité, vérifiez les règles de Résolution des Ambiguités page suivante. Il utilise n'importe quelle Technologie disponible et dépense des Cristaux supplémentaires si nécessaire. S'il atteint une tuile, elle est résolue immédiatement.

CÔTÉ ORBITE - ACTIONS DE LACERDA

Le nombre sur l'image de l'astronaute indique l'action que Lacerda va réaliser.



ACTION 1 : OBTENIR UN PLAN : Prenez un Plan d'un type permettant aux Scientifiques de Lacerda de marquer des points. En cas d'égalité, prenez la carte la plus à gauche de la rangée avec le plus de cartes (en partant du bas en cas d'égalité).



ACTION 2. APPRENDRE UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

TECHNOLOGIE : Lacerda prend la Technologie la moins chère, en cas d'égalité, il prend celle la plus à gauche. Placez-la dans le Laboratoire de Lacerda, en commençant par la case du haut, en prenant le bonus normalement (voir ci-dessus pour la priorité de l'Entrepôt).



ACTION 3. RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT (RED)

(RED) : Lacerda développe la Technologie la plus développée pouvant être développée une fois, puis la moins développée qui peut être développée une fois. Si deux Technologies sont à égalité, développez celle du bas.



RÉAPPROVISIONNER : Lacerda ne réalise cette action dans la phase de Navette que lorsque son astronaute est placé sur la case Réapprovisionner de la piste d'Ordre du tour ou en plaçant une tuile Technologie sur la case appropriée de son Laboratoire.



CAPSULE D'ATTERRISSAGE : Il ne la prend jamais.

CÔTÉ COLONIE - LES ACTIONS DE LACERDA



ACTION 1. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT : Lacerda construit toujours le Bâtiment correspondant à l'icône sur laquelle se trouve son Robot, mais seulement si le marqueur de suivi LSS de ce Bâtiment est sous le marqueur du niveau de la Colonie.

Si son Robot se trouve sur l'icône d'un Bâtiment dont le marqueur est au-dessus du niveau actuel de la Colonie, il construit le Bâtiment suivant de la séquence, sauf si le marqueur de ce Bâtiment est au-dessus du niveau actuel de la Colonie et ainsi de suite. Il construit toujours une Mine si c'est la suivante dans la séquence.

Lors de la construction, Lacerda essaie toujours de construire le plus grand Complexe possible en utilisant n'importe quelle Technologie disponible. S'il y a plusieurs placements possibles de Bâtiments, vous choisissez où construire ou bien utilisez les règles de Résolution des Ambiguïtés.

Après avoir construit, déplacez son Robot jusqu'à l'icône du Bâtiment suivant celui qui vient d'être construit, dans l'ordre de la séquence LSS.



ACTION 2. AMÉLIORER UN BÂTIMENT : Lacerda utilise un de ses Plans et améliore un Bâtiment n'importe où sur le plateau. Si la Technologie d'amélioration est en jeu, il l'utilise s'il peut afin

d'améliorer autant de Bâtiments que possible.



S'il y a plus d'un Plan à améliorer, il donne la préférence à celui qui augmente les PO obtenus par ses Scientifiques et ensuite du plus ancien au plus récent parmi ses Plans.

ACTION 3 : ENGAGER UN SCIENTIFIQUE OU PRENDRE UN CONTRAT TERRIEN

Lacerda engage le Scientifique qui lui rapportera le plus de PO en fonction du nombre de Plans détenus par chaque joueur (déjà utilisés pour améliorer un Bâtiment ou non). S'il possède déjà deux Scientifiques, il prend un contrat à la place (celui qui lui rapporte le plus de PO). Ses contrats sont considérés comme automatiquement complétés. Après avoir pris la carte Scientifique ou Contrat, Lacerda mélange la pioche des Contrats et remplit le plateau avec la première carte.

LA COLONIE AUGMENTE DE NIVEAU

Chaque fois que cela se produit, Lacerda place un Abri selon les règles de construction ci-dessus, puis il prend 1 Robot qui est placé sur son plateau personnel. Il n'est jamais placé sur le plateau central mais il compte pour les Récompenses LSS ou les Missions.

RÉSOLUTION DES AMBIGUITÉS

Pendant la partie, il y aura des moments où Lacerda aura plusieurs choix. Dans ces cas, vous devez toujours choisir l'option qui procure le plus d'avantages à Lacerda. S'il n'est pas possible de déterminer l'option la plus avantageuse, attribuez un chiffre à chaque option possible et piochez des cartes du jeu Solo jusqu'à ce que l'un de ces chiffres apparaisse. Replacez ensuite les cartes dans le paquet de cartes du jeu Solo et mélangez-le.

Exemple de construction



Son Robot est sur l'icône Plante. Cependant, la Colonie est au niveau 1 et il y a déjà 2 Serres sur le plateau, il envisage donc de construire un Condensateur d'Oxygène à la place. Cependant, il y en a déjà 2 sur la carte, alors il construit une mine.

OBJECTIFS JEU SOLO

Voici les objectifs du jeu solo :

niveau 1 - Premiers Colons

- Atteindre au moins le niveau 3 de la Colonie
- Remplir au moins 1 Contrat
- Remplir 1 carte Objectif personnel
- Posséder une tuile Technologie de niveau 6
- Avoir plus de PO que Lacerda

niveau 2 - Nouvelle génération

- Atteindre au moins le niveau 3 de la Colonie
- Remplir au moins 2 Contrats, 1 de chaque type
- Remplir 1 carte Objectif personnel
- Avoir au moins 2 tuiles Recherche
- Avoir au moins 4 Abris construits
- Battre Lacerda de 10 PO ou plus

niveau 3 - Tout va pour le mieux

- Atteindre au moins le niveau 4 de la Colonie
- Remplir au moins 2 Contrats, 1 de chaque type
- Remplir 1 carte Objectif personnel
- Avoir des Colons et/ou un Bâtiment Avancé sur au moins 3 Mines
- Avoir au moins 5 Bâtiments Avancés
- Battre Lacerda de 20 PO ou plus

Un scénario de survie martienne

- Atteindre au moins le niveau 3 de la Colonie
- Remplir le Contrat Serre de taille 4
- Remplir le Contrat de livraison avec les Plantes et les Mineraux (# 11)
- Prendre le Biochimiste
- Avoir au moins 3 Serres en Bâtiments Avancés
- Agrandir un Complexe de Serres jusqu'à une taille d'au moins 5
- Avoir au moins 5 Plantes en stock
- Prendre au moins 2 tuiles Recherche
- Avoir la Technologie des Serres au niveau 6
- Terminer la partie en Orbite
- Battre Lacerda de 30 PO ou plus

PARTIES À 2 JOUEURS

1. Pendant la mise en place, placez seulement 2 Cristaux et 2 Ressources de chaque type dans l'Entrepôt.
2. Pendant la mise en place, replacez les 8 tuiles Technologie restantes dans la boîte.
3. Consultez la page 6 pour la mise en place de départ des Bâtiments.
4. Le coût supplémentaire pour placer un Colon sur une case d'Action est égal au nombre de Colons déjà sur les cases Action de l'action choisie (les vôtres et ceux de l'adversaire).
5. Passez l'étape de recharge de la grille Technologie avec de nouvelles tuiles Technologie puisqu'il n'y a plus de tuiles pour le faire.
6. Réapprovisionnez l'Entrepôt avec des Cristaux et des Ressources de la réserve générale jusqu'à ce qu'il y en ait 2 de chaque.

VARIANTE SINGULARITÉ DE L'ESPACE

Dans cette variante, lorsque la fin de la partie est déclenchée, ne jouez que jusqu'à la fin de la phase de Colonisation en cours. Sachez que si le dernier joueur à jouer lors de la phase de Colonisation déclenche la fin de la partie, celle-ci se termine immédiatement après le tour de ce joueur.

VARIANTE PREMIERS COLONS

Lorsque vous jouez pour la première fois, il est préférable d'utiliser les 3 cartes Mission illustrées ci-dessous, les tuiles Premiers Colons et les cartes Premiers Colons.

1. Utilisez les cartes Mission suivantes :



Les marqueurs Mission doivent être placés sur les actions suivantes : Obtenir un Plan, Enrôler un Scientifique et Centre de contrôle.

2. **Les tuiles Premier Colon :** au lieu de choisir une case d'Ordre du tour, mélangez les tuiles et donnez à chaque joueur l'une d'entre elles au hasard. Les joueurs placent ensuite leur marqueur Joueur sur la case d'Ordre du tour indiquée et reçoivent le bénéfice de cette case (comme décrit dans le Guide de Référence).

3. Cartes Premier Colon : Pendant la mise en place, mélangez les cartes 'A' et distribuez à chaque joueur une carte au hasard qu'il garde secrète. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Mélangez les cartes 'B' et placez-les face cachée à proximité du plateau central. Chaque carte 'A' représente 4 types de Bâtiment. Dès que vous construisez un des Bâtiments représentés sur votre carte, révélez la carte, remettez-la dans la boîte de jeu, puis piochez les 2 premières cartes de la pioche 'B' que vous gardez secrètes.



Chaque carte 'B' représente une tâche. Si vous terminez cette tâche, révélez-la, gagnez la récompense représentée, puis remettez la carte dans la boîte. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule tâche par tour.

Exemple : Obtenez un Plan, gagnez un Cristal.

Sur Mars, la plupart des humains seront des décideurs, des scientifiques, des politiciens, des poètes, des philosophes ou des artistes. Ils auront pour la plupart des emplois intellectuels, laissant le travail physique aux machines. Toute activité physique qu'ils pourront avoir comme le sport ou l'exercice sera purement un loisir et pour rester en bonne santé.

Les radiations, le froid et le manque d'Oxygène les garderont à l'intérieur des Abris.

CRÉDITS

Auteur :

Vital Lacerda

Illustration :

Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D :

Ian O'Toole

Livret de règles & Illustrations 3D :

João Tereso, Vital Lacerda

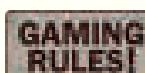
Rédaction des règles en anglais :

Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda

Révision des règles anglaises :

Paul Grogan

Vidéo des règles officielles :



Gaming rules!

Relecture :

Chris Spath, David Digby, Graham Charlton, Ori Avtalion, Phil the Sheep

Chefs de projet :

Randal Lloyd, Rick Soued

Testeurs principaux :

Emanuel Diniz, Julián Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao

L'auteur tient à remercier chaleureusement pour les tests, les commentaires et les suggestions :

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Witiver, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Zehentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

Un grand merci aussi à mon groupe Discord pour les grandes et longues discussions et suggestions sur le design, merci aussi à la communauté BGG pour son soutien.

Sans tous ces gens, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes superbes filles Catarina et Inês et à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, pour leur patience, leur soutien et leur inspiration.

Pour obtenir de l'aide, envoyez-nous un e-mail à :

customer-service@eagle-gryphon.com

Likez-nous sur Facebook : www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Suivez-nous sur Twitter : @EagleGryphon

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises et mise en page :

Thierry Vareillaud, Manuel Julien, Pierre Brami...



©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

Tous droits réservés.

www.eagle-gryphon.com

GUIDE DE RÉFÉRENCE

ON MARS

AVANTAGES DES CASES D'ORDRE DU TOUR	2	CARTES OBJECTIF PERSONNEL	6
TUILLES TECHNOLOGIE	2	CARTES MISSION	7
RÉCOMPENSES LSS	2	DÉCOMpte DES POINTS	7
TUILLES RECHERCHE/DÉCOUVERTE	3	NIVEAUX DE COLONIE	8
CARTES SCIENTIFIQUE	3	ACTIONS EXÉCUTIVES	8
CONTRATS TERRIENS	3	CONSEILS DE L'AUTEUR	8
PLANS NIVEAU 1	4	AVANTAGES DU LABORATOIRE	8
PLANS NIVEAU 3	5		

AVANTAGES DES CASES D'ORDRE DU TOUR

Chaque fois que vous placez votre marqueur Joueur sur une case d'Ordre du tour, vous pouvez bénéficier des avantages suivants :



POSITION 2

Prenez 1 Cristal ou 1 Ressource de l'Entrepôt.



POSITION 3

Prendre une tuile Technologie en payant le coût habituel. Voir page 10 du livret de règles pour plus de détails.



POSITION 4

Payez 1 Eau ou 1 Plante pour déplacer un Colon à côté de votre plateau personnel vers vos Quartiers d'habitation.



POSITION 6

Prenez 1 Cristal ou 1 Ressource de l'Entrepôt.



POSITION 7

Utilisez jusqu'à 2 points de Mouvement pour déplacer vos Robots. Vous pouvez dépenser des Cristaux pour gagner des points de Mouvement supplémentaires.



POSITION 8

Prenez 1 Plan de la réserve. Voir page 10 du livret de règles pour plus de détails.



TUILLES TECHNOLOGIE

Les tuiles Technologie vous appartiennent, mais elles peuvent être utilisées par n'importe quel joueur (à l'exception des tuiles Technologie Abri qui ne peuvent être utilisées que par leur propriétaire). Si vous utilisez la tuile Technologie d'un autre joueur, ce joueur gagne un bonus (1 Oxygène de la réserve / Développer la Technologie - voir page 11 du livret de règles pour plus de détails).



SE CONNECTER À D'AUTRES BÂTIMENTS

Ces tuiles Technologie vous permettent de créer ou d'augmenter la taille d'un Complexe de Bâtiments. Le niveau de Technologie utilisé doit être égal ou supérieur au nombre de Bâtiments du même type auxquels vous vous connectez. Voir page 14 du livret de règles pour plus de détails.



DES ROVERS PLUS RAPIDES

Lorsque vous déplacez votre Rover, gagnez autant de points de mouvement supplémentaires que le niveau de la Technologie.



AUGMENTATION DE LA CAPACITÉ DES COLONS

Chaque fois que vous accueillez un Vaisseau, gagnez un nombre supplémentaire de Colons correspondant au niveau de la Technologie.



AMÉLIORATION EFFICACE

Lorsque vous effectuez une Amélioration (via une Action Principale, Exécutive ou un bonus), améliorez autant de Bâtiments supplémentaires que le niveau de la Technologie.



RÉCOMPENSES DU LSS

Chaque fois que vous construisez un Bâtiment du LSS dont le marqueur de suivi LSS se trouve en dessous du marqueur de niveau de la Colonie, gagnez la récompense indiquée au-dessus de cette Colonne et un des autres avantages indiqués dans le coin supérieur gauche du LSS.



PO égal au niveau de votre tuile Technologie la plus développée. (Le niveau de Technologie est indiqué au-dessus de la tuile.)



2 PO pour chaque Vaisseau dans votre hangar.



2 PO pour chaque marqueur Bâtiment Avancé que vous avez sur Mars.



2 PO pour chaque mine avec un de vos Colons ou marqueur Bâtiment Avancé.



2 PO pour chaque Robot que vous avez sur Mars.



2 PO pour chaque tuile Découverte que votre Rover a récupérée.



2 PO pour chaque Abri que vous avez sur Mars.



1 PO pour chaque Colon dans vos Quartiers d'habitation.



Utilisez jusqu'à 2 points de mouvement pour déplacer vos Robots. Vous pouvez dépenser des Cristaux pour gagner des Points de Mouvement supplémentaires.



Gagnez 1 Minerai.



Gagnez 1 Cristal.



Récupérez un Colon provenant de n'importe quelle case Action ou de votre Espace de travail.



TUILLES RECHERCHE/TUILLES DÉCOUVERTE



Les tuiles Recherche sont placées sur le plateau central pendant la mise en place. Elles peuvent être récupérées par votre Rover s'il termine son mouvement sur un hexagone où se trouve l'une d'entre elles. Vous ne pouvez jamais avoir 2 tuiles Recherche de la même couleur/lettre.



Développez 1 tuile Technologie deux fois, ou deux tuiles Technologie une fois chacune, sans en payer le coût.

Les tuiles Découverte sont ajoutées sur le plateau central durant la partie. Elles peuvent être récupérées par votre Rover s'il termine son mouvement sur un hexagone où se trouve l'une d'entre elles. Une fois récupérée, profitez immédiatement des avantages de la tuile. Si l'avantage a un coût et que vous ne pouvez pas payer ce coût, ou gagner au moins une partie de l'avantage, vous ne pouvez ni terminer votre mouvement sur cet hexagone, ni prendre la tuile Découverte.



Construisez le type de Bâtiment représenté en payant les coûts normaux. Technologie requise si la taille est 2 ou plus.



Construisez n'importe quel type de Bâtiment en payant les coûts normaux. Technologie requise si la taille est de 2 ou plus.



Gagnez le nombre indiqué de Ressources représentées.



Développez 1 tuile Technologie deux fois ou 2 tuiles Technologie une fois chacune, en payant les coûts normaux.



Prenez jusqu'à 2 Plans.



Prenez 1 tuile Technologie, en payant les coûts normaux.



Améliorez jusqu'à 2 Bâtiments, en payant les coûts normaux.



Gagnez 3 Cristaux.



Engagez 1 carte Scientifique ou prenez 1 Contrat terrien en payant les coûts normaux.



Prenez jusqu'à 2 Ressources/Cristaux de l'Entrepôt et placez-les dans votre Stockage/Dépôt.



CARTES SCIENTIFIQUE

Il y a 6 **cartes Scientifique** différentes dans le jeu. Ils peuvent être envoyés travailler dans des Bâtiments Avancés qui correspondent à leur spécialité. Un Scientifique travaillant dans un Bâtiment Avancé permet à l'Action exécutive de ce Bâtiment d'être utilisée (par le propriétaire du Bâtiment Avancé et le propriétaire du Scientifique) sans payer de Cristaux. En fin de partie, les Scientifiques rapportent 3 PO par type spécifique de Bâtiment Avancé sur Mars (peut importe les joueurs auxquels appartiennent les Bâtiments Avancés).



GÉOLOGUE

Coût : Déplacez 2 Colons de vos Quartiers d'habitation vers votre Espace de travail.

Travaille dans : une Mine améliorée.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Générateur amélioré sur Mars.



INGÉNIUR R&D

Coût : 2 Minerais.

Travaille dans : un Générateur amélioré.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Extracteur d'Eau amélioré sur Mars.



HYDROLOGUE

Coût : 2 Batteries.

Travaille dans : un Extracteur d'Eau amélioré.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Serre améliorée sur Mars.



BIOCHIMISTE

Coût : 2 Eau.

Travaille dans : une Serre améliorée.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Condensateur d'Oxygène amélioré sur Mars.



GÉOCHIMISTE

Coût : 2 Plantes.

Travaille dans : un Condensateur d'Oxygène amélioré.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Abri amélioré sur Mars.



INGÉNIUR SYSTÈME

Coût : 2 Oxygène.

Travaille dans : un Abri amélioré.

Fin de partie : 3 PO pour chaque Mine améliorée sur Mars.



CONTRATS TERRIENS

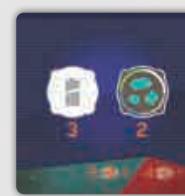
Les cartes Contrat terrien entrent en jeu lorsque le premier Scientifique est recruté. Cela coûte 1 Cristal pour prendre un Contrat.

À la fin de la partie, vous marquerez des PO si vous avez terminé le contrat. Sinon, vous perdez des PO.



AMÉLIORER

À la fin de la partie, si vous avez un marqueur Bâtiment Avancé sur un Complexe du type représenté qui est au moins de taille 4, vous gagnez 12 PO. Sinon, vous perdez 6 PO.



LIVRER

Vous pouvez placer des éléments représentés sur cette carte durant la partie. Une fois placés, ils ne peuvent pas être retirés et ne comptent pas dans votre limite de stockage. Si toutes les Ressources représentées sont sur la carte à la fin de la partie, marquez 9 PO. Si ce n'est pas le cas, perdez 4 PO. Le Minerai ne peut pas être utilisé comme un autre type de Ressource pour compléter un contrat.

PLANS NIVEAU 1

Ces Plans améliorent les Bâtiments de toutes tailles. Ils font gagner/perdre 3 PO à la fin de la partie selon s'ils sont construits ou non.



1. CONSTRUCTION YARD - CHANTIER

Amélioration d'une Mine

- Quand obtenu : Gagnez 1 Minerai
- Scientifique correspondant - **Géologue**

Action Bâtiment Avancé : Améliorez 1 Bâtiment selon les règles normales. Vous pouvez utiliser des Technologies. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, vous pouvez effectuer une amélioration supplémentaire.



2. METAL DEPOSIT - DÉPÔT DE MÉTAUX

Amélioration d'une Mine

- Quand obtenu : Gagnez 1 Minerai
- Scientifique correspondant - **Géologue**

Action Bâtiment Avancé : Construisez une Mine selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



3. AUTOMATED PRODUCTION - PRODUCTION AUTOMATIQUE

Amélioration d'un Générateur

- Quand obtenu : Gagnez 1 Batterie
- Scientifique correspondant - **Ingénieur R&D**

Action Bâtiment Avancé : Chacune de vos Mines/Bâtiments Avancés produit 1 Ressource correspondante (ou 1 Cristal si c'est un Abri). Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, une de ces Mines/Bâtiments Avancés produit une fois de plus.



4. WIND TURBINES - TURBINES ÉOLIENNES

Amélioration d'un Générateur

- Quand obtenu : Gagnez 1 Batterie
- Scientifique correspondant - **Ingénieur R&D**

Action Bâtiment Avancé : Construisez un Générateur selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



5. PRIVATE SHIP - VAISSEAU PRIVÉ

Amélioration d'un Extracteur d'Eau

- Quand obtenu : Gagnez 1 Eau
- Scientifique correspondant - **Hydrologue**

Action Bâtiment Avancé : Accueillez 1 Vaisseau. Il coûte 1 Plante et 1 Eau, et rapporte 2 Colons et 1 Robot ou 3 Colons. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, accueillez 1 Vaisseau supplémentaire. Vous pouvez utiliser la technologie "Augmentation de la capacité des colons" pour améliorer cette carte. Vous ne pouvez pas avoir plus de vaisseaux que le niveau de LSS actuel.



6. MOISTURE VAPORATOR - VAPORISATEUR D'EAU

Amélioration d'un Extracteur d'Eau

- Quand obtenu : Gagnez 1 Eau
- Scientifique correspondant - **Hydrologue**

Action Bâtiment Avancé : Construisez un Extracteur d'Eau selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



8. HYDROPONIC FARM- FERME HYDROPONIQUE

Amélioration d'une Serre

- Quand obtenu : Gagnez 1 Plante
- Scientifique correspondant - **Biochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Construisez une Serre selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



10. CONCENTRATOR - CONCENTRATEUR

Amélioration d'un Condensateur d'Oxygène

- Quand obtenu : Gagnez 1 Oxygène
- Scientifique correspondant - **Géochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Construisez un Condensateur d'Oxygène selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



12. GYM - SALLE DE SPORT

Amélioration d'un Abri

- Quand obtenu : Gagnez 1 Cristal
- Scientifique correspondant - **Ingénieur Système**

Action Bâtiment Avancé : Construisez un Abri selon les règles normales. Technologie requise pour la création ou l'agrandissement d'un Complexe. Chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail compte pour 1 niveau de Technologie supplémentaire.



11. CASINO

Amélioration d'un Abri

- Quand obtenu : Gagnez 1 Cristal
- Scientifique correspondant - **Ingénieur Système**

Action Bâtiment Avancé : Gagnez 2 Cristaux. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, gagnez 1 Cristal supplémentaire.

PLANS NIVEAU 3

Ces Plans améliorent un Bâtiment dans un Complexe de taille 3 minimum. Ils vous font gagner/perdre 5 PO à la fin de la partie selon qu'ils sont construits ou non.



13. MINERAL MINE - FILON DE MINERAI

Amélioration d'une Mine

- Quand obtenu : Gagnez 1 Minerai
- Scientifique correspondant - **Géologue**

Action Bâtiment Avancé : Marquez 2 PO.



14. BIOLAB

Amélioration d'une Mine

- Quand obtenu : Gagnez 1 Minerai
- Scientifique correspondant - **Géologue**

Action Bâtiment Avancé : Prenez 1 Contrat terrien à partir de la réserve en en payant le coût.



15. RADAR

Amélioration d'un Générateur

- Quand obtenu : Gagnez 1 Batterie
- Scientifique correspondant - **Ingénieur R&D**

Action Bâtiment Avancé : Placez une des tuiles Découverte de la case Exploration sur cette carte (remplacez cette tuile par une nouvelle). Ensuite, bénéficiez de cette tuile. Pour le reste de la partie, l'Action de cette carte est de bénéficier de cette tuile Découverte.



16. BUILDER DRONE AI600 - DRONE DE CHANTIER AI600

Amélioration d'un Générateur

- Quand obtenu : Gagnez 1 Batterie
- Scientifique correspondant - **Ingénieur R&D**

Action Bâtiment Avancé : Améliorez un Bâtiment n'importe où sur Mars (la zone de construction de vos Robots est illimitée pour cette Action). Vous pouvez utiliser la Technologie Amélioration efficace pour améliorer cette carte.



17. RESEARCH LAB - LABORATOIRE DE RECHERCHE

Amélioration d'un Extracteur d'Eau

- Quand obtenu : Gagnez 1 Eau
- Scientifique correspondant - **Hydrologue**

Action Bâtiment Avancé : Développez 1 de vos tuiles Technologie jusqu'à 2 fois ou 2 tuiles Technologie une fois, en payant les coûts normaux. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, développez une Technologie supplémentaire, en payant les coûts normaux.



18. AQUEDUCT - AQUEDUC

Amélioration d'un Extracteur d'Eau

- Quand obtenu : Gagnez 1 Eau
- Scientifique correspondant - **Hydrologue**

Action Bâtiment Avancé : Déplacez jusqu'à 2 Colons de votre Espace de travail vers vos Quartiers d'habitation.



19. ECO RESORT - ÉCO-TOURISME

Amélioration d'une Serre

- Quand obtenu : Gagnez 1 Plante
- Scientifique correspondant - **Biochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Choisissez entre Orbite ou Surface. Retournez dans vos Quartiers d'habitation tous vos colons des cases Action du côté choisi.



20. TRADE MARKET - MARCHÉ COMMERCIAL

Amélioration d'une Serre

- Quand obtenu : Gagnez 1 Plante
- Scientifique correspondant - **Biochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Dépensez 1 Ressource de votre Stock et prenez 2 Ressources qui ne sont pas du Minerai de la réserve générale. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, prenez une ressource supplémentaire.



21. RECYCLING BOTS - RECYCLAGE DES ROBOTS

Amélioration d'un Condensateur d'Oxygène

- Quand obtenu : Gagnez 1 Oxygène
- Scientifique correspondant - **Géochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Déplacez jusqu'à 2 points de mouvement pour déplacer vos Robots (vous pouvez dépenser des Cristaux pour aller plus loin). Pour ce mouvement, traitez vos Robots comme des Rovers (ils peuvent collecter des Cristaux, des tuiles Recherche et des tuiles Découverte). Les règles normales de récupération de tuiles s'appliquent.



22. AERIAL ELEVATOR - ASCENSEUR SPATIAL

Amélioration d'un Condensateur d'Oxygène

- Quand obtenu : Gagnez 1 Oxygène
- Scientifique correspondant - **Géochimiste**

Action Bâtiment Avancé : Voyagez en Orbite, en effectuant normalement les étapes de voyage. Si vous le faites avant votre Action principale, effectuez votre Action principale en Orbite.



23. LIBRARY - BIBLIOTHÈQUE

Amélioration d'un Abri

- Quand obtenu : Gagnez 1 Cristal
- Scientifique correspondant - **Ingénieur Système**

Action Bâtiment Avancé : Prenez 1 Plan. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, prenez-en 1 supplémentaire.



24. COMMAND CENTER - CENTRE DE COMMANDEMENT

Amélioration d'un Abri

- Quand obtenu : Gagnez 1 Cristal
- Scientifique correspondant - **Ingénieur Système**

Action Bâtiment Avancé : Déplacez votre Rover d'un nombre d'hexagones inférieur ou égal au niveau le plus élevé de Technologie Rover en jeu. Pour chaque Cristal dépensé, déplacez-le d'un hexagone supplémentaire. Cela ne compte pas comme une utilisation de Technologie, donc le propriétaire n'en tire aucun avantage.

CARTES OBJECTIF PERSONNEL

Si vous remplissez les conditions d'une carte, vous pouvez la jouer à votre tour, avant ou après votre Action principale ou exécutive, pour gagner une des récompenses décrites. Vous ne pouvez jouer qu'un seul Objectif personnel par partie. Sinon, une carte Objectif personnel peut être défaussée de votre main et utilisée comme s'il s'agissait d'un Cristal sauf pour la réalisation des contrats.



Objectif : Avoir 4 Plans, construits ou non.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Améliorez gratuitement jusqu'à 2 Bâtiments.



Objectif : Avoir 3 Mines avec un de vos Colons ou un de vos marqueurs Bâtiment Avancé.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Gagnez 3 Minerais.



Objectif : Avoir un Marqueur Bâtiment Avancé sur un Complexe d'une taille de 4 au minimum.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Prenez 2 Colons de votre réserve pour les placer dans vos Quartiers d'habitation.



Objectif : Améliorer 3 Bâtiments Avancés.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Gagnez jusqu'à 3 Ressources (pas de Minerai).



Objectif : Avoir 7 Colons dans vos Quartiers d'habitation.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Accueillez un Vaisseau gratuitement.



Objectif : Avoir 3 Vaisseaux dans votre Hangar.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Voyagez vers l'Orbite ou vers la Colonie en effectuant normalement les étapes de voyage. Si vous le faites avant votre Action principale, effectuez votre Action principale depuis votre nouvel emplacement.



Objectif : Avoir 1 Scientifique et 1 Contrat terrien terminé.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou prenez 1 Contrat terrien gratuitement du plateau.



Objectif : Avoir 3 cubes dans la zone Progrès.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Récupérez 2 Colons depuis n'importe quelle case Action et/ou de votre Espace de travail.



Objectif : Avoir 3 Abris.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou prenez 2 Colons de votre réserve pour les placer dans vos Quartiers d'habitation.



Objectif : Avoir 3 tuiles Découverte prises sur la carte avec votre Rover.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Déplacez votre Rover jusqu'à 5 cases - vous pouvez dépenser des Cristaux ou utiliser des Technologies pour le déplacer plus loin.



Objectif : Avoir 4 Ressources du même type (pas de Minerai).
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Prenez un Contrat terrien de la réserve gratuitement.



Objectif : La Colonie doit atteindre le niveau 3.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou déplacez votre Rover jusqu'à 5 cases - vous pouvez dépenser des Cristaux ou utiliser la Technologie pour le déplacer plus loin.



Objectif : Avoir au moins 5 tuiles Technologie. Votre tuile Technologie Abri de départ compte pour cet objectif.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou récupérez 2 Colons de n'importe quelle case Action et/ou de votre Espace de travail.



Objectif : Avoir 2 tuiles Recherche.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Prenez une carte Scientifique gratuitement.



Objectif : Avoir 3 tuiles Technologie sur les cases indiquées de votre Laboratoire.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Prenez jusqu'à 3 Cristaux de la réserve.



Objectif : Avoir 2 marqueurs Bâtiment Avancés, dans 2 Complexes différents d'une taille de 3 au minimum.
Récompense : Développez 2x gratuitement ou Améliorez gratuitement jusqu'à 2 Bâtiments.

CARTES MISSION

Chaque carte représente le nombre de fois (pour 2/3/4 joueurs) que la condition de gauche doit être remplie pour que la Mission soit accomplie. Chaque fois que vous contribuez à une Mission, gagnez la récompense (1 ou 2 Cristaux). Une fois terminés, vous ne pouvez plus gagner de Cristaux des missions.



Mission accomplie : 5/5/7 tuiles Recherche prises du plateau.
Récompense : Gagnez 2 Cristaux.



Mission accomplie : 10/10/13 Plans pris de la réserve.
Récompense : Gagnez 1 Cristal.



Mission accomplie : 8/8/10 Bâtiments Avancés sur Mars
Récompense : Gagnez 1 Cristal.



Mission accomplie : 3/4/5 Robots placés sur Mars ; les Robots de départ ne comptent pas.
Récompense : Gagnez 2 cristaux.



Mission accomplie : 5/7/9 tuiles Découverte prises sur Mars par des Rovers.
Récompense : Gagnez 1 Cristal.



Mission accomplie : 7/11/12 tuiles Technologie prises de la réserve.
Récompense : Gagnez 1 Cristal.



Mission accomplie : 8/11/14 cubes placés sur la zone Progrès.
Récompense : Gagnez 1 Cristal.



Mission accomplie : 4/4/5 Scientifiques pris de la réserve.
Récompense : Gagnez 2 cristaux.



Mission accomplie : 2/2/3 Contrats terrien remplis.
Récompense : Gagnez 2 cristaux.

POINTS DURANT LA PARTIE

- Construire un Bâtiment LSS qui se trouve sous le marqueur de niveau de la Colonie.
- Construire le premier Bâtiment LSS de chaque type.
- Passage au niveau supérieur de la Colonie, comptez les points de la zone Progrès.
- Activer le Bâtiment Avancé Filon de Minerai.

CONSEIL :

Construire les Bâtiments LSS au bon moment vous fournit des Ressources, des PO et un avantage. C'est l'une des choses les plus importantes dans le jeu. Cela accélère également la fin de la partie.

→ DÉCOMpte DE FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque 3 Missions sont remplies (modifiées par le niveau Colonie). Terminez la manche en cours, puis jouez 1 tour supplémentaire. Passez la phase de Navette lors de la dernière manche.

	Zone Progrès	0 à 11 PO.		Tech. dans le Labo.	1 à 9 PO par Technologie sur votre plateau.
	Vaisseaux personnels	3 PO pour chaque Vaisseau dans votre hangar.		Bâtiments Avancés	3/5 ou -3/-5 PO pour chacun de vos Bâtiments Avancés.
	Colon	0 à 21 PO pour vos Quartiers d'habitation les plus occupés.		Scientifiques	3 PO pour chaque Bâtiment Avancé sur Mars (de n'importe quel joueur) du type indiqué.
	<i>Remarque : Avant le décompte des Colons, déplacez tous vos Colons du côté du plateau où se trouve votre marqueur Joueur et de votre Espace de Travail, vers vos Quartiers d'habitation.</i>			Contrats terriens	9/12 ou -4/-6 PO pour chaque Contrat que vous avez.

NIVEAUX DE COLONIE

Le niveau de la Colonie augmente à mesure que les Bâtiments LSS sont construits.

Chaque fois que la Colonie monte de niveau

1. Déplacez le marqueur de niveau de la Colonie d'une rangée vers le haut ; **2.** remplissez les cases de la grille Technologie vides avec de nouvelles tuiles Technologie ; **3.** remplissez l'Entrepôt (seulement 2 rangées dans les parties à 2 joueurs) ; **4.** Le nombre maximum de Vaisseaux privés que chaque joueur peut avoir est augmenté de 1.

1^{er} changement de niveau - Niveau 2.



1. Marquez les points de la zone Progrès ; **2.** lorsque la Navette se déplace, placez-la sur la case Voyage 2 ; **3.** Retirez tous les Plans de la réserve. Ensuite, ajoutez les 12 premières cartes du paquet de Plan dans la réserve.

2^e changement de niveau - Niveau 3.



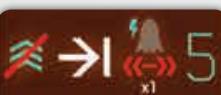
1. Marquez les points de la zone Progrès ; **2.** le nombre de Missions nécessaires pour déclencher la fin de la partie est réduit de un. **3.** lorsque la Navette se déplace, placez-la sur la case Voyage 3 ; **4.** retirez tous les Plans de niveau 1 de la réserve. Ensuite, ajoutez tous les Plans de niveau 3 restants à la réserve.

3^e changement de niveau - Niveau 4.



1. Ne marquez pas les points de la zone Progrès ; **2.** le nombre de Missions nécessaires pour déclencher la fin de la partie est réduit de un ; **3.** la Navette arrête de se déplacer.

4^e changement de niveau - Niveau 5.



1. Ne marquez pas les points de la zone Progrès ; **2.** la fin de la partie est déclenchée ; **3.** la Navette se déplace une dernière fois pendant la phase de Navette (peu importe où elle se trouve sur la piste) et est ensuite retirée du jeu.

Si la Colonie change de niveau une cinquième fois, il ne se passe rien.

ACTIONS EXÉCUTIVES

Une fois par tour, avant ou après votre Action principale, vous pouvez effectuer une Action exécutive.



Coût : 4 Cristaux

Développez une Technologie une fois gratuitement.



Coût : 4 Cristaux

Déplacez votre Rover jusqu'à 2 cases - vous pouvez dépenser des Cristaux et/ou utiliser des Technologies.



Coût : 3 Cristaux

Améliorez une tuile Bâtiment.



Coût : 3 Cristaux

Prenez 1 Plan.



Coût : 3 Cristaux

Gagnez 1 Minerai.



Coût : 2 Cristaux

Utilisez jusqu'à 2 PM pour déplacer vos Robots. Vous pouvez dépenser des Cristaux pour gagner des PM supplémentaires.



Coût : 2 Cristaux ou un Scientifique correspondant

Prenez 1 Ressource de l'Entrepôt.



Coût : 2 Cristaux ou un Scientifique correspondant

Utilisez une Action Bâtiment Avancé.

CONSEILS DE L'AUTEUR

- Construisez un ou plusieurs Bâtiments LSS dès que possible.
- Ne laissez personne améliorer seul le premier niveau de la Colonie.
- La construction est la principale source de points pendant le jeu.
- N'essayez pas de tout faire. Restez concentré.
- Contribuez aux Missions, elles vous fournissent des Cristaux.
- Gardez à l'esprit le déplacement de la Navette.
- Assurez-vous d'avoir un Vaisseau pour voyager seul en cas de besoin.
- Voyager est une question de timing.
- S'il le faut, utilisez la Capsule d'atterrissement.

Comment obtenir des Cristaux

Remarque : Les Cristaux gagnés au cours d'un tour sont conservés en bas du Dépôt et ne peuvent pas être utilisés pendant ce tour. Vous les obtenez au début de votre prochain tour.

Construisez un Abri ; construisez un Bâtiment et recevez le Cristal en récompense venant du LSS ; récupérez-les avec votre Rover ; contribuez aux Missions ; visitez l'Entrepôt ; profitez d'une case dans votre Laboratoire ; jouez au Casino ; obtenez quelques Plans ; production quand vous allez sur orbite.

Comment obtenir des ressources

Construisez un Bâtiment ; Visitez l'Entrepôt ; Bénéficiez d'une case dans votre Laboratoire ; Action exécutive ; Bâtiments Avancés ; Production lorsque vous voyagez en Orbite.

AVANTAGES DU LABORATOIRE

Vous pouvez recevoir l'avantage d'une case lorsque vous le recouvrez avec une tuile Technologie.



Prenez 1 Cristal ou 1 Ressource de l'Entrepôt.



Gagnez 1 Cristal de la réserve générale.



Gagnez 1 Minerai de la réserve générale.



Utilisez jusqu'à 2 points de mouvement pour déplacer vos Robots. Vous pouvez dépenser des Cristaux pour gagner des points de mouvement supplémentaires.



Améliorez 1 Bâtiment selon les règles normales. Vous pouvez utiliser la Technologie. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, vous pouvez effectuer une amélioration supplémentaire.



Prenez un Plan de la réserve. Pour chaque que vous envoyez dans votre Espace de travail, prenez 1 Plan supplémentaire.