

Krzysztof Wolicki & Grzegorz Okliński

# MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION



1-4

90-120'

14+



# En route pour Mars !

Grâce aux accords entre l'Agence Spatiale Internationale et plusieurs compagnies privées, l'année 2030 entrera dans l'Histoire comme celle de la première mission de colonisation de Mars. Cette mission historique bénéficiera des données issues des précédentes missions automatisées lancées par des fonds privés; missions qui s'étaient toutes soldées par un échec.

La mission aura pour principal objectif de préparer les infrastructures nécessaires à l'accueil des vagues de colons planifiées sur plusieurs années. La création de campements auto-suffisants permettra à l'humanité de s'étendre en plusieurs générations à travers l'ensemble du système solaire. L'échec d'une précédente mission, qui avait été l'objet d'une télé-réalité suivant la vie de plusieurs astronautes sur Mars, avait été un traumatisme sans précédent pour l'exploration spatiale et ses sponsors. Ce programme ambitieux aura pourtant aussi fourni une quantité de données inestimables à partir desquelles les équipes de scientifiques et experts ont créé ce concept de camps autonomes. Notre équipe de scientifiques a su analyser les raisons de cet échec et en tirer les informations utiles, permettant une meilleure compréhension des conditions de vie sur Mars. Sans cette tragédie, les systèmes de survie n'auraient pas connu les progrès spectaculaires dont bénéficieront les membres de notre mission.

Tous les membres du programme de télé-réalité sont présumés dis-

parus après de multiples tentatives pour établir le contact. Une information confirmée par l'observation au radar qui n'a relevé aucune trace d'activité en surface. Peut-être un jour sera-t-il possible de déterminer ce qu'il s'est vraiment passé. Toutefois, les experts s'accordent sur le fait que la combinaison d'erreurs humaines, de systèmes de survie défectueux et d'un manque de connaissances fondamentales — notamment pour les opérations cruciales de maintenance — a mené cette mission à sa perte.

Pour minimiser les risques de la mission en cours, nous avons opté pour une zone d'atterrissement à proximité du premier camp d'astronautes. La mission bénéficiera ainsi d'une excellente connaissance des conditions météo et d'analyses exhaustives du sol du site. Nous espérons aussi que l'exploration du vieux camp pourra aider à comprendre ce qui est arrivé au premier groupe d'astronautes. Si l'infrastructure déjà construite peut être réutilisée, cela conférera en plus un avantage non négligeable lors des premiers mois de la mission.

## Controverse à propos du programme de recrutement de la Mission pour Mars

1er novembre 2030

La Mission de Colonisation Martienne est aujourd'hui mature et le calendrier comprend désormais plusieurs vols habités avec du personnel varié. Contrairement aux autres programmes spatiaux, il n'y aura en effet pas que des experts qui travailleront sur Mars. Les biochimistes ont défriché le terrain, suivis de spécialistes de divers horizons puis ce seront des civils qui voleront vers Mars. Derrière ce grand projet de porter vers Mars l'humanité dans toute sa diversité, le recrutement des volontaires qui exploreront la planète, en menant des expéditions au-delà des zones sécurisées, prête aujourd'hui à controverse.

Cet aspect de la mission est tellement risqué que le nombre de volontaires est resté très en-deçà des prévisions. Il a alors été décidé d'autoriser les personnes privées de leurs droits civils, comme les prisonniers, à prendre part aux très rigoureux tests de sélection. La possibilité de retrouver la liberté a poussé un grand nombre de prisonniers à postuler, au grand dam de l'opinion publique qui voit là une menace potentielle pour les héros du programme martien. Conscient de cet attachement du public aux héros de Mars, le directeur de l'agence spatiale a toutefois confirmé lors de sa dernière conférence de presse, qu'un complexe spécifique serait créé pour les ex-détenus, afin dit-il « de minimiser les risques et d'assurer des conditions d'exploration optimales pour les colons ».

Evidemment, cela implique pour le personnel technique sur place de produire dans un laps de temps très limité suffisamment de ressources pour assurer aux nouveaux colons des conditions de vie décentes.



```
FUNCTION ()  
if [vls.Leng >  
1]= vals[i].Tr  
}  
  
AZY(#F23456);  
fun {  
    ...
```

# Succès de l'atterrissement sur Mars

Les premières capsules, transportant plusieurs douzaines de personnes, représentants de délégations privées ayant signé des contrats avec l'Agence Spatiale Internationale, ont atterri avec succès et sans complication sur Mars.

Un des tous premiers messages en provenance de la Planète Rouge nous informe que le travail sur les infrastructures essentielles a débuté : centres de recherche, production de nourriture et systèmes de survie qui ont été déployés par des modules avant l'arrivée du personnel. L'accueil des prochains arrivants se fera une fois ce travail préparatoire achevé.

Nous sommes émus à l'idée que, à chaque seconde qui passe sur Terre, des systèmes innovants produisent de l'oxygène et de l'énergie sur la Planète Rouge, permettant ainsi aux corporations de poursuivre leurs opérations selon le calendrier prévu.

## Premier bébé né sur Mars

15 juillet 2031



**La communauté scientifique est sous le choc après l'annonce du nouveau planning de mission.**

Celui-ci prévoit en effet, suite à de récents apports de fonds, une augmentation sans précédent du nombre de vols vers Mars. Selon de nombreux experts, l'infrastructure présentée dans les rapports n'est pas encore opérationnelle et ne saurait accueillir la prochaine vague de colons. Le point le plus critiqué est la mise à contribution de la colonie technique en place, censée s'occuper de tous les préparatifs. Et les doutes ne manquent pas quant au

réalisme de ces objectifs qui ambitionnent de créer une civilisation auto-suffisante sur Mars. Avec un peu de chance, les prochains rapports nous indiqueront que nous sommes en bonne voie...

Dans ce rapport spécial pour Jour de l'Humanité, nous tenons toutefois à saluer les efforts des agences gouvernementales et des investisseurs privés afin d'assurer des conditions de vie confortables pour le premier né au-delà de notre planète. C'est sans aucun doute la prochaine étape de notre conquête de l'espace, un but clair mais ambitieux à atteindre.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	> 4
<b>LE MATERIEL</b>	> 5
Jeu de base	> 6
Édition collector	> 7
<b>MISE EN PLACE</b>	> 8
Pour tous les modes de jeu	> 8
Mode solo	> 9
Mode coopératif	> 9
Mode semi-coopératif	> 10
Mode compétitif	> 10
<b>DÉROULEMENT DU JEU</b>	> 12
PHASE DE PRÉPARATION	> 12
PHASE D'ACTIVITÉ	> 13
Cartes Événement	> 13
Cartes Météo	> 14
Production d'énergie	> 14
Effectuer une action	> 14
Action de repos	> 15
Différentes actions des infrastructures	> 15
Ordre du tour	> 15
Cartes Expert	> 15
Livraisons	> 15
PHASE D'ENTRETIEN	> 16
Croissance démographique	> 16
Oxygène	> 16
Maladie	> 16
Faim	> 16
Retirez les jetons des besoins	> 17
FIN DU JEU	> 17
<b>DESCRIPTION DES INFRASTRUCTURES</b>	> 18
RTG	> 18
Générateur MOXIE V.3	> 18
Construction des infrastructures	> 18
Hôpital	> 18
Usine de traitement de l'eau	> 18
Excavation	> 18
Aire d'atterrissement	> 20
Serres	> 20
Centre de formation	> 21
Laboratoire	> 21
Installations énergétiques	> 21
Description des technologies	> 22
Description des cartes Assistant	> 22
Description des cartes Expert	> 22
Description des cartes Météo	> 23
<b>CRÉDITS ET CONTACT</b>	> 23
<b>RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU</b>	> 24

## **SYMBOLS**

SYMBOLES	
	Fournitures
	Eau potable
	Médicaments
	Nourriture
	Marqueur Énergie
	Marqueur Régolite
	Marqueur Glace impure
	Maladie
	Faim
	Oxygène
	Natalité
	Indisponibilité
	Monnaie
	Événement
	Jeton Colon Jeton de tour
	Mort
	Chantier en cours Actions interdites
	Amélioration +1 unité de temps par action ici
	Point de Réputation
	Excavation de cristal Régolite et/ou Glace impure
	Coût en unités de temps X représente un coût variable pour l'action considérée.
	Recherche
	Technologie des corporations
	Type de plantation
	Récolte
	Production d'énergie
	Cartes Contrat ou objectifs de la Mission
	Carte Analyse du Régolite
	Analyse du Régolite
	Expert
	Assistant
	Événement
	Météo
	Changement de premier joueur
	Prendre un jeton/marqueur du plateau
	Placer un jeton/marqueur sur le plateau
	Cellules solaires
	Énergie cinétique
	Grue télescopique
	Sonde moléculaire
	Altération de l'ADN
	Rapport Météo
	Médicaments
	Convertisseur de CO2
	Contrôle des naissances

# LE MATERIEL



↗ **PLATEAU DE JEU RECTO-VERSO** dont chaque face possède les mêmes éléments. Ces derniers sont organisés différemment pour correspondre au mieux à la disposition de votre table.  
**Le plateau de jeu représente la colonie martienne et est divisé en plusieurs zones :**

- ↗ ① **4 QUARTIERS (Q1 - Q4)** divisés en :
  - ①a QUARTIERS INFÉRIEURS
  - ①b APPARTEMENTS
  - ①c INFIRMERIE
- ↗ **INFRASTRUCTURES :**
  - ②a Générateur MOXIE Mars Oxygen In-Situ Resource Utilization Experiment
  - ②b HÔPITAL
  - ②c USINE DE TRAITEMENT DE L'EAU
  - ②d CENTRE DE FORMATION
  - ②e RTG Générateur Thermoélectrique à Radioisotope
  - ②f EXCAVATION
  - ②g AIRE D'ATERRISSAGE
  - ②h LABORATOIRE
  - ②i SERRES
  - ②j PANNEAUX SOLAIRES
  - ②k PARC ÉOLIEN
  - ②l CONSTRUCTION DES INFRASTRUCTURES
- ↗ ③ ZONE D'EXCAVATION
- ↗ ④ PISTE DE RÉPUTATION
- ↗ ⑤ PISTE DE CYCLE

# JEU DE BASE

6

✓ CARTES EXPERT [10]  
2x Chimiste, 2x Pharmacien,  
2x Ingénieur, 2x Nutritionniste,  
2x Médecin



✓ CARTES ASSISTANT [12]  
4x Botaniste, 4x Scientifique,  
4x Géologue,



✓ CARTES ANALYSE DU RÉGOLITE [18]



✓ CARTES ÉVÉNEMENT [20] (numérotées 0)



✓ CARTES MÉTÉO [10]



✓ CARTES CONTRAT [24]



Les cartes Événement possèdent un numéro de cycle (1 – 4) au verso.

Cartes Événement 0 :

- Panne Hydraulique,
- Quarantaine,
- Visiteurs,
- La fuite,
- Grogne,
- La faille,
- Erreur de pilotage,
- Démons de poussière,
- Éruption solaire [4],
- Fuite d'air,
- Panne du RTG,
- Incendie,
- Perte de pression,
- Équipement défectueux,
- Mauvaise Graine,
- Empoisonnement,
- Valves.

✓ AIDES DE JEU [4]



✓ TUILES PLANTATION [6] ✓ TUILES RECHERCHE [12]



✓ MISSIONS [4]



LISTE DES MISSIONS DE BASE :

- [cartes Événement 0 uniquement]
- > Changement de programme
  - > Les lutins de poussière
  - > Capsule botanique
  - > Champ de force

✓ MARQUEURS

✓ MARQUEURS RÉGOLITE [10 Cristaux]

✓ MARQUEURS ÉNERGIE [30 Cristaux]

✓ MARQUEURS GLACE IMPURE [10 Cristaux]

✓ MARQUEURS FOURNITURES [10]

✓ MARQUEURS NOURRITURE [8]

✓ MARQUEURS MÉDICAMENTS [5]

✓ MARQUEURS EAU POTABLE [8]

✓ JETONS EXCAVATION [37]

✓ MARQUEUR DE CYCLE [1]

✓ MARQUEURS JOUEUR [8x4] ET MARQUEURS ACTION [3x4]

dans les 4 couleurs ● ● ● ●



✓ JETONS COLON RECTO-VERSO [16]

dans les 4 couleurs ● ● ● ●



✓ PLATEAUX CORPORATION [4]

dans les 4 couleurs ● ● ● ●  
aussi appelé Plateau Joueur.



✓ JETONS

✓ JETONS FAIM [12]

✓ JETONS OXYGÈNE [8]

✓ JETONS MALADIE [8]

✓ JETONS NATALITÉ [12]

✓ JETONS ÉVÉNEMENT [4]

✓ JETONS CHANTIER EN COURS [4]

✓ JETONS AMÉLIORATION [8]

✓ JETONS MONNAIE [28]

✓ JETONS INDISPOBILITÉ [8+8]



✓ MARQUEUR PREMIER JOUEUR [1]

✓ MARQUEUR EXCAVATRICE [1]

# L'ÉDITION COLLECTOR

» CARTES OBJECTIF CACHÉ [12]



» "PREUVE DE VIE"  
Cartes Analyse du Régolite [4]



» MARQUEUR ACTION : FIGURINES ASTRONAUTE DE CHAQUE COULEUR [3]

Les figurines sont utilisées à la place des marqueurs en bois.



» MARQUEUR DE CYCLE 3D [1]

Le marqueur Empreinte est utilisé à la place du marqueur en bois.



» MARQUEUR EXCAVATRICE 3D [1]

Le marqueur 3D est utilisé à la place du marqueur en bois.



» MARQUEUR PREMIER JOUEUR 3D [1]

Le Marqueur 3D est utilisé à la place du marqueur en bois.

» MISSIONS [9]



» CARTES ÉVÉNEMENT [24] RECTO-VERSO

(numérotées de 1 à 5)



» PLATEAU EXTENSION RECTO-VERSO

Uniquement pour les Missions "Un visage sur Mars" et "La face cachée de Mars"



**NOTE :** les cartes Événement ont un numéro sur le coin inférieur droit correspondant aux Missions dans lesquelles elles doivent être utilisées. Les cartes possédant le numéro 0 sont utilisées dans toutes les Missions. Le numéro de Mission est noté à côté du nom de la Mission. Par exemple, la Mission "Mission vers Phobos" possède le numéro 3. Il faut ainsi ajouter les cartes Événement numérotées 3 aux cartes Événement numérotées 0. La Mission "Capsule botanique" possède le numéro 0, donc seules les cartes de base sont utilisées.

» JETONS EXCAVATION [20]

Uniquement pour la Mission "Un visage sur Mars"



## RÉSUMÉ DU JEU

Dans le jeu de plateau Martians: A Story of Civilization, les joueurs prennent la tête de corporations dans le but de former une colonie viable sur Mars. Les colons contrôlés par les joueurs réaliseront différentes tâches, de la production de nourriture à la construction d'infrastructures, en passant par l'excavation de minerai. Une fois ces tâches effectuées, les colons retourneront dans leurs quartiers pour faire profiter la colonie du fruit de leur labeur. Durant la partie, vous construirez de nouvelles installations, découvrirez de nouveaux matériaux et étendrez votre base martienne.

Martians est un jeu de placement d'ouvriers pour 1 à 4 joueurs et possède quatre modes de jeu :

- Solo
- Coopératif
- Semi coopératif
- Compétitif

Réussirez-vous bâtir une colonie viable sur Mars ?

» LISTE DES MISSIONS ET DES CARTES ÉVÉNEMENT ADDITIONNELLES [Édition collector uniquement] :

» Mars One

[utilisation des cartes 0 et 1]

Cartes Événement 1 : L'entrée Sud, Le transmetteur, La clé, S.O.S, Le journal, Le médecin, Le cellier, Les Quartiers.

» Les réfugiés

[utilisation des cartes 0 et 2]

Cartes Événement 2 : L'agent, Un homme désespéré, Les effets des rayonnements, Une mauvaise manipulation. Utilisez les figurines Astronaute grises [3].

» Mission vers Phobos

[utilisation des cartes 0 et 3]

Cartes Événement 3 : Confusion, Atterrissage brutal, Fuite de Carburant, Panne des Communications.

» Un visage sur Mars

[utilisation des cartes 0 et 4]

Cartes Événement 4 : L'Avalanche, Le guide, La grotte, Le sommet.

Utilisez le plateau Extension et les jetons Excavation supplémentaires [20].

» La face cachée de Mars

[utilisation des cartes 0 et 5]

Cartes Événement 5 : Invités importuns, Vol de nourriture, Menace, Sabotage.

Utilisez le plateau Extension supplémentaire.

» La colonie souterraine [utilisation des cartes Événement 0] :

» Désastre [utilisation des cartes Événement 0] :

» Vastitas Borealis [utilisation des cartes Événement 0] :

» La fin [utilisation des cartes Événement 0] :



» FIGURINES RÉFUGIÉS [3]

# MISE EN PLACE

8

La mise en place de Martians est simple. La préparation générale est la même pour tous les modes de jeu, à quelques différences près selon la façon dont vous voulez jouer. Suivez la mise en place pour tous les modes de jeu, puis reportez-vous à la partie concernant le mode de jeu que vous avez choisi.

## POUR TOUS LES MODES DE JEU

- 1 Placez le plateau ↗ 1 au milieu de la table et accessible à tous les joueurs. Le plateau est recto-verso mais les deux faces sont fonctionnellement identiques, choisissez celle que vous préférez. Si vous possédez les figurines des bâtiments, placez-les sur le plateau sur les infrastructures correspondantes.
- 2 En fonction du nombre de joueurs, placez les jetons Indisponibilité dans les infrastructures comme suit, en commençant par le premier Poste d'Activité (la première case d'action) à droite :

NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1
GÉNÉRATEUR MOXIE	—	—	1	1
CONSTRUCTION DES INFRASTRUCTURES	—	1	2	2
EXCAVATION	—	1	2	2
AIRE D'ATERRISSAGE	—	1	2	2



- 3 Un jeton Chantier en cours ↗ 2 doit être placé sur le premier Poste d'Activité en partant de la gauche des infrastructures suivantes :

- |                       |                                     |
|-----------------------|-------------------------------------|
| • Hôpital             | • Usine de production d'eau potable |
| • Centre de formation | • Laboratoire                       |



La présence d'un jeton Chantier en cours signifie que ces infrastructures ne sont pas encore fonctionnelles.

- 4 Les jetons Amélioration ↗ 3 doivent être placés sur tous les Postes d'Activité libres dans les infrastructures suivantes :

- |                       |                                     |
|-----------------------|-------------------------------------|
| • Hôpital             | • Usine de production d'eau potable |
| • Centre de formation | • Laboratoire                       |



**PLACEZ ÉGALEMENT** des jetons Amélioration sur le deuxième et le troisième Poste d'Activité des **Serres** (le premier Poste d'Activité doit être libre).

- 5 Retournez les 37 jetons Excavation face cachée, de façon à ce que leur contenu ne soit pas visible, et mélangez-les. Prenez-en 3 et placez-les, face visible, sur les 3 emplacements de couleur différente (plus foncée) de la zone d'excavation au centre du plateau de jeu ↗ 4. Placez les autres jetons Excavation sur le plateau de jeu, face cachée. Placez le marqueur Excavatrice sur le jeton visible situé le plus en haut du plateau.

- 6 Placez à proximité du plateau dans une réserve commune :
  - les jetons Oxygène, Faim, Maladie, Natalité et Monnaie
  - les marqueurs Énergie, Réglolite et Glace impure (cristaux)
  - les marqueurs Eau potable, Fournitures, Médicaments et Nourriture

- 7 Triez les 6 tuiles Plantation par type et placez-les face visible sur le plateau de jeu à côté des serres ↗ 5

- 8 Mélangez et placez les cartes Analyse du Réglolite en pile sur l'emplacement dédié du plateau de jeu ↗ 6, face cachée.

### ■ ÉDITION COLLECTOR :

Mélangez à cette pile les 4 cartes spéciales "Preuve de vie".

- 9 Prenez la carte "Météo stable" du paquet de cartes Météo et placez-la sur l'emplacement dédié du plateau de jeu, face visible ↗ 7. Les autres cartes Météo sont mélangées et posées à côté du plateau de jeu, face cachée.

- 10 Triez les cartes Événement selon leur numéro de cycle (de 1 à 4) indiqué au dos, puis mélangez chaque pile séparément. Piochez 2 cartes de chaque cycle pour former les piles d'événements et placez le marqueur de Cycle sur la première d'entre elle ↗ 8. Vous devriez avoir 4 piles de 2 cartes chacune. Remettez les cartes restantes dans la boîte du jeu.



- 11 Placez sur le plateau les marqueurs Énergie, les cartes Expert, les cartes Assistant, et les tuiles Recherche selon le nombre de joueurs, d'après le tableau suivant :

NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1
MARQUEURS ÉNERGIE	6	5	4	4
CARTES EXPERT	6	5	4	4
NOMBRE DE CARTES ASSISTANT	12	9	6	6
CARTES PIOCHÉES LORS DU 1ER CYCLE	6	5	4	4
TUILLES RECHERCHE	6	5	4	4

- Prenez le bon nombre de marqueurs Énergie de la réserve et placez-les sur le plateau, sous le générateur RTG. ↗ 9

- Mélangez les tuiles Recherche et placez-en le bon nombre face visible dans la zone adéquate du plateau. ↗ 10 Placez les tuiles restantes en une pile à proximité du plateau, face cachée.

- Mélangez les cartes Expert et tirez-en au hasard le nombre requis, que vous placez, face visible, sur la zone correspondante du plateau, à côté du centre de formation ↗ 11. Placez les cartes restantes en une pile à proximité du plateau, face cachée.

- Triez les cartes Assistant par type. Prenez un assistant de chaque type par joueur et mélangez-les en un paquet. Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, le paquet contiendra 9 cartes (3 de chaque type). Remettez les cartes restantes dans la boîte. Depuis ce paquet, placez le nombre requis de cartes Assistant, face visible, sur la zone correspondante du plateau, à côté du centre de formation ↗ 11 et placez le reste du paquet à proximité du plateau, face cachée.

## SOLO.1

### ➤ MODE SOLO

➤ DURÉE DU JEU : 4 CYCLES



Une partie en solo est similaire à une partie en mode **CO-OP.2**, à une exception près : le joueur contrôle bien une unique corporation mais utilisera 2 jeux de marqueurs Action, de marqueurs Joueur et de jetons Colon.

- 1 Choisissez un plateau Corporation et 1 marqueur Joueur de la couleur correspondante (ce dernier sera considéré comme le marqueur Réputation). Sélectionnez également 2 jeux de marqueurs Action, de marqueurs Joueur et de jetons Colon. Vous devriez avoir les marqueurs Action, les marqueurs Joueur et les jetons Colon de 2 couleurs (par exemple bleu et rouge) et 1 marqueur Réputation de la couleur de votre plateau Corporation (par exemple jaune).

Les marqueurs Joueur (de n'importe quelle couleur) seront utilisés pour indiquer quelles installations énergétiques vous construirez, quels objectifs vous accomplirez (si besoin) et quelles technologies vous développerez, tandis que les 2 jeux de marqueurs Action et de jetons Colon serviront à indiquer les actions de la colonie et les tours de jeu.

- Placez tous les marqueurs Action et jetons Colon d'une couleur (bleu) du côté gauche du plateau Corporation, et tous les marqueurs Action et jetons Colon de l'autre couleur (rouge) à sa droite. Les marqueurs Joueur (bleus et rouges) sont placés au dessus du plateau Corporation.
- Placez le marqueur Premier joueur à gauche du plateau Corporation, ce qui indique quelle corporation sera la première à suivre vos ordres.
- L'ordre des corporations (dans les autres modes : l'ordre des joueurs) change en déplaçant le marqueur Premier joueur entre les deux corporations. Par exemple, la corporation bleue commencera le premier tour, la corporation rouge le deuxième tour (en accord avec le symbole de changement de premier joueur de la piste de Cycle).

- 2 Choisissez si vous souhaitez remplir les objectifs d'une Mission ou accomplir des contrats.

➤ Si vous choisissez de remplir les objectifs d'une Mission, sélectionnez une Mission et effectuez les changements requis lors de la mise en place du jeu. N'oubliez pas d'inclure les potentielles cartes Événement qui accompagnent cette Mission.

➤ Si vous choisissez d'accomplir des contrats, mélangez les cartes Contrat en une pile face cachée, puis piochez-en 4 et placez-les face visible à proximité du plateau de jeu (comme dans le mode compétitif pour 2 joueurs).

➤ 3 Vous commencez la partie avec 5 jetons Monnaie, 10 marqueurs Énergie et 2 marqueurs Fournitures. Une partie en solo se jouant comme une partie en mode **CO-OP.2**, toutes les ressources sont partagées, l'argent également.

➤ 4 Vous aurez uniquement besoin de deux quartiers. Il vous est conseillé d'utiliser Q1 et Q2, mais vous pouvez en choisir d'autres.

➤ 5 Placez 2 jetons Oxygène dans les quartiers (un dans Q1 et l'autre dans Q2).

➤ 6 Placez le marqueur Réputation (jaune) sur la piste de Réputation à la position numéro 2. Dans le mode solo, la piste est utilisée pour mesurer la satisfaction de la colonie.

## ➤ 7

Placez un jeton Colon de chaque couleur (bleu et rouge) surmonté d'un jeton Indisponibilité sur une des 4 cases du tour 4 de la piste de Cycle.



## CO-OP.2

### ➤ MODE COOPÉRATIF

➤ DURÉE DU JEU : 4 CYCLES



Chaque joueur partage la colonie avec les autres joueurs et toutes les ressources sont partagées. Cela inclut les cristaux, la monnaie, la nourriture, les médicaments... Les technologies de la colonie sont également partagées (Contrôle des naissances, Convertisseur de CO2, Médicaments) mais les technologies des corporations et les installations énergétiques ne le sont pas ; elles restent individuelles

- 1 Chaque joueur reçoit un plateau Corporation et un jeu de marqueurs en bois (marqueurs Joueur et marqueurs Action) de la couleur correspondante. ➤ 12

- 2 Chaque joueur place un jeton Colon de sa couleur surmonté d'un jeton Indisponibilité sur une des 4 cases du tour 4 de la piste de Cycle. ➤ 13

- 3 Les joueurs peuvent déterminer le premier joueur de la façon de leur choix. Par exemple, le premier joueur peut être le dernier à avoir lu un livre ou vu un film sur la colonisation de Mars. Le joueur qui commence prend le marqueur Premier joueur. ➤ 14

- 4 Le premier joueur reçoit 2 jetons Monnaie, le second 3, le troisième 4 et le quatrième 5. ➤ 15

- 5 Pour chaque joueur, ajoutez 1 marqueur Fournitures et 5 marqueurs Énergie à la réserve commune. ➤ 16

- 6 Placez un marqueur Joueur (peu importe la couleur) sur la piste de Réputation à la position numéro 2. Dans ce mode, la piste est utilisée pour mesurer la satisfaction de la colonie. ➤ 17

- 7 Sélectionnez une Mission et effectuez les changements requis lors de la mise en place du jeu. N'oubliez pas d'inclure les potentielles cartes Événement qui accompagnent cette Mission.

- 8 Placez 1 jeton Oxygène par joueur dans la colonie, répartis entre les différents quartiers (un dans Q1, un dans Q2...).

**SEMI:CO-OP.3****► MODE SEMI-COOPÉRATIF****► DURÉE DU JEU : 4 CYCLES**

Chaque joueur partage la colonie et les technologies de la colonie avec les autres joueurs comme en mode coopératif. Cependant, toutes les ressources, les installations énergétiques et les technologies des corporations sont individuelles et non-partagées. Il n'y a pas de réserve commune de ressources. Cependant, **prêter, emprunter et échanger des fournitures, de l'eau potable, des médicaments, de la nourriture, des cristaux et des points de Réputation est autorisé.**

Le joueur avec la plus forte réputation gagne la partie, que la Mission soit réussie ou non. Les joueurs peuvent cependant décider en début de partie de rendre les objectifs de la Mission obligatoires pour obtenir la victoire.

► 1 Chaque joueur reçoit un plateau Corporation et un jeu de marqueurs en bois (marqueurs Joueur et marqueurs Action) de la couleur correspondante. ↗ 12

► 2 Chaque joueur place un jeton Colon de sa couleur surmonté d'un jeton Indisponibilité sur une des 4 cases du tour 4 de la piste de Cycle. ↗ 13

► 3 Les joueurs peuvent déterminer le premier joueur de la façon de leur choix. Par exemple, le premier joueur peut être le dernier à avoir lu un livre ou vu un film sur la colonisation de Mars. Le joueur qui commence prend le marqueur Premier joueur. ↗ 14

► 4 Le premier joueur reçoit 2 jetons Monnaie, le second 3, le troisième 4 et le quatrième 5. ↗ 15

► 5 Chaque joueur commence la partie avec 1 marqueur Fournitures et 5 marqueurs Énergie. ↗ 16

► 6 Chaque joueur place un marqueur Joueur sur la piste de Réputation à la position numéro 2. Dans ce mode, la piste est utilisée pour mesurer la réputation de la colonie. ↗ 17

► 7 Sélectionnez une Mission et effectuez les changements requis lors de la mise en place du jeu. N'oubliez pas d'inclure les potentielles cartes Événement qui accompagnent cette Mission.

► 8 Placez 1 jeton Oxygène par joueur dans la colonie, répartis entre les différents quartiers (un dans Q1, un dans Q2...).

**COM.4****► MODE COMPÉTITIF****► DURÉE DU JEU : 5 CYCLES**

En mode compétitif, toutes les ressources, technologies et quartiers sont personnels et rien n'est partagé. Cependant, **prêter, emprunter et échanger des fournitures, de l'eau potable, des médicaments, de la nourriture, des cristaux et des points de Réputation est autorisé.**

► 1

Chaque joueur reçoit un plateau Corporation et un jeu de marqueurs en bois

(marqueurs Joueur et marqueurs Action) de la couleur correspondante. ↗ 12

► 2

Chaque joueur place un jeton Colon de sa couleur surmonté d'un jeton Indisponibilité sur une des 4 cases du tour 4 de la piste de Cycle. ↗ 13

► 3

Les joueurs peuvent déterminer le premier joueur de la façon de leur choix. Par exemple, le premier joueur peut être le dernier à avoir lu un livre ou vu un film sur la colonisation de Mars. Le joueur qui commence prend le marqueur Premier joueur. ↗ 14

► 4

Le premier joueur reçoit 2 jetons Monnaie, le second 3, le troisième 4 et le quatrième 5. ↗ 15

► 5

Chaque joueur commence la partie avec 1 marqueur Fournitures et 5 marqueurs Énergie. ↗ 16

► 6

Chaque joueur place un marqueur Joueur sur la piste de Réputation à la position numéro 2. Dans ce mode, la piste est utilisée pour mesurer la réputation de la colonie. ↗ 17

► 7

Mélangez les cartes Contrat en une pile face cachée, puis piochez-en le nombre adéquat et placez-les face visible à proximité du plateau de jeu

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4	3	2
<b>CARTES CONTRAT</b>	6	5	4

► 8

Chaque joueur place un marqueur Joueur de sa couleur dans un des quartiers. Cela indiquera les quartiers de la colonie que le joueur devra entretenir jusqu'à la fin du jeu. Chaque joueur place également un jeton Oxygène dans ses quartiers.



► 9

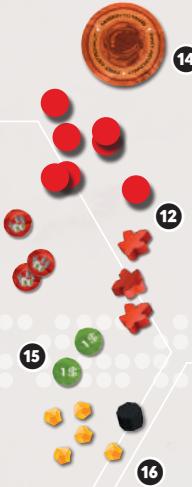
Si vous possédez les cartes Objectif caché (édition collector/kickstarter), vous pouvez les inclure en mode COM.4.

Distribuez aléatoirement trois cartes Objectif caché à chaque joueur. Chaque joueur choisit une carte qu'il conserve secrètement et passe les deux cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur choisit ensuite une carte qu'il conserve secrètement et défausse la carte restante. Chaque joueur disposera ainsi de 2 objectifs cachés, un connu d'un autre joueur et un connu seulement du joueur. A la fin du jeu, les joueurs vérifient leurs cartes Objectif caché. Chaque joueur ayant rempli les conditions de ses cartes reçoit les points de Réputation correspondants.

Les objectifs cachés sont comptabilisés à la fin du jeu. Si un joueur dispose dans sa réserve des ressources ou du personnel (experts et/ou assistants) nécessaires à l'accomplissement d'un objectif caché, il gagne les points de Réputation associés à cette carte.



8



▷ MISE EN PLACE POUR LE MODE SEMI : CO-OP.3  
à 4 joueurs

# DÉROULÉMENT DU JEU

**Martians: A Story of Civilization** se déroule en un nombre de cycles défini par le mode jeu (par exemple CO-OP, SEMI : CO-OP...). Chaque cycle comprend 3 phases :

- la phase de préparation ;
- la phase d'activité ;
- la phase d'entretien.

La phase de préparation permet aux joueurs de réinitialiser le plateau de jeu en vue d'un nouveau cycle. Il n'y a pas de phase de préparation au début du premier cycle.

Durant la phase d'activité, les joueurs enchaînent les tours de jeu en réalisant des actions.

La phase d'activité est composée de 3 ou 4 tours selon le nombre de jetons Colon disponibles par joueur. Les joueurs commencent la partie avec 3 jetons Colon et ont la possibilité d'en débloquer un 4<sup>ème</sup> si les besoins de la colonie sont satisfaits. De la même manière, ils peuvent perdre des jetons Colon s'il ne parviennent pas à maintenir la colonie viable. Durant cette phase, les joueurs réalisent des actions sur le plateau de jeu puis les colons effectuent leurs livraisons aux quartiers pour palier aux demandes de ces derniers.

Pendant la phase d'entretien, les joueurs évaluent les demandes des quartiers et déterminent les pénalités et récompenses qui en découlent.

Au début du 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> tour de la phase d'activité, un événement, un changement de météo, et une production d'énergie ont lieu. Il n'y a cependant pas d'événement, de changement de météo et de production d'énergie au début du premier tour du premier cycle (c'est-à-dire au début du jeu).

#### ► Cycle 1 :

##### **! (Pas de phase de préparation)**

- Tour 1 de la phase d'activité
- Tour 2 de la phase d'activité
- Révélez une carte Événement, une carte Météo et produisez de l'énergie
- Tour 3 de la phase d'activité
- Phase d'entretien

#### ► Cycle 2 :

- Phase de préparation : parties 1 à 4
- Tour 1 de la phase d'activité
- Tour 2 de la phase d'activité
- Révélez une carte Événement, une carte Météo et produisez de l'énergie
- Tour 3 de la phase d'activité
- Phase d'entretien

#### ► Cycle 3 :

- Phase de préparation : parties 1 à 4
- Tour 1 de la phase d'activité
- Tour 2 de la phase d'activité
- Révélez une carte Événement, une carte Météo et produisez de l'énergie
- Tour 3 de la phase d'activité
- Tour 4 de la phase d'activité (uniquement si des joueurs ont débloqué le 4<sup>ème</sup> jeton Colon de la piste de Cycle)
- Phase d'entretien

#### ► Cycle 4 :

- Phase de préparation : parties 1 à 4
- Tour 1 de la phase d'activité
- Tour 2 de la phase d'activité
- Révélez une carte Événement, une carte Météo et produisez de l'énergie
- Tour 3 de la phase d'activité
- Tour 4 de la phase d'activité (uniquement si des joueurs ont débloqué le 4<sup>ème</sup> jeton Colon de la piste de Cycle)
- Phase d'entretien



TOUR 1

TOUR 2

TOUR 3

TOUR 4

À PARTIR DU SECOND CYCLE :  
ÉVÉNEMENT  
MÉTÉO

PRODUCTION D'ÉNERGIE

ORDRE DES  
JOUEURS

ÉVÉNEMENT  
MÉTÉO  
PRODUCTION  
D'ÉNERGIE

DÉPEND DE LA  
TAILLE DE LA  
COLONIE

## RÈGLES GÉNÉRALES

- 1 Les joueurs peuvent consulter à tout moment de la partie les piles face visible (tuiles Recherche, cartes Expert, cartes Assistant, cartes Contrat).
- 2 Si un événement influe temporairement (jusqu'à la fin du cycle, jusqu'à la fin du tour...) sur n'importe quel élément du plateau de jeu, placez un jeton Événement sur cet élément jusqu'à la fin de l'effet.
- 3 Tous les jetons et marqueurs sont en quantité illimitée. S'il en manque, utilisez n'importe quel substitut à la place.
- 4 Si vous êtes à cours de cartes Régolite ou de tuiles Recherche, mélangez la pile de défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche.

## PHASE DE PRÉPARATION

### ► EFFECTUÉE À PARTIR DU DEUXIÈME CYCLE

Au début d'un cycle, les joueurs doivent préparer le plateau de jeu pour le prochain cycle. Cela inclut :

- le recensement de la population ;
- le placement des jetons des besoins ;
- le réapprovisionnement des piles ;
- la récupération des jetons Colon.

### ► 1 Recensement de la population

- Si la technologie Gestion de la natalité a été développée, ajoutez un jeton Natalité supplémentaire dans les quartiers.



**Gestion de la natalité :** Au début d'un cycle, placez un jeton Natalité dans les quartiers.



- Vérifiez le nombre de jetons Natalité dans les quartiers.

S'il y a 3 jetons Natalité dans les quartiers, vous pouvez débloquer le 4<sup>ème</sup> colon. Retirez le jeton Indisponibilité qui recouvre le jeton Colon en attente sur la piste de Cycle (tour 4). Vous pouvez utiliser ce jeton Colon durant la phase d'activité, il y aura donc 4 tours par cycle à la place de 3.

En mode CO-OP.2, SEMI : CO-OP.3 ou SOLO.1, vous placez un unique jeton Natalité dans la colonie. Comme la colonie est partagée, chaque joueur profite de son 4<sup>ème</sup> jeton Colon s'il y a 3 jetons Natalité au total dans cette dernière. En mode COM.4, seul le joueur possédant 3 jetons Colon dans ses quartiers débloque son 4<sup>ème</sup> jeton Colon.



Si vous débloquez un 4<sup>ème</sup> jeton Colon, vous devez ajouter un jeton Faim supplémentaire dans les appartements de la colonie pour symboliser l'augmentation de la demande en nourriture.

**ATTENTION :** un joueur ne peut avoir plus de 4 jetons Colon à n'importe quel moment de la partie.

## 2 Placement des jetons des besoins

Ces jetons représentent les besoins des habitants de la colonie en ressources spécifiques qu'il faudra leur fournir. Sans oxygène, vos colons vont suffoquer ; sans nourriture, ils vont être affamés et sans médicament, ils vont être malades.

**Placer les jetons Oxygène, Maladie et Faim dans les quartiers :**

### SOLO.1 CO-OP.2 SEMI : CO-OP.3

NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1
JETONS OXYGÈNE	4	3	2	2
JETONS MALADIE	4	3	2	2
JETONS FAIM	8	6	4	4

Les jetons sont toujours placés de gauche à droite, des quartiers 1 aux quartiers 4 (en SOLO.1, des quartiers 1 aux quartiers 2). Les joueurs placent les jetons par type à raison d'un jeton par quartier. S'il y a plus de jetons que de quartiers, les jetons supplémentaires sont placés en recommençant l'opération depuis les quartiers 1. **EXEMPLE :**

**Dans une partie à 2 joueurs :**

**Q1, Q2 :** 1 jeton Oxygène, 1 jeton Maladie et 1 jeton Faim  
**Q3 :** 1 jeton Faim      **Q4 :** 1 jeton Faim

**Dans une partie à 3 joueurs :**

**Q1, Q2 :** 1 jeton Oxygène, 1 jeton Maladie et 2 jetons Faim  
**Q3 :** 1 jeton Oxygène, 1 jeton Maladie et 1 jeton Faim  
**Q4 :** 1 jeton Faim

**Dans une partie à 4 joueurs :**

**Q1, Q2, Q3, Q4 :**  
1 jeton Oxygène, 1 jeton Maladie et 2 jetons Faim

### COM.4

Chaque joueur place le nombre de jetons suivants dans ses quartiers : 1 Oxygène, 1 Maladie, 2 Faim.

## MODIFICATEURS DU NOMBRE DE JETONS PLACÉS

### TAILLE DE LA POPULATION

SI LA POPULATION AUGMENTE, LES JOUEURS DOIVENT PLACER 1 JETON FAIM SUPPLÉMENTAIRE LORS DE LA PHASE DE PRÉPARATION.

SI LA POPULATION DIMINUE, LES JOUEURS DOIVENT PLACER 1 JETON FAIM EN MOINS LORS DE LA PHASE DE PRÉPARATION.

### TECHNOLOGIES

Les technologies préalablement développées modifient le nombre de jetons à ajouter.

**Médicaments** : placez 1 jeton Maladie de moins.

**Convertisseur de CO2** : Placez 1 jeton Oxygène de moins.



### SOLO.1 CO-OP.2 SEMI : CO-OP.3

Dans ce mode, chaque technologie ne peut être développée qu'une seule fois (un seul marqueur Joueur par technologie sur le plateau).

### COM.4

Dans ce mode, seul le joueur ayant développé une technologie en applique les effets.

## 3 Réapprovisionnement des piles

1. Piochez 1 carte Expert et 1 carte Assistant de leurs piles respectives et placez-les face visible sur la zone correspondante du plateau, à côté du centre de formation.

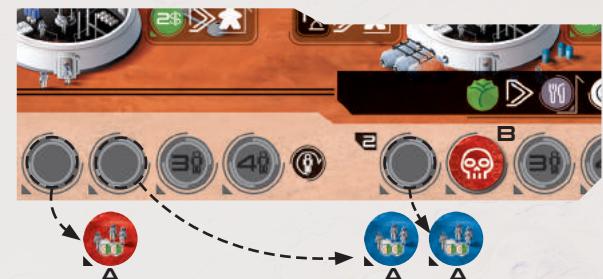
2. Piochez 2 tuiles Recherche de la pile et placez-les face visible sur la zone correspondante du plateau, à côté de l'aire d'atterrissement.

**3. (Seulement en mode SOLO.1 si vous n'utilisez pas de Mission ou en mode COM.4)**

Piochez 2 cartes Contrat de la pile et placez-les face visible sur le plateau.

## 4 Récupération des jetons Colon

Les joueurs prennent leurs jetons Colon de la piste de Cycle. Un joueur dont le colon est mort suite à une négligence de sa part (le jeton Colon est sur la piste de Cycle côté tête de mort visible), doit laisser ce jeton Colon mort sur la piste de Cycle. Le joueur peut toutefois choisir le tour pendant lequel il ne jouera pas en y plaçant son jeton Colon mort.



A Les joueurs récupèrent leurs jetons.

B Ce jeton reste sur la piste de Cycle jusqu'à la fin de la partie. Le joueur peut toutefois décider à quel tour le placer.

## PHASE D'ACTIVITÉ

### TRÈS IMPORTANT :

Au début du premier tour du premier cycle de la partie, ne révélez pas de carte Événement ou Météo, et ne produisez pas d'énergie.

La phase d'activité est la partie du jeu où les joueurs vont réaliser des actions pour produire des ressources et répondre aux besoins de la colonie tout en remplissant des objectifs. Les joueurs enchaînent les tours de jeu, en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début du 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> tour, les joueurs doivent piocher une carte Événement, une carte Météo et ensuite produire de l'énergie. La génération d'énergie étant dépendante de la météo, ces actions doivent être effectuées dans l'ordre.

### CARTES ÉVÉNEMENT

#### (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR UNIQUEMENT)

Les joueurs piochent une carte Événement du cycle en cours (indiqué par le marqueur de Cycle) et la lisent à voix haute. Ils appliquent les effets indiqués sur celle-ci. Il peut être utile de placer un jeton Événement dans la zone appropriée du plateau de jeu ou sur les plateaux Corporation des joueurs pour rappel qu'un événement a effet à cet endroit.

#### Carte Événement "Éruption solaire" :

Retirez les marqueurs Joueur des Postes d'Activité, pas des appartements ou de l'infirmerie. Les Missions peuvent définir de nouvelles règles.

## CARTES MÉTÉO (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR UNIQUEMENT)

Une fois la carte Événement révélée et résolue, les joueurs doivent déterminer la météo sur Mars pour les prochains tours. Piochez et révélez une carte Météo avant de la placer dans l'espace réservé à cet effet sur le plateau de jeu, en recouvrant la précédente carte Météo. La météo peut affecter la production d'énergie, l'excavation et la production de nourriture. N'oubliez pas de la prendre en compte lors de ces actions.

## PRODUCTION D'ÉNERGIE (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR UNIQUEMENT)

Une fois la météo définie, chaque joueur reçoit des marqueurs Énergie selon les installations énergétiques qu'il a construites et en prenant en compte la carte Météo et les technologies développées.

### EXEMPLE DE PRODUCTION D'ÉNERGIE PRENANT EN COMPTE LES EFFETS DE LA MÉTÉO AINSI QUE LES TECHNOLOGIES DÉVELOPPEES

#### Joueur Bleu

Deux installations panneaux solaires produisent 2 unités d'énergie chacun. Le joueur a développé une technologie qui augmente la production de chacun de ses panneaux solaires d'une unité. Comme la météo n'a pas d'influence sur ce type d'installation, le joueur produit un total de 6 jetons Énergie.



#### Joueur Rouge

Une installation panneaux solaires produit 2 unités d'énergie, de même qu'une installation parc éolien. Ce joueur n'a pas développé de technologie lui permettant d'augmenter sa production. La météo influe sur le parc éolien, augmentant sa production d'une unité. Le joueur produit donc un total de 5 jetons Énergie.



## EFFECTUER UNE ACTION

LORS D'UN TOUR DE JEU, CHAQUE JOUEUR JOUE UN FOIS DANS L'ORDRE DU TOUR.

LE NOMBRE DE TOURS DANS UNE PHASE D'ACTIVITÉ DÉPEND DE LA TAILLE DE LA COLONIE.

### UN TOUR = 3 UNITÉS DE TEMPS PAR JOUEUR

Grâce à ses colons, un joueur peut entreprendre des tâches coûtant 3 unités de temps durant son tour (à moins qu'il n'ait développé la technologie Altération de l'ADN, voir page 22).

Chaque action coûte un certain nombre d'unités de temps, affiché sur le plateau de jeu à proximité des Postes d'Activité.

**1 X** COÛTE 1  
UNITÉ DE  
TEMPS

**2 X** COÛTE 2  
UNITÉS DE  
TEMPS

### X X COÛT EN TEMPS PRÉCISÉ SUR LE PLATEAU CORPORATION

Une description complète de chaque infrastructure est donnée à partir de la page 18 de ce manuel.

POUR RÉALISER UNE ACTION, CHOISISSEZ UNE INFRASTRUCTURE ET PLACEZ-Y UN MARQUEUR ACTION SOIT SUR UN POSTE D'ACTIVITÉ VIDE, SOIT SUR UN JETON AMÉLIORATION.

**Si vous placez un marqueur Action sur un jeton Amélioration, votre action coûtera 1 unité de temps supplémentaire** (par exemple, si vous placez votre marqueur Action sur un jeton Amélioration de l'usine de traitement de l'eau, l'action coûtera 2 unités de temps à la place d'1).



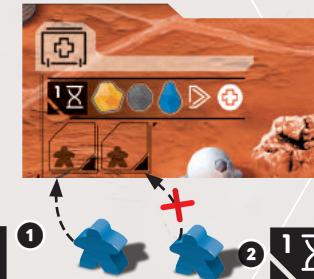
**Si une infrastructure possède un jeton Chantier en cours sur l'un de ses Postes d'Activité** (suite à la mise en place, sur le Poste d'Activité le plus à gauche), alors les joueurs **ne peuvent pas placer de marqueur Action** dans cette infrastructure.



### JETON AMÉLIORATION (INFRASTRUCTURE EN CONSTRUCTION)

Une infrastructure dont la construction a commencé (mais n'est pas finie) est marquée d'un jeton Amélioration. Un joueur peut y placer un marqueur Action, mais l'action coûtera 1 unité de temps supplémentaire. Cela représente la possibilité d'effectuer une action, mais plus lentement car l'infrastructure n'est pas entièrement construite.

**UN JOUEUR NE PEUT PAS PLACER PLUS D'1 MARQUEUR ACTION DANS UNE INFRASTRUCTURE.**



**IL EST INTERDIT DE PLACER UN MARQUEUR ACTION SUR UN JETON INDISPONIBILITÉ.**



**IL EST INTERDIT DE DÉPLACER UN MARQUEUR ACTION D'UN POSTE D'ACTIVITÉ À UN AUTRE.**



Un joueur souhaitant déplacer un marqueur Action d'un Poste d'Activité à un autre doit d'abord effectuer une action de repos.

**IL EST INTERDIT DE :**

- placer un marqueur Action sur un Poste d'Activité et l'utiliser pour réaliser la même action deux fois.
- placer un marqueur Action sur un Poste d'Activité sans avoir les ressources nécessaires à la réalisation d'une action.
- réaliser une action dans une infrastructure sans y placer de marqueur Action.

## ACTION DE REPOS

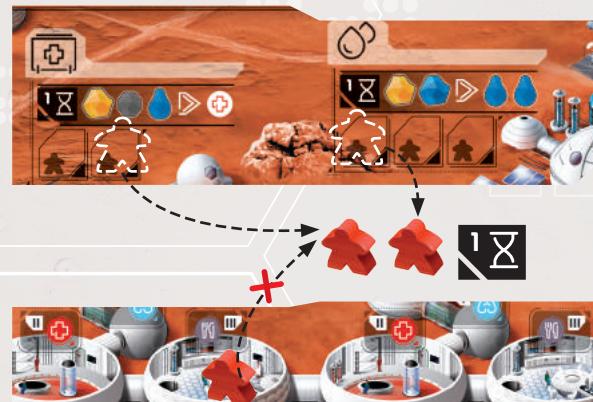
POUR RÉCUPÉRER SES MARQUEURS ACTION, UN JOUEUR PEUT EFFECTUER UNE ACTION DE REPOS. CETTE DERNIÈRE, AU PRIX D'1 UNITÉ DE TEMPS, LUI PERMET DE RÉCUPÉRER N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE SES MARQUEURS ACTION. CELA N'INCLUT PAS LES MARQUEURS ACTION PRÉSENTS DANS LES APPARTEMENTS OU L'INFIRMERIE SUITE À UNE PÉNALITÉ.

### COÛT DE L'ACTION :

1 unité de temps

### ATTENTION

Une action de repos ne permet pas de récupérer les marqueurs Action présents dans la colonie suite à une pénalité.



**EXEMPLE : PLACER DEUX MARQUEURS ACTION LORS D'UN MÊME TOUR SUR UNE MÊME INFRASTRUCTURE**



**EXEMPLE : PLACER UN MARQUEUR ACTION SUR UNE INFRASTRUCTURE ALORS QU'UN MARQUEUR ACTION Y EST DÉJÀ D'UN TOUR PRÉCÉDENT**



## DIFFÉRENTES ACTIONS DES INFRASTRUCTURES

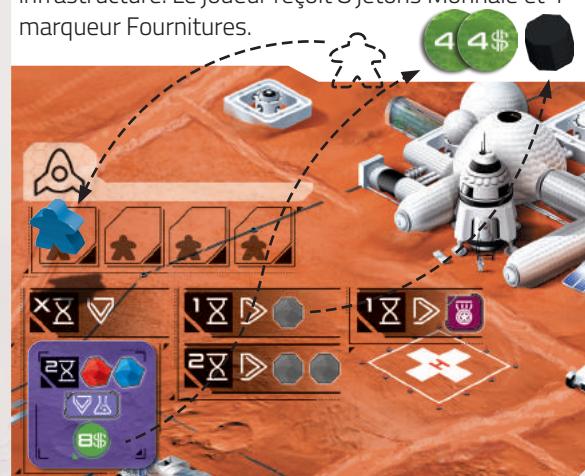
Un joueur qui place son marqueur Action sur une infrastructure permettant différentes actions peut décider d'en réaliser plusieurs en payant leurs coûts.

Le joueurs peuvent dépenser leurs unités de temps de la manière dont ils le souhaitent et dans l'ordre de leur choix. Certaines actions ne coûtent aucune unité de temps (par exemple : acheter une carte Assistant), ainsi 3 unités de temps ne correspondent pas forcément à 3 actions. Vous pouvez réaliser plusieurs actions différentes dans une infrastructure en y plaçant un marqueur Action, mais vous ne pouvez pas effectuer deux fois la même action.

**Par exemple :** dans la construction des infrastructures, vous pouvez construire, améliorer et développer une installation énergétique lors du même placement de marqueur Action (en dépensant 3 unités de temps et les ressources nécessaires), mais vous ne pouvez pas développer deux installations énergétiques lors de la même action.

Si un joueur produit de la monnaie ou des ressources, elles sont placées dans la réserve personnelle du joueur ou dans la réserve commune en mode CO-OP.2.

**EXEMPLE :** Le joueur Bleu décide d'utiliser tout son temps disponible pour une action sur l'aire d'atterrissement. L'action sur la tuile Recherche sélectionnée coûte 2 unités de temps ; prendre un marqueur Fournitures coûte 1 unité de temps. De cette façon, le joueur a réalisé 2 actions différentes avec le même marqueur Action, dans la même infrastructure. Le joueur reçoit 8 jetons Monnaie et 1 marqueur Fournitures.



## ORDRE DU TOUR

Un tour de jeu commence par le premier joueur et continue en sens horaire. **Quand tous les joueurs ont fini leur tour, le premier joueur actuel passe le marqueur Premier joueur au joueur à sa gauche. De cette façon, le premier joueur changera à chaque tour.**

## CARTES EXPERT

Si un joueur possède des cartes Expert, il peut les utiliser comme action durant son tour. **Les joueurs ne peuvent utiliser leurs cartes Expert qu'une seule fois par tour.**

## LIVRAISONS

### JETON COLON



Il représente l'équipe qui travaille pour chaque joueur pendant un tour. Plus simplement, c'est l'indicateur de tour d'un joueur. À la fin d'un tour, les colons retournent dans leurs quartiers. Le joueur doit alors placer un de ses jetons Colon sur la piste de Cycle. Le jeton Colon est toujours placé sur l'emplacement vide le plus à gauche du tour en cours.

Au départ, les joueurs disposent de 3 jetons Colon, leur permettant de jouer 3 tours durant un cycle. Si la population de la colonie augmente, les joueurs auront 4 tours à leur disposition représentés par le nombre de leurs jetons Colon. Bien entendu, si la taille de la colonie venait à diminuer (à cause de la négligence des joueurs), les joueurs pourraient se retrouver avec seulement 2 tours à leur disposition.

Une fois qu'un joueur a fini d'effectuer ses actions, il doit placer l'un de ses jetons Colon sur la piste de Cycle sur l'emplacement vide le plus à gauche du tour en cours. Cela représente la fin du travail de l'équipe et les colons peuvent apporter aux quartiers des ressources. Les joueurs peuvent alors livrer jusqu'à 2 produits à la colonie pour répondre à ses besoins. **Par exemple :** un joueur peut livrer 2 marqueurs Nourriture à la colonie. En échange, il peut retirer 2 jetons Faim de cette dernière et recevoir le nombre approprié de points de Réputation.

### Un joueur choisissant de livrer :

- **un marqueur Médicaments** retire un jeton Maladie des quartiers ;
- **un marqueur Nourriture** retire un jeton Faim des quartiers.

**Remarque :** il est impossible de livrer des médicaments, de la nourriture ou de l'oxygène aux quartiers qui n'en ont pas besoin.

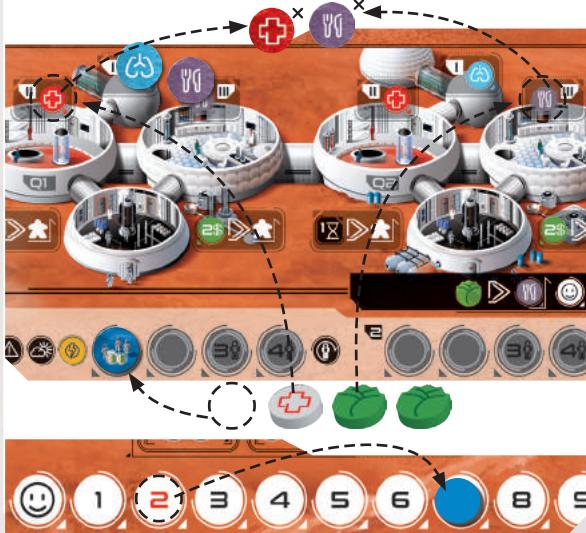
### COM.4

Un joueur ne peut livrer de produits qu'à ses propres quartiers.

**EXEMPLE :** Après avoir fini son tour, le joueur bleu dispose des ressources suivantes : 1 marqueur Médicaments et 2 marqueurs Nourriture. Le joueur se rappelle de la limite de 2 produits livrés au maximum et décide de livrer à la colonie 1 marqueur Médicaments et 1 marqueur Nourriture.



Le joueur retire de n'importe quels quartiers un jeton Faim et un jeton Maladie. Il reçoit pour cela un total de 5 points de Réputation. Lors de la livraison, les jetons peuvent être retirés de n'importe quels quartiers à moins de jouer en mode COM.4.



## PHASE D'ENTRETIEN

LA DERNIÈRE PARTIE DU CYCLE CONSISTE À VÉRIFIER LE BIEN-ÊTRE DES COLONS. POUR CELA, LES QUARTIERS SONT TRAITÉS SÉPARÉMENT, EN COMMENÇANT PAR LES PREMIERS QUARTIERS (Q1) PUIS EN PROCÉDANT PAR ORDRE. LES DEMANDES DES QUARTIERS SUIVENT UN ORDRE DE PRIORITÉ DE 1 À 4 :

- ↳ 1 RÉSERVE D'OXYGÈNE (jetons Oxygène)
- ↳ 2 INFIRMERIE (jetons Maladie)
- ↳ 3 APPARTEMENTS (jetons Faim)
- ↳ 4 QUARTIERS INFÉRIEURS (jetons Natalité)



## ↳ CROISSANCE DÉMOGRAPHIQUE

Il y a croissance de la population uniquement si les joueurs ont subvenu aux besoins de leurs colons, ce qui signifie qu'il n'y a aucun jeton Oxygène, Maladie ou Faim dans les quartiers. Dans ce cas, placez un jeton Natalité dans n'importe quels quartiers (choisissez au début de partie dans quels quartiers vous placerez tous les jetons Natalité).

## COM.4

En mode COM.4, seuls les joueurs qui ont rempli cette condition dans leurs quartiers peuvent y placer un jeton Natalité.



### ↳ 1 : OXYGÈNE

Laisser 1 ou plusieurs jetons Oxygène signifie la mort des colons dans ces quartiers. Le joueur doit placer un jeton Colon sur la piste de Cycle côté tête de mort. Le jeton reste dans cette position jusqu'à la fin de la partie, mais son emplacement sur la piste de Cycle peut changer. En cas de décès des colons, les étapes 2 et 3 sont ignorées dans ces quartiers.

**Ne pas oublier :** vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Colon à chaque tour de la piste de Cycle, côté tête de mort ou non.



### SOLO.1

En mode SOLO.1, le joueur place un jeton Colon de chaque couleur sur la piste de Cycle.



### CO-OP.2 SEMI : CO-OP.3

Dans ces modes de jeu, chaque joueur place un de ses jetons Colon sur la piste de Cycle. À noter que lors de la phase de préparation, chaque joueur pourra décider du tour de la piste de Cycle sur lequel placer son jeton Colon mort.



## COM.4

En mode COM.4, seuls les joueurs n'ayant pas fourni assez d'oxygène placent un de leurs jetons Colon sur la piste de Cycle, côté tête de mort.



### ↳ 2 : MALADIE

Avoir 1 ou plusieurs jetons Maladie (quel que soit leur nombre) signifie que les joueurs doivent payer une pénalité : chaque joueur place un de ses marqueurs Action de sa réserve dans l'infirmierie. Si un joueur n'a pas de marqueur Action disponible, il en récupère un du plateau. Le joueur peut décider quel marqueur Action récupérer.



**LE MARQUEUR ACTION RESTE DANS L'INFIRMERIE JUSQU'A CE QUE LE JOUEUR DÉPENSE 1 UNITÉ DE TEMPS POUR LE RÉCUPÉRER LORS D'UN DE SES TOURS DE JEU. LE JOUEUR NE RÉCUPÈRE AUCUN MARQUEUR ACTION PRÉSENT DANS L'INFIRMERIE LORS D'UNE ACTION DE REPOS, À MOINS DE DÉPENSER UNE UNITÉ DE TEMPS SUPPLÉMENTAIRE PAR MARQUEUR ACTION QU'IL SOUHAITE RÉCUPÉRER.**

### ↳ 3 : FAIM

Avoir 1 ou plusieurs jetons Faim (quel que soit leur nombre) signifie que les joueurs doivent payer une pénalité : chaque joueur place un de ses marqueurs Action de sa réserve dans les appartements. Si un joueur n'a pas de marqueur Action disponible, il en récupère un du plateau. Le joueur peut décider quel marqueur Action récupérer.



**LE MARQUEUR ACTION RESTE DANS LES APPARTEMENTS JUSQU'A CE QUE LE JOUEUR DÉPENSE 2 JETONS MONNAIE POUR LE RÉCUPÉRER LORS D'UN DE SES TOURS DE JEU. CECI NE COÛTE AUCUNE UNITÉ DE TEMPS. LE JOUEUR NE RÉCUPÈRE AUCUN MARQUEUR ACTION PRÉSENT DANS LES APPARTEMENTS LORS D'UNE ACTION DE REPOS.**

Le procédé suivant est appliqué pour la faim comme pour la faim (peu importe le nombre de jetons Maladie ou Faim) si la situation se produit. N'oubliez pas de déplacer vos marqueurs Action respectivement dans l'infirmierie ou les appartements.

### SOLO.1

En mode SOLO.1, le joueur déplace un marqueur Action de chaque couleur.



### CO-OP.2 SEMI : CO-OP.3

Dans ces modes de jeu, la colonie étant partagée, tous les joueurs déplacent un marqueur Action.



## COM.4

En mode COM.4, chaque joueur ayant des jetons Maladie/Faim dans sa colonie au cours de la phase d'entretien déplace un marqueur Action.



# FIN DU JEU

## 4 : RETIREZ LES JETONS DES BESOINS

Après avoir résolu tous les besoins en oxygène, médicaments et nourriture, Retirez tous les jetons Oxygène, Maladie et Faim des quartiers. Les jetons Natalité restent en place. Si vous êtes au dernier cycle de la partie, les jetons doivent rester en place car ils influent sur la fin du jeu.

**À LA FIN DE LA PHASE D'ENTRETIEN,  
DÉPLACEZ LE MARQUEUR DE CYCLE  
SUR LA PILE DE CARTES ÉVÉNEMENT  
SUIVANTE.**

Si vous jouez en mode COM.4, il n'y a pas d'événement au 5<sup>ème</sup> cycle. Remettez le marqueur de Cycle dans la boîte du jeu.

**NE RETIREZ PAS LES JETONS DES QUARTIERS  
LORS DU DERNIER CYCLE POUR POUVOIR LES  
PRENDRE EN COMPTE LORS DE LA FIN DU JEU.**

**LES JOUEURS NE RÉCUPÈRENT PAS  
AUTOMATIQUEMENT LEURS MARQUEURS  
ACTION À LA FIN D'UN TOUR OU D'UN CYCLE !**

## FIN DU JEU

À la fin du dernier cycle, les joueurs vérifient s'ils ont validé les conditions de victoire. Ces conditions dépendent du mode de jeu choisi.

### SOLO.1 ↗ MODE SOLO



À la fin du quatrième cycle, sauf mention contraire indiquée par la Mission, vérifiez si vous avez rempli tous les objectifs de la Mission. De plus, il ne doit y avoir aucun besoin insatisfait (Oxygène, Maladie ou Faim) dans les quartiers. Si ces conditions de victoire ne sont pas remplies, la partie est perdue.

Si vous avez choisi d'accomplir des contrats au lieu d'une Mission, comptez votre score de la façon suivante :

- Chaque jeton Oxygène, Maladie ou Faim restant dans les quartiers entraîne la perte de 3 points de Réputation.
- Chaque jeton Colon mort sur la piste de Cycle entraîne la perte de 3 points de Réputation.
- Chaque groupe de 3 marqueurs Énergie vous rapporte 1 point de Réputation.
- Si vous disposez de votre quatrième jeton Colon, recevez 2 points de Réputation.

### CO-OP.2 ↗ MODE COOPÉRATIF



À la fin du quatrième cycle, sauf mention contraire indiquée par la Mission, vérifiez si vous avez rempli tous les objectifs de la Mission. De plus, il ne doit y avoir aucun besoin insatisfait (Oxygène, Maladie ou Faim) dans les quartiers. Si ces conditions de victoire ne sont pas remplies, la partie est perdue.

### SEMI : CO-OP.3 ↗ MODE SEMI-COOPÉRATIF



À la fin du quatrième cycle, sauf mention contraire indiquée par la Mission, vérifiez si vous avez rempli tous les objectifs de la Mission. De plus, il ne doit y avoir aucun besoin insatisfait (Oxygène, Maladie ou Faim) dans les quartiers. Dans ce mode, il est possible de terminer la mission plus tôt, si toutes les conditions de la Mission sont remplies et qu'il n'y a plus de besoins à satisfaire dans les Quartiers.

Si toutes ces conditions n'ont pas été remplies, alors la mission est un échec mais la corporation qui a la plus forte réputation l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Monnaie l'emporte. Sinon, tous les joueurs perdent.

Par ailleurs, chaque joueur reçoit 1 point de Réputation par groupe de 3 marqueurs Énergie qu'il possède.

### COM.4 ↗ MODE COMPÉTITIF



À la fin du 5<sup>ème</sup> cycle, le joueur qui a la plus forte réputation remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Monnaie l'emporte. À la fin de la partie, les points suivants doivent être pris en compte pour le calcul de la réputation :

- Chaque jeton Oxygène, Maladie ou Faim restant dans les quartiers d'un joueur entraîne la perte de 3 points de Réputation pour ce joueur.
- Chaque jeton Colon mort sur la piste de Cycle entraîne la perte de 3 points de Réputation pour ce joueur.
- Chaque joueur reçoit 1 point de Réputation par groupe de 3 marqueurs Énergie en sa possession.
- Si un joueur a quatre jetons Colon, il reçoit 2 points de Réputation.
- Les joueurs peuvent recevoir des points supplémentaires grâce à leurs jetons Chantier en cours et Amélioration :

#### Pionnier de la construction

Tous les joueurs possédant le plus de jetons Chantier en cours reçoivent chacun 5 points de Réputation. Tous les joueurs en seconde place reçoivent chacun 3 points de Réputation.

#### Bâtisseur

Tous les joueurs possédant le plus de jetons Amélioration reçoivent chacun 5 points de Réputation. Tous les joueurs en seconde place reçoivent chacun 3 points de Réputation.

#### ↗ ÉDITION COLLECTOR :

Les joueurs révèlent leurs cartes Objectif caché et vérifient si leurs objectifs ont été atteints. Tout joueur qui a réussi à remplir les objectifs de l'une de ses cartes Objectif caché reçoit le nombre de points de Réputation indiqué.

## DESCRIPTION DES INFRASTRUCTURES

Chaque infrastructure du plateau permet aux joueurs de réaliser diverses actions, chacune coûtant des unités de temps. Certaines infrastructures permettent de réaliser plusieurs actions. Chaque infrastructure possède des Postes d'Activité sur lesquels les joueurs placeront leurs marqueurs Action.

Si une infrastructure possède un jeton Chantier en cours sur l'un de ses Postes d'Activité, cette dernière ne peut pas être utilisée. Le jeton Chantier en cours doit être retiré au préalable (grâce à une action Construction à la construction des infrastructures).

Les joueurs peuvent utiliser des Postes d'Activité recouverts d'un jeton Amélioration (s'il n'y a pas de jeton Chantier en cours dans l'infrastructure) à condition de payer une unité de temps supplémentaire. Par exemple, si un joueur choisit d'effectuer une action Technologie de la colonie au laboratoire et utilise un Poste d'Activité avec jeton Amélioration, cette action coûtera 4 unités de temps à la place de 3.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur Action dans chaque infrastructure à n'importe quel moment.



Le générateur RTG est une petite machine de production d'énergie qui possède un stock limité de marqueurs Énergie. Chaque joueur ne peut prendre qu'un marqueur Énergie par tour depuis le générateur RTG.

**Pour prendre un marqueur, le joueur perd 1 point de Réputation. Prendre de l'énergie depuis le générateur n'est pas une action et ne nécessite ni de placer un marqueur Action ni de payer des unités de temps.**

**S'IL N'Y A PLUS DE MARQUEUR ÉNERGIE SUR LE GÉNÉRATEUR, LES JOUEURS NE PEUVENT PAS EN PRENDRE. LA RÉSERVE D'ÉNERGIE DU GÉNÉRATEUR NE SE REMPLIT PAS AU COURS DE PARTIE.**

### → ACTION

Prendre un marqueur Énergie

### → COÛT DE L'ACTION

1 point de Réputation

## ↗ MOXIE V.3 GENERATOR [MARS OXYGEN IN SITU RESOURCE UTILIZATION EXPERIMENT]



L'unique usage du générateur MOXIE est de produire de l'oxygène pour les colons.

### → ACTION

Retirez un jeton Oxygène de n'importe quel quartier et recevez 2 points de Réputation. Dans le mode compétitif, un joueur peut seulement retirer les jetons depuis ses quartiers.

### → COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps, 1 marqueur Énergie.

## ↗ CONSTRUCTION DES INFRASTRUCTURES



Il est possible d'y réaliser trois actions différentes ayant chacune le même coût. Les joueurs peuvent construire une nouvelle infrastructure, améliorer une infrastructure ou développer une installation énergétique, ou n'importe quelle combinaison de ces trois options, tant qu'ils ont les ressources et le temps nécessaires pour le faire.

### → ACTION 1 : CONSTRUCTION

(Construire une nouvelle installation permet son utilisation) Retirez un jeton Chantier en cours de n'importe quelle infrastructure et recevez 3 points de Réputation. En mode COM.4, le joueur conserve le jeton Chantier en cours.

### → ACTION 2 : AMÉLIORATION

(Améliorer une infrastructure permet aux joueurs de dépenser moins de temps pour y réaliser des actions) Retirez un jeton Amélioration de n'importe quelle infrastructure et recevez 3 points de Réputation. En mode COM.4, le joueur conserve le jeton Amélioration.

### → ACTION 3 : DÉVELOPPEMENT D'UNE INSTALLATION ÉNERGÉTIQUE

(Développer une installation énergétique permet au joueur de récolter de l'énergie au début des 1<sup>ers</sup> et 3<sup>èmes</sup> tours de jeu)

Placez un marqueur Joueur sur l'installation énergétique de votre choix. Si un marqueur est déjà présent (le vôtre ou celui d'un autre joueur), placez le par-dessus, créant ainsi une pile..

### → COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps, 1 marqueur Énergie, 1 marqueur Régolite et 1 marqueur Fournitures.

### → IMPORTANT :

Un joueur ne peut avoir plus de 2 installations énergétiques, quel que soit leur type.

## ↗ HÔPITAL



L'hôpital permet aux colons de traiter les maladies. Vous devez construire l'hôpital avant de pouvoir vous en servir.

### → ACTION

Recevez 1 marqueur Médicaments.

### → COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps, 1 marqueur Énergie, 1 marqueur Fournitures, 1 marqueur Eau potable.

## ↗ USINE DE TRAITEMENT DE L'EAU



L'usine de traitement de l'eau convertit les marqueurs Glace impure en marqueurs Eau potable. Vous devez construire l'usine avant de pouvoir vous en servir.

### → ACTION

Recevez 2 marqueurs Eau potable.

### → COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps, 1 marqueur Énergie, 1 marqueur Glace impure.

## ↗ EXCAVATION



La zone d'excavation est l'endroit où les colons creusent pour obtenir des ressources. Les deux ressources disponibles dans la zone d'excavation sont les marqueurs Régolite (cristaux rouges) et les marqueurs Glace impure (cristaux bleus). Chaque jeton Excavation possède un nombre spécifique d'une ou de deux de ces ressources. Vous pouvez extraire jusqu'à deux cristaux présents sur le jeton Excavation. Si les deux types de cristaux sont disponibles, vous ne pouvez extraire que deux cristaux au total.

#### IMPORTANT :

Un joueur réalisant l'action d'excavation doit toujours déplacer le marqueur Excavatrice sur un autre jeton Excavation.

**Avant ou après ce mouvement**, le joueur peut réaliser une action d'excavation sur le jeton Excavation sur lequel se trouve le marqueur Excavatrice.

Ce déplacement **ne doit pas se faire dans une direction qui augmenterait la distance de l'excavatrice par rapport aux jetons Excavation face cachée** (Exception : quand tous les jetons Excavation sont révélés, toutes les directions sont autorisées).

**Une fois le déplacement terminé**, révélez tous les jetons Excavation autour du jeton sur lequel se trouve l'excavatrice.

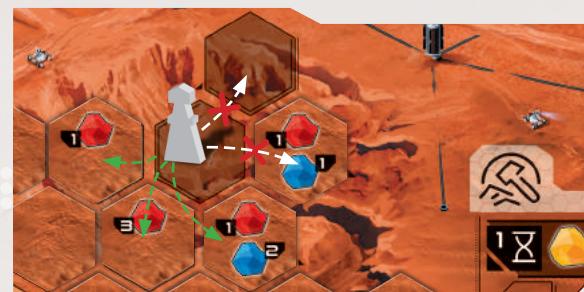
#### EXEMPLE :

Un joueur commence son action d'excavation par prendre les ressources du marqueur Excavation sur lequel se trouve l'excavatrice. Il déplace ensuite cette dernière sur un jeton Excavation adjacent, en appliquant la règle stipulant qu'il ne doit pas éloigner l'excavatrice des jetons Excavation face cachée. Après ce déplacement, les jetons adjacents à l'excavatrice sont révélés.



#### IMPORTANT :

Un joueur réalisant l'action d'excavation doit toujours déplacer le marqueur Excavatrice sur un autre jeton Excavation.



#### ACTION : EXCAVATION

Recevez jusqu'à 2 marqueurs (cristaux) correspondants aux ressources représentées sur le jeton Excavation sur lequel se trouve l'Excavatrice.

**Retirez ensuite le jeton Excavation du plateau de jeu, que toutes les ressources aient été extraites ou non.**

#### Si le joueur a développé la technologie Grue télescopique

ce dernier peut extraire des ressources du jeton Excavation adjacent à l'excavatrice à la place du jeton sur lequel l'excavatrice se trouve. Le nombre de cristaux qu'il est autorisé à extraire ne change pas.

**Si le joueur possède une carte Géologue**, ce dernier peut extraire jusqu'à 3 cristaux du jeton Excavation à la place de 2.

#### COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps, 1 marqueur Énergie.

Un joueur peut, s'il le souhaite, **ajouter une action Analyse du Régolite** à son action d'excavation. Pour chaque marqueur Régolite extrait, ce joueur peut piocher une carte Analyse du Régolite. **Il n'est pas possible d'effectuer une action d'analyse sur des marqueurs Glace impure.**

#### ACTION : ANALYSE DU RÉGOLITE (OPTIONNEL)

Piochez 1 carte Analyse du Régolite par marqueur Régolite que vous venez d'extraire. Gardez ces cartes secrètes.

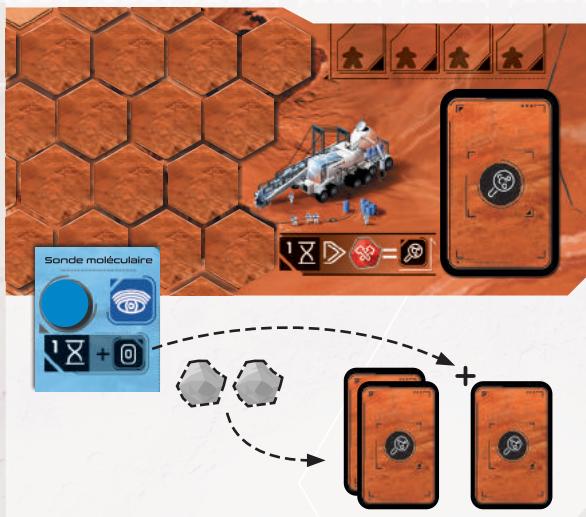
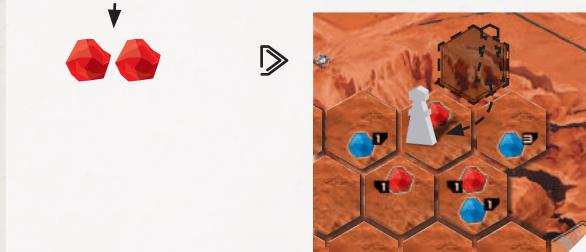
#### COÛT DE L'ACTION

1 unité de temps (peu importe le nombre de marqueurs analysés).

**Si le joueur a développé la technologie Sonde moléculaire**, il peut piocher une carte Analyse du Régolite supplémentaire par action d'analyse. Il piochera une unique carte supplémentaire, peu importe le nombre de marqueurs Régolite analysés.

**EXEMPLE :**

Le joueur Bleu extrait 2 marqueurs Régolite d'un jeton Excavation et déplace ensuite l'excavatrice sur le jeton suivant. Le joueur décide d'étendre son action en réalisant une Analyse du Régolite et paie 1 unité de temps supplémentaire. Le joueur pioche 2 cartes Analyse du Régolite (1 carte pour chaque marqueur Régolite extrait) plus 1 carte car il a développé la technologie Sonde moléculaire sur son plateau Corporation. Les joueurs ne révèlent pas ces cartes sauf s'ils jouent en mode coopératif.



## AIRE D'ATERRISSAGE



L'aire d'atterrissement permet aux colons d'accomplir des missions et d'obtenir des fournitures. Les trois actions réalisables à l'aire d'atterrissement sont :

- la recherche
- l'approvisionnement
- la réalisation d'un objectif

### ACTION 1 : RECHERCHE

Effectuer une action de recherche permet au joueur de recevoir une rémunération de l'Agence Spatiale. Pour effectuer cette action, le joueur choisit, dans la pile face visible, la tuile Recherche de son choix et dépense les unités de temps et les ressources indiquées.

Après usage, retirez du jeu la tuile Recherche ainsi que les ressources associées.

### COÛT DE L'ACTION

Le coût variable, en unité de temps, marqueurs et/ou cartes Analyse du Régolite, est indiqué sur chaque tuile Recherche.

**Les cartes et tuiles défaussées vont dans leurs piles de défausse respectives.**

**Si le joueur possède une carte Scientifique,** il réduit le coût en temps de 1 unité (avec un coût minimum d'1 unité) lorsqu'il effectue une action de recherche.

**EXEMPLE :**

Le joueur Bleu possède une carte Analyse du Régolite avec un minerai jaune et décide de réaliser une action de recherche pour l'Agence Spatiale. Il choisit la tuile adéquate de la pile. Cette recherche nécessite 2 unités de temps, une carte Analyse du Régolite avec un minerai jaune et rapporte 10 jetons Monnaie pris de la banque.



### ACTION 2 : APPROVISIONNEMENT

Les joueurs peuvent collecter des marqueurs Fournitures en effectuant une action d'approvisionnement. Cette action coûte uniquement du temps.

Recevez 1 ou 2 marqueurs Fournitures.

### COÛT DE L'ACTION

1 ou 2 unités de temps, selon le nombre de marqueurs Fournitures que vous voulez recevoir.

### ACTION 3 : RÉALISATION D'UN OBJECTIF

Les joueurs peuvent également réaliser un objectif ou accomplir un contrat à l'aire d'atterrissement. La nature exacte de l'action dépend du choix des joueurs en début de partie (Mission ou cartes Contrat). Si les joueurs ont choisi une Mission, le coût de l'action et ses conséquences sont indiqués sur la Mission. Si les joueurs utilisent des cartes Contrat, le coût et les points de Réputation obtenus sont indiqués sur les cartes.

Réalisez un objectif de Mission ou accomplissez un contrat.

### COÛT DE L'ACTION

Indiqué sur la Mission ou sur la carte Contrat.

Vous pouvez effectuer plusieurs de ces actions lorsque vous placez un marqueur Action à l'aire d'atterrissement, mais vous ne pouvez pas réaliser deux fois la même action (par exemple, vous ne pouvez pas collecter 1 marqueur Fournitures puis 2 marqueurs Fournitures car il s'agit de la même action).

## SERRES



Les serres produisent la nourriture nécessaire aux colons pour survivre. Il y a 2 actions possibles : la récolte et le changement de plantation. Les joueurs peuvent récolter et/ou changer de plantation dans les serres.

### ACTION 1 : RÉCOLTE

L'action de récolte permet au joueur de produire la quantité de nourriture et/ou de médicaments indiquée par la tuile Plantation de son plateau Corporation. S'il n'y a pas de tuile Plantation sur le plateau Corporation du joueur, ce dernier produira la quantité standard (imprimée sur le plateau Corporation) de nourriture. Les tuiles Plantation permettent d'optimiser la production de nourriture et/ou de médicaments.

Produisez la quantité de nourriture et/ou de médicaments indiquée par votre plateau Corporation ou par la tuile Plantation qui s'y trouve.

**Si le joueur possède une carte Botaniste,** il produit 1 marqueur Nourriture supplémentaire.

#### ⌚ COÛT DE L'ACTION

Coût requis par la tuile Plantation ou par le plateau Corporation, 1 unité de temps.

**Ne pas oublier** que la carte Météo peut affecter la production de nourriture. Par exemple, la carte Activité solaire peut augmenter la production de nourriture, mais une carte Tempête de sable vous demande de payer plus d'énergie pour produire de la nourriture.

#### ➡ ACTION 2 : CHANGEMENT DE PLANTATION

Le changement de plantation permet au joueur de modifier sa méthode de culture en prenant une tuile Plantation disponible sur le plateau. Si le joueur ne possède pas encore de tuile Plantation, il la place sur son plateau Corporation à l'endroit adéquat. S'il possède déjà une tuile Plantation, il la remplace par une nouvelle. L'ancienne tuile est remplacée sur le plateau de jeu.

Récupérez une tuile Plantation et placez-la sur votre plateau Corporation (remplacez votre tuile si vous en avez déjà une).

#### ⌚ COÛT DE L'ACTION

1 marqueur Énergie, 1 unité de temps.

Un joueur ne peut avoir qu'une seule tuile Plantation sur son plateau Corporation à tout moment de la partie.

### ↗ CENTRE DE FORMATION



Le centre de formation donne accès à des experts et assistants qui peuvent aider à réaliser des actions et/ou leur permettre de réaliser des actions spéciales. Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires d'un même expert ou assistant et leurs effets sont cumulables. Par exemple, si vous possédez deux cartes Géologue,

vous pouvez extraire jusqu'à 4 marqueurs lors d'une excavation. Vous devez construire le centre de formation avant de pouvoir vous en servir.

#### ➡ ACTION

Prenez une carte Expert ou Assistant d'une pile face visible et placez-la sur votre plateau Corporation. Vous pouvez avoir au maximum deux cartes de chaque type.

**Note :** une description des fonctions de ces cartes se trouve plus loin dans le manuel. Une fois ajoutées sur le plateau Corporation, ces cartes ne peuvent pas être remplacées.

#### ⌚ COÛT DE L'ACTION

2 jetons Monnaie

**Limite sur le plateau Corporation :** chaque joueur peut avoir un maximum de 2 assistants et 2 experts.

#### ⌚ ASSISTANTS

Un joueur possédant une carte Assistant reçoit un bonus permanent.

#### ⌚ EXPERTS

Un joueur possédant une carte Expert peut l'utiliser une fois par tour (ceci n'est pas une action) en payant les coûts requis par l'expert et en recevoir les bénéfices, puis la retourne face cachée jusqu'au début de son prochain tour.

#### COM.4



En mode COM.4, les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs experts et assistants pour cibler les quartiers d'autres joueurs (par exemple, pour retirer des jetons Faim).

### ↗ LABORATOIRE



Le laboratoire permet aux joueurs de développer les technologies de la colonie ou les technologies des corporations. Chaque corporation a accès aux mêmes technologies, mais c'est au joueur de décider lesquelles développer. Vous devez construire le laboratoire avant de pouvoir vous en servir.

#### ➡ ACTION 1 : TECHNOLOGIE DE LA COLONIE

Les technologies de la colonie ont toutes le même prix de

développement. Pour utiliser cette action, placez un de vos marqueurs Joueur sur le plateau pour indiquer quelle technologie vous souhaitez développer. En mode COM.4, chaque joueur ne peut développer qu'une seule fois chaque technologie. Si plusieurs joueurs souhaitent développer la même technologie, empilez simplement les marqueurs Joueur. Dans les autres modes de jeu, les technologies de la colonie ne peuvent être développées qu'une seule fois (pas une fois par joueur/par corporation).

Développez une technologie de la colonie en plaçant un marqueur Joueur sur le plateau de jeu à côté de celle-ci. Gagnez 3 points de Réputation.

#### ⌚ COÛT DE L'ACTION

1 marqueur Énergie, 3 unités de temps.

#### ➡ ACTION 2 : TECHNOLOGIE DES CORPORATIONS

Le développement des technologies des corporations est effectué de manière similaire, mais chaque technologie possède un coût différent en unités de temps. Ce coût est précisé pour chaque technologie sur le plateau Corporation. Les joueurs ne peuvent développer les technologies de leur corporation qu'une seule fois.

Développez une technologie de votre corporation en plaçant un marqueur Joueur sur votre plateau Corporation à côté de celle-ci.

#### ⌚ COÛT DE L'ACTION

1 marqueur Énergie, une quantité d'unités de temps précisée sur le plateau Corporation.

**Si le joueur possède une carte Scientifique,** il réduit le coût en temps de 1 unité (avec un coût minimum d'1 unité) lorsqu'il effectue une action au laboratoire.



### ↗ INSTALLATIONS ÉNERGÉTIQUES

Les installations énergétiques **ne possèdent pas de Poste d'Activité**, mais des zones pour y placer des marqueurs Joueur. Quand vous construisez une installation énergétique à partir de la construction des infrastructures, placez un marqueur Joueur sur la zone correspondante au type d'installation que vous voulez construire. Chaque joueur ne peut pas construire plus de deux installations énergétiques, mais peut en choisir le type (par exemple : 2 installations panneaux solaires, 2 installations parc éolien ou 1 de chaque). En mode SOLO.1, le joueur peut construire jusqu'à 4 installations énergétiques.

Si plusieurs joueurs construisent la même installation énergétique, empilez les marqueurs Joueur sur la zone correspondante.

Durant l'étape de production d'énergie de la phase d'activité (au début des 1<sup>ers</sup> et 3<sup>èmes</sup> tours), vérifiez quelles installations énergétiques sont affectées par la carte Météo et si des technologies des corporations prennent effet.

## DESCRIPTION DES TECHNOLOGIES

Au cours de la partie, vous pouvez faire évoluer votre colonie en développant des technologies à partir du laboratoire. Vous pouvez développer des technologies de la colonie ou des technologies des corporations.

### TECHNOLOGIES DE LA COLONIE



#### MÉDICAMENTS

Si un joueur a développé cette technologie, il place un jeton Maladie de moins dans les quartiers lors de la phase de préparation. En mode CO-OP.2, il s'agit d'une réduction du nombre global de jetons Maladie placés dans les quartiers, car la colonie est partagée. En mode COM.4, vous ne placerez pas de jeton Maladie dans vos propres quartiers au cours de la phase de préparation.



#### CONVERTISSEUR DE CO<sub>2</sub>

Si un joueur a développé cette technologie, il place un jeton Oxygène de moins dans les quartiers lors de la phase de préparation. En mode CO-OP.2, il s'agit d'une réduction du nombre global de jetons Oxygène placés dans les quartiers, car la colonie est partagée. En mode COM.4, vous ne placerez pas de jeton Oxygène dans vos propres quartiers au cours de la phase de préparation.



#### CONTRÔLE DES NAISSANCES

Si un joueur a développé cette technologie, il augmentera son taux de natalité dans sa colonie (ou dans l'intégralité de la colonie si celle-ci est partagée) au début de chaque phase de préparation.

### TECHNOLOGIE DES CORPORATIONS

Les technologies des corporations sont individuelles et ne sont donc jamais partagées avec les autres joueurs. Chaque technologie est représentée sur le plateau Corporation des joueurs. Le coût en unités de temps pour développer chaque technologie est présenté à gauche et son effet est présenté à droite.



#### GRUE TÉLESCOPIQUE

Cette technologie permet au joueur qui l'a développée d'excaver sur un jeton Excavation adjacent à l'excavatrice, et non seulement sur celui qu'elle occupe. Les règles de mouvement de l'excavatrice et d'excavation s'appliquent : vous ne pouvez pas déplacer l'excavatrice dans une direction qui augmenterait la distance de l'excavatrice par rapport aux jetons Excavation face cachée. Le développement de la technologie Grue télescopique coûte 1 unité de temps et 1 marqueur Énergie.



#### RAPPORT MÉTÉO

Cette technologie permet au joueur qui l'a développée de regarder à n'importe quel moment de la partie la première carte de la pile de cartes Météo. Ce joueur peut partager l'information avec les autres joueurs, bien qu'en mode COM.4, ce n'est pas conseillé. Le développement de la technologie Rapport météo coûte 1 unité de temps et 1 marqueur Énergie.



#### ALTÉRATION DE L'ADN

La technologie Altération de l'ADN permet au joueur qui l'a développée de disposer d'une unité de temps supplémentaire à chacun de ses tours. **À partir de son prochain tour, il disposera de 4 unités de temps à la place de 3.** Le développement de la technologie Altération de l'ADN coûte 3 unités de temps et 1 marqueur Énergie.



#### CELLULES SOLAIRES

La technologie Cellules solaires augmente le rendement des panneaux solaires du joueur. Pour chaque installation panneaux solaires, la production d'énergie est augmentée d'une unité. Le développement de la technologie Cellules solaires coûte 1 unité de temps et 1 marqueur Énergie.



#### ÉNERGIE CINÉTIQUE

La technologie Énergie cinétique augmente le rendement des parcs éoliens du joueur. Pour chaque installation parc éolien, la production d'énergie est augmentée d'1 unité. Le développement de la technologie Énergie cinétique coûte 1 unité de temps et 1 marqueur Énergie.



#### SONDE MOLÉCULAIRE

La technologie Sonde moléculaire permet au joueur qui l'a développée de piocher une carte Analyse du Régolite

supplémentaire lors de la réalisation d'une action Analyse du Régolite pendant une excavation. Il pioche une carte supplémentaire peu importe le nombre de marqueurs Régolite excavés. N'oubliez pas qu'il n'est pas possible de réaliser une action d'analyse sur des marqueurs Glace impure. Le développement de la technologie Sonde moléculaire coûte 1 unité de temps et 1 marqueur Énergie.

## DESCRIPTION DES CARTES ASSISTANT



### BOTANISTE

Lors d'une action Récolte dans les Serres, vous recevez 1 marqueur Nourriture supplémentaire.



### GÉOLOGUE

Lors d'une action Excavation, vous pouvez extraire 1 ressource supplémentaire si celle-ci est disponible sur le jeton Excavation actif.



### SCIENTIFIQUE

Lors d'une action Recherche marquée d'une flasque de laboratoire, réduisez le coût en temps de 1 unité (avec un coût minimum d'1 unité).

## DESCRIPTION DES CARTES EXPERT



### NUTRITIONNISTE

Payer 2 jetons Monnaie, 1 jeton Nourriture et 1 marqueur Énergie pour retirer 2 jetons Faim des quartiers **et** obtenir 2 points de Réputation.



### INGÉNIEUR

Payer 2 jetons Monnaie et 1 marqueur Énergie pour retirer 1 jeton Oxygène des quartiers **et** obtenir 1 point de Réputation.



#### » PHARMACIEN

Puez 4 jetons Monnaie, 1 marqueur Fournitures et 1 marqueur Eau potable pour recevoir 1 marqueur Médicaments.



#### » MÉDECIN

Puez 4 jetons Monnaie et 1 marqueur Médicaments pour retirer 2 jetons Maladie des quartiers **et** obtenir 2 points de Réputation.



#### » CHIMISTE

Puez 2 jetons Monnaie, 1 marqueur Énergie et 1 marqueur Glace impure pour obtenir 1 marqueur Eau potable.

#### » ÉDITION COLLECTOR :

L'édition collector inclut 3 cartes Expert supplémentaires :



#### » RESPONSABLE DE LA CENTRALE

Puez 2 jetons Monnaie et 2 marqueurs Énergie pour obtenir 2 points de Réputation.



#### » PÉDOLOGUE

Puez 2 jetons Monnaie, 1 marqueur Énergie et 1 marqueur Régolite pour piocher 2 cartes Analyse du Régolite.



#### » BÂTISSEUR

Puez 4 jetons Monnaie pour effectuer une des actions de construction des infrastructures. Vous devez aussi payer le coût de l'action sélectionnée (temps et ressources).

## DESCRIPTION DES CARTES MÉTÉO



#### » CONDITIONS STABLES

Aucune modification



#### » ACTIVITÉ SOLAIRE

L'action Récolte dans les Serres coûte 1 marqueur Énergie de moins.  
Les panneaux solaires produisent 1 marqueur Énergie de plus.



#### » ACTIVITÉ SOLAIRE

L'action Récolte dans les Serres produit 1 marqueur Nourriture de plus.  
Les panneaux solaires produisent 1 marqueur Énergie de plus.



#### » VENT

Chaque parc éolien produit 1 marqueur Énergie de plus.



#### » TEMPÊTE DE SABLE

L'action Récolte dans les Serres produit 1 marqueur Nourriture de moins.  
Les panneaux solaires et les parcs éoliens produisent chacun 1 marqueur Énergie de moins.



#### » TEMPÊTE DE SABLE

L'action Récolte dans les Serres coûte 1 marqueur Énergie de plus.  
Les panneaux solaires et les parcs éoliens produisent chacun 1 marqueur Énergie de moins.



#### » TREMBLEMENT DE TERRE

L'action Excavation produit un marqueur de moins.

## CRÉDITS ET CONTACT



### REDIMP GAMES

Prosta 244  
43-376 Kalna  
contact@redimp.pl  
[www.redimp.pl](http://www.redimp.pl)

### » AUTEURS

KRZYSZTOF WOLICKI  
GRZEGORZ OKLIŃSKI

### » CONCEPTION GRAPHIQUE

Paweł Niziołek

### » ILLUSTRATIONS

Maciej Żumirski • Monika Jaworska

### » AUTEUR DU LIVRET DE RÈGLES

Karolina Lewanowicz, GRAMATURY

### » RELECTURE

Andy Lewis • Joseph Pilkus • Mihir Shah

### » TRADUCTION DU LIVRET DE RÈGLES

Christophe Brun • Thierry Trégaro • Marien Bataille  
Aurore Pelluchon • Pierre-Adrien Beauplet

Edmond Gravel • Alexandre Bitsch

*Je dédicace ce jeu à mes merveilleux enfants, Wiktoria et Kinga, et les remercie pour la patience et la tolérance dont ils ont fait preuve pendant le développement de celui-ci.*

*Je remercie aussi les personnes citées ci dessous pour leur aide précieuse : Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera, Andrzej Kupłowski, Rafał Kimla, Mikołaj Mirewski, Michał Waszek, Paweł Panek et toutes les personnes qui ont testés le prototype du jeu lors des divers salons.*

— Krzysztof

*Je remercie aussi les personnes citées ci dessous pour leur aide précieuse : Kamil Gójski, Mariusz Marszał, Emil Kowalczyk, Weronika Popielarczyk, Olga Głowińska, Marianna Oklińska et toutes les personnes qui ont testés le prototype du jeu lors des divers salons.*

— Grzegorz

# RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

## PHASE DE PRÉPARATION

### 1 RÉALISÉE À PARTIR DU 2<sup>ÈME</sup> CYCLE

COM.4 : chaque joueur réalise les étapes 1 et 2 pour ses propres quartiers

1. Si la technologie CONTRÔLE DES NAISSANCES a été développée,

ajoutez à la colonie. S'il y a dans la colonie, retirez du tour 4 de la piste de Cycle.



2. Placez les jetons dans les quartiers :

SOLO.1 / CO-OP.2 / SEMI : CO-OP.3	4	3	2	1
NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1
JETONS OXYGÈNE	4	3	2	2
JETONS MALADIE	4	3	2	2
JETONS FAIM	8	6	4	4

Placez-les de gauche à droite, de Q1 à Q4 (en SOLO.1, de Q1 à Q2), en recommençant depuis Q1 si nécessaire.

### COM.4

Placez 1 jeton Oxygène, 1 jeton Maladie et 2 jetons Faim dans les quartiers de chaque joueur.

**Si la population a augmenté :** +1 jeton Faim  
**Si la population a diminué :** -1 jeton Faim

Les technologies réduisent le nombre de jetons Oxygène et Maladie.

3. Réapprovisionner les piles :

+1 carte Expert

+2 tuiles Recherche

+1 carte Assistant

+2 cartes Contrat

4. Récupérez les jetons Colon de la piste de Cycle

Les jetons Colon mort restent sur la piste de Cycle. Les joueurs peuvent choisir à quel tour les placer. Durant ce tour, le joueur ne jouera pas.

## PHASE D'ACTIVITÉ

### ► TRÈS IMPORTANT :

Au début du premier tour (seulement au premier cycle), ne révélez pas de carte Météo ou Événement et ne produisez pas d'énergie.

### 1. CARTES ÉVÉNEMENT (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR SEULEMENT)

Piochez et jouez une carte Événement



### 2. CARTES MÉTÉO (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR SEULEMENT)

Piochez et jouez une carte Météo



### 3. PRODUCTION D'ÉNERGIE (1<sup>ER</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> TOUR SEULEMENT)

Recevez de l'énergie des installations énergétiques



Modifié par les technologies développées Modifié par la carte Météo

### 4. ACTIONS

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans l'ordre du tour. Le nombre de tours d'un cycle dépend de la taille de la colonie.

#### 1 TOUR = 3 UNITÉS DE TEMPS



Technologie ALTÉRATION DE L'ADN développée : +1 unité de temps

Les joueurs réalisent des actions (en plaçant leurs marqueurs Action), en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur puis dans le sens horaire.  
Les actions coûtent un certain nombre d'unités de temps.  
Les joueurs ne peuvent avoir qu'un marqueur Action dans une infrastructure à tout moment.



**Jeton Chantier en cours :** infrastructure non disponible

**retiré par l'action :**

**Jeton Amélioration :** +1 unité de temps

**retiré par l'action :**

**Jeton indisponibilité :** Poste d'Activité inaccessible pour toute la partie

**Experts :** utilisés comme une action durant le tour du joueur (une fois par tour)

**Action de repos (1 unité de temps) :** Le joueur récupère ses marqueurs Action du plateau (pas des appartements/infirmérie)

### LIVRAISON

(fin du tour d'un joueur)  
À la fin du tour d'un joueur, ce dernier place un jeton Colon sur le tour en cours de la piste de Cycle.  
Le joueur peut livrer jusqu'à 2 produits aux quartiers.



À la fin du tour du dernier joueur, le marqueur Premier joueur passe.



## PHASE D'ENTRETIEN

Dans cette phase, les quartiers sont traités séparément, en commençant par Q1. Les demandes des quartiers suivent un ordre de priorité, de 1 à 4.

COM.4 : chaque joueur s'occupe de ses quartiers.

### 1 CROISSANCE DÉMOGRAPHIQUE

Cela se produit s'il n'y a aucun jeton Oxygène, Maladie ou Faim dans les quartiers. Dans ce cas, placez un jeton Natalité dans les quartiers.

### 2 : OXYGÈNE

1 ou plusieurs jetons Oxygène : mort des colons dans ces quartiers. Le joueur doit placer un jeton Colon sur la piste de Cycle côté tête de mort. En cas de décès, les étapes 2 et 3 sont ignorées dans ces quartiers.



### 3 : MALADIE

1 ou plusieurs jetons Maladie : chaque joueur place un des marqueurs Action de sa réserve (avant de prendre du plateau) dans l'infirmérie.



### 4 : FAIM

1 ou plusieurs jetons Faim : chaque joueur place un des marqueurs Action de sa réserve (avant de prendre du plateau) dans les appartements.

### 4 : RETIREZ LES JETONS

Une fois les besoins résolus, retirez ces trois types de jeton de la colonie. Les jetons Natalité restent en place. Si vous êtes au dernier cycle, ne retirez pas les jetons des besoins.

**À LA FIN DE LA PHASE D'ENTRETIEN,  
DÉPLACEZ LE MARQUEUR DE CYCLE  
SUR LA PILE DE CARTES ÉVÉNEMENT  
SUIVANTE.**

COM.4 : il n'y a pas d'événement au 5<sup>ème</sup> cycle.  
Remettez le marqueur de Cycle dans la boîte du jeu.

**NE RETIREZ PAS LES JETONS DES QUARTIERS  
LORS DU DERNIER CYCLE POUR POUVOIR LES  
PRENDRE EN COMPTE LORS DE LA FIN DU JEU.**

**LES JOUEURS NE RÉCUPÉRENT PAS  
AUTOMATIQUEMENT LEURS MARQUEURS  
ACTION À LA FIN D'UN TOUR OU D'UN CYCLE !**