



MISE EN PLACE

ZONE ORBITE

1. Placez 2 tuiles Découverte au hasard à côté de la Navette.
2. Placez 3 de chacun des éléments dans l'Entrepôt
(à 2 joueurs: 2 de chaque).
3. Placez au hasard un des sets de tuiles Tech faces visibles sur la grille Tech, et l'autre set en 2 piles faces cachées à côté (à 2 joueurs: remettre le 2e set dans la boîte).
4. Placez 6 cartes Plan de niveau 1 près du plateau; empilez les 6 autres par dessus les 12 cartes de niveau 3, face cachée.

ZONE COLONIE

5. Placez les 6 cartes Scientifique et leur marqueur sur leur plateau en cachant les symboles Cristal.
6. Placez le paquet de cartes Contrat terrien sur le plateau Scientifique.
7. Placez les 5 Bâtiments de départ sur la mappe: la mine au centre; les autres au hasard à 2 hexagones de distance de la mine (en haut, en bas, à gauche, à droite).
8. Placez 2 tuiles Recherche (rondes) de même couleur aux endroits prévus dans chaque coin de la mappe.
9. Placez au hasard 2 cartes Mission Courte et 1 Mission Longue aux coins de la mappe pour une partie courte, et 1 Mission Courte et 2 Longue pour une partie longue. Placez un marqueur A, B ou C sur chaque action correspondante.

Pour une 1ère partie, utilisez les 3 cartes suivantes:



10. Placez un cube sur chaque piste correspondante selon le nombre de joueurs (indiqué par chaque carte Mission).
11. Placez le cube de Suivi de mission sur la case « 3 » de la piste de Missions.

GRILLE LSS

12. Placez le marqueur de Niveau de Colonie à gauche de la 2e rangée.
13. Placez les 4 marqueurs de suivi LSS au niveau 1 de chaque piste correspondante.
14. Placez au hasard 4 tuiles Récompense LSS au haut des 4 pistes.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT:

1. 1 Plateau de jeu.
1. 1 marqueur Joueur (astronaute).
1. 1 marqueur PO, placé sur la case 0 de la piste PO.
1. 1 Ressource de chaque type, placées sur les 5 espaces du Stock.
1. 1 Cristal, placé dans son Dépôt.
1. 1 tuile Tech Abri, placée sur la case centrale de la 2e colonne de son Labo.
1. 5 Vaisseaux, placés sur les 5 cases du haut dans son Dépôt.
1. 5 Abris; 4 placés sur la droite du plateau joueur, et 1 placé (côté Bâtiment) sur l'un des hexagones indiqués ci-dessous selon le nombre de joueurs (le plus près du joueur lui-même, pour l'aspect pratique).



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

9. 4 Robots, dont 1 placé sur l'Abri de départ.
10. 8 marqueurs Bâtiment Avancé.
11. 12 Colons, dont 3 placés dans les Quartiers.
12. 1 Rover.
13. 5 cubes Progrès, placés sous chacune des ressources.
14. 3 cartes Objectif Personnel (au hasard), que chacun peut regarder secrètement.

En commençant par le 1er joueur, chacun met son marqueur Joueur sur une case Ordre du Tour et en reçoit le bonus.

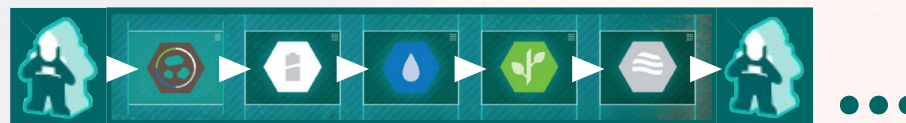
Le dernier joueur selon le nouvel ordre du tour place la Navette sur la case « 1 » de son choix.



Les joueurs tenteront de marquer le plus de points d'Opportunité (PO) en travaillant au progrès de la Colonie, en engageant des Scientifiques, en remplissant des Contrats, en construisant et en améliorant des Bâtiments, etc.

À leur tour, lors de la **phase de Colonisation**, les joueurs effectueront des actions selon l'endroit où ils se trouvent, soit en Orbite, soit au sol (Colonie). À la fin de chaque manche, lors de la **phase de Navette**, il est possible de changer d'endroit.

Les Colons et les Ressources font partie du cycle de la vie sur Mars:



Les Minerais remplacent les autres Ressources (pas les Cristaux ni les Colons), **sauf pour remplir les Contrats**.

Quand vous recevez quelque chose, cela provient de la réserve générale, à moins qu'il soit précisé de le prendre dans l'Entrepôt. Les Ressources reçues vont dans votre Stockage (selon votre limite).

Les colons vont dans vos Quartiers; s'il manque d'espace, ils vont dans votre réserve.

Les Cristaux reçus vont sur l'espace sous votre Dépôt; ils ne peuvent être utilisés avant le début du prochain tour, où ils seront déplacés dans le Dépôt. S'il manque de place, ils seront perdus.

PHASE DE COLONISATION

À votre tour, vous effectuez une action principale. Vous pouvez aussi effectuer une action exécutive avant ou après l'action principale. Lorsque chacun a joué son tour, on passe à la phase de la Navette (voir p.5), puis une nouvelle manche débute.


Si vous avez contribué à l'une des 3 cartes Mission, vous obtenez 1 ou 2 Cristaux selon la carte; déplacez alors le marqueur de Mission de 1 vers la gauche.

Lorsque le marqueur atteint le crochet vert, retirez la carte et déplacez le marqueur de Suivi de mission d'une case vers la droite.

Si ce dernier atteint 0, la fin de la partie est déclenchée. Le marqueur de Suivi de mission sera aussi déplacé si la Colonie atteint les niveaux de développement 3, 4 et 5. Ce niveau correspond au chiffre **sous** le marqueur de niveau de la Colonie.

ACTIONS

Aucun hexagone ne peut contenir plus d'une pièce en bois à la fin d'un tour.

Actions accompagnées d'un  :

1. Placez un Colon de vos Quartiers sur l'une des cases de l'action.
2. Payez 1 Cristal ou envoyez 1 Colon à votre Espace de Travail pour chaque autre couleur déjà présente (**à 2 joueurs: pour chaque Colon déjà présent**).

Si les cases étaient pleines, envoyez les Colons majoritaires à leur Espace de Travail. En cas d'égalité, envoyez-les tous. Si toutes les cases ont été vidées, ne payez rien.



CAPSULE D'ATERRISSAGE:



Effectuez les étapes du voyage vers la Colonie mais ne placez pas de tuile Découverte.

Note: Vous pourrez quand-même voyager pendant la phase de la Navette.



OBTENIR UN PLAN:

1. Placez 1 Plan disponible près de votre plateau (ne remplacez pas la carte choisie);
2. Obtenez la Ressource ou le Cristal représenté;
3. Placez un marqueur Bâtiment avancé sur la carte.

 : Répétez ces étapes pour chaque Colon envoyé à votre Espace de Travail ()


Les Plans sont réapprovisionnés quand le niveau de la Colonie augmente à 2 et 3.



APPRENDRE UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE:

1. Prenez une tuile Tech disponible et payez les Ressources indiquées;
2. Placez la tuile dans la colonne de gauche de votre Labo;
3. Recevez le bonus de la case choisie.



: Répétez ces étapes pour chaque Colon envoyé à votre Espace de Travail ()

Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque tuile.

Les tuiles Tech sont réapprovisionnées quand le niveau de la Colonie augmente.




RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT:

Vous pouvez développer 1 ou 2 fois.

1. Payez le coût de développement;
2. Déplacez la tuile Tech d'une case vers la droite;
3. Recevez le bonus de la case choisie.



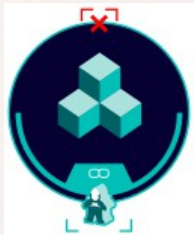
: Développez **1 fois** de plus pour chaque Colon envoyé à votre Espace de Travail ()

Considérez chaque mouvement séparément.

Les Ressources que vous recevez par un bonus peuvent servir à payer pour le développement suivant.

Le chiffre en haut de chaque colonne = le niveau de développement; celui du bas = le nombre de PO que vaut chaque tuile.

Note: En effectuant une action, vous pouvez l'améliorer en utilisant une tuile Tech **de n'importe qui**. Si votre tuile Tech est utilisée par un adversaire, recevez 1 Oxygène. Décidez ensuite de le garder, ou développez sans payer la tuile Tech utilisée.




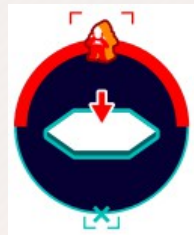
RÉAPPROVISIONNER:

Prenez 1 Ressource ou 1 Cristal de l'Entrepôt.

Vous pouvez entreposer autant de Ressources de chaque sorte que votre nombre d'Abris +1.



: Répétez pour chaque Colon envoyé à votre Espace de Travail ()



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT:

Dans la Zone de Construction d'un Robot*

1. Prenez un Bâtiment (du plateau Bâtiments ou de vos Quartiers) et payez-en le coût;
2. Placez le Bâtiment soit **A**: adjacent à une tuile du même type (requiert une tuile Tech), ou **B**: à 2 hexagones exactement d'une tuile du même type.
Un groupe de Bâtiments connectés du même type forment un Complexe. Pour créer ou agrandir un Complexe, une tuile Tech du bon type de Bâtiment est nécessaire, et son niveau doit être au moins égal au nombre de Bâtiments auxquels vous vous connectez. Vos Abris et ceux de vos adversaires sont considérés comme des Bâtiments de types différents.
3. Un Cristal/Bonus présent sur l'hexagone est détruit. Un Robot/Rover doit être déplacé par son propriétaire sur le Bâtiment ou l'hexagone vide le plus près.
4. Si le dos de la tuile a des flèches, placez des Cristaux sur les hexagones vides pointés par les flèches;
5. Recevez des Ressources selon la nouvelle grosseur du Complexe;
Les Abris donnent des Cristaux au lieu de Ressources.
6. Si c'est la 1ère fois que vous agrandissez un Complexe de ce type (à part les Abris), placez un cube Progrès sous la grille LSS;

7. Si vous construisez un Bâtiment de type LSS, montez le marqueur LSS correspondant. Si vous êtes le 1er à le faire pour ce type de Bâtiment, marquez 2 PO. Si le marqueur se trouvait sous le marqueur de Niveau, recevez les PO correspondants en haut de la grille puis choisissez-y un Bonus;
8. Si c'est le dernier marqueur à atteindre la hauteur du marqueur de Niveau, augmentez le niveau de la Colonie **à la fin** de votre tour;
9. Si vous avez construit une Mine, placez dessus un Colon de vos Quartiers.

AUGMENTER LE NIVEAU DE LA COLONIE

- Montez le marqueur Niveau de Colonie de 1 rangée;
- Niveau 2: remplacez les Plans restants par les 12 cartes suivantes;
- Niveau 3: remplacez les Plans de niveaux 1 restants par les 6 dernières cartes;
- Réapprovisionnez la grille Tech de bas en haut (**pas dans une partie à 2 joueurs**);
- Réapprovisionnez l'Entrepôt (**2 joueurs: 2 Cristaux et 2 Ressources de chaque max.**);
- Niveau 2 et 3: les joueurs marquent des PO selon le nombre de leurs cubes Progrès;
- Niveau 3+: déplacez le marqueur Suivi de Mission de 1 vers la droite (cela peut déclencher la fin de partie).



*Zone de Construction d'un Robot



AMÉLIORER UN BÂTIMENT:

Dans la Zone de Construction d'un Robot

1. Choisissez un de vos Plans et un Bâtiment du même type;
2. Payez 1 Minerai;
3. Déplacez le marqueur Bâtiment Avancé de la carte Plan à la tuile;
4. Tout Robot ou Rover doit être déplacé par son propriétaire sur la case disponible la plus près, et tout Colon est retourné **dans ses Quartiers**.

À part les Abris, vous pouvez améliorer un Bâtiment construit **par n'importe qui**, tant qu'il est du même type que votre Plan (même une mine avec un Colon dessus). Le niveau du Plan (en haut à gauche de la carte) indique la grosseur minimum du Bâtiment qui peut être amélioré. Ex.: un plan de niveau 3 peut améliorer un Bâtiment faisant partie d'un Complexe de 3 Bâtiments et plus. Une des tuiles Tech permet d'effectuer autant d'améliorations supplémentaires que son niveau. Un Bâtiment Amélioré produit 1 Ressource quand vous voyagez vers l'Orbite, et donne une nouvelle action exécutive à effectuer.



ENGAGER UN SCIENTIFIQUE OU PRENDRE UN CONTRAT:

1. Prenez une carte et payez le coût indiqué;
2. Placez la carte (et le marqueur Scientifique selon le cas) près de votre plateau;
3. À la fin de votre tour, remplacez sur le plateau la carte choisie par un Contrat de votre choix (en plaçant le Contrat sur le plateau, laissez le Cristal visible).

Cette action n'a qu'une case par joueur, mais il faut quand même payer pour ceux déjà présents. On ne peut vider toutes les cases de cette action même si elles sont pleines.

CONTRATS

Les Cristaux et Ressources demandées peuvent y être placés directement sans passer par votre plateau, mais ils ne pourront plus en être retirés.

Les Minerais ne peuvent pas y remplacer les autres Ressources demandées.



CENTRE DE CONTRÔLE:

Utilisez jusqu'à 2 Points de Mouvement (PM) pour votre Rover et 2 PM pour vos Robots. Le Robot ou le Rover ne peuvent terminer leur tour sur le même hexagone qu'une autre pièce de bois. Vous pouvez utiliser les PM séparément.



: Ajoutez 1 PM à votre Rover ou à vos Robots pour chaque Cristal payé.

Au début de la partie, le Rover est considéré comme étant sur la mine de départ.

Le Rover ramasse les Cristaux sur lesquels il passe, et les tuiles bonus sur lesquelles il termine le tour. Vous ne pouvez ramasser 2 tuiles Recherche de même couleur et même lettre. Le Rover ne peut terminer le tour sur une tuile que vous ne pouvez ramasser.


Les Robots détruisent les bonus sur lesquels ils terminent le tour.



ACCUEILLIR UN VAISSEAU:

1. Payez 1 Plante et 1 Eau;
2. Déplacez n'importe quel Vaisseau de votre Dépôt à votre Hangar;
3. Recevez 2 Colons (dans vos Quartiers) ou 1 Colon et 1 Robot.



: Répétez ces étapes pour chaque Colon envoyé à votre Espace de Travail ()

Le nombre total de Vaisseaux que vous pouvez avoir pris de votre Dépôt = le niveau de la Colonie (compter les cases d'où des Vaisseaux ont été pris dans le Dépôt). Les Vaisseaux valent 3 PO, et peuvent être dépensés pour voyager lors de la phase de Navette.

Placez un Robot reçu sur l'un de vos Abris. Si aucun n'est libre: sur l'hexagone libre le plus près.

Vous ne pouvez pas booster cette action avec les Colons obtenus par elle.

ACTIONS EXÉCUTIVES

Vos actions exécutives disponibles se trouvent vis-à-vis des cases de votre Dépôt où il n'y a plus de Vaisseaux. Elles ont un coût en Cristaux. L'une d'elles permet d'utiliser une de vos cartes Bâtiment amélioré. Les cartes Bâtiment amélioré qui permettent de construire un Bâtiment peuvent être boostées avec des Colons; cela augmente la valeur de la tuile Tech correspondante (si vous agrandissez un Complexe).

Si vous avez un Scientifique, vous pouvez le placer sur une carte Bâtiment amélioré (du même type) **de n'importe quel joueur**. Vous et son propriétaire pourrez l'utiliser sans payer, en tant qu'action exécutive. Vous pouvez le changer d'endroit avant de l'utiliser sur une nouvelle carte.

OBJECTIFS PERSONNELS

Vous pouvez remplir 1 seul de ces 3 objectifs pendant la partie et choisir l'une des 2 récompenses représentées sur la carte. Vous pouvez aussi payer avec ces cartes à la place de Cristaux.

PHASE DE NAVETTE

Déplacez la Navette d'1 case vers le milieu. Si elle était déjà sur la case rouge, elle voyage du côté opposé, sur la case indiquée par le niveau de la Colonie. Si le niveau est à 4, la Navette ne voyage pas. Dans l'ordre du tour, chacun décide s'il voyage ou non (soit gratuitement dans le sens de la Navette, si elle voyage, soit dans le sens désiré en retirant un Vaisseau de son Hangar, et ce même si la Navette ne voyage pas).

VOYAGER VERS LA COLONIE



1. Placez une des deux tuiles Découverte à 3 hexagones de votre Rover (ou de la Mine de départ si celui-ci n'est pas en jeu). S'il n'y a aucun hexagone vide à 3 cases de votre Rover, ne placez pas de tuile.
Remplacez la tuile choisie sur la piste par une nouvelle;
2. Retirez vos Colons des actions de la Colonie et de la Zone de Travail, et placez-les dans vos Quartiers;
3. Choisissez une case Ordre de Tour côté Colonie et recevez-en le bonus s'il y en a un.

VOYAGER VERS L'ORBITE



1. Vos Mineurs et vos Bâtiments avancés produisent;
2. Retirez vos Colons des actions de l'Orbite et de l'Espace de Travail, et placez-les dans vos Quartiers;
3. Choisissez une case Ordre de Tour côté Orbite et recevez-en le bonus s'il y en a un.

FIN DE PARTIE


La fin de partie survient quand le cube de suivi de mission arrive à 0. Terminez alors la manche en cours et jouez-en une autre en omettant la dernière phase de Navette. Si le niveau 5 de la Colonie déclenche cela, ou s'il est atteint dans la même manche que le cube de Suivi de mission arrive à 0, la Navette voyagera peu importe sa position, avant la dernière manche. Les joueurs peuvent aussi décider d'un commun accord de seulement terminer la manche en cours, en omettant la phase de Navette.

DÉCOMPTE DES POINTS

- Marquez des PO selon la Zone Progrès;
- Marquez 3 PO pour chaque Vaisseau dans votre Hangar;
- Rapatriez les Colons qui sont du côté où se trouve votre marqueur Joueur et ceux de votre Espace de Travail. Marquez des PO selon le niveau atteint dans vos Quartiers;
- Marquez des PO pour chaque tuile Tech selon sa colonne;
- Marquez les PO (+ ou -) pour chaque carte Plan;
- Chaque Scientifique marque des PO pour chaque Bâtiment avancé correspondant (peu importe le propriétaire);
- Marquez les PO (+ ou -) pour chaque Contrat.

Bris d'égalité: Le + de Cristaux; le + de Bâtiments avancés; le + de cubes Progrès.

NOTEZ BIEN:

- Pendant la partie, on marque aussi des PO
 - en construisant des Bâtiments LSS dont le marqueur se trouvait plus bas que celui de la Colonie;
 - en construisant le 1er Bâtiment LSS de chaque type;
 - en augmentant la grosseur des Complexes autres que les Abris (score quand la Colonie monte aux niveaux 2 et 3);
 - en activant le Bâtiment avancée « Mine de Minerai ».
- Quand vous obtenez une action par un Bonus ou une action exécutive, vous devez en payer les coûts à moins qu'il soit indiqué qu'elle est gratuite (symbole ).
- Les Minerais remplacent les autres Ressources (mais pas les Cristaux), sauf pour remplir les Contrats.
- Les nouveaux Cristaux reçus vont dans la case sous le Dépôt; vous devez faire de la place dans votre Dépôt pour les recevoir au début du prochain tour, sinon ils seront perdus.
- Le nombre total de Vaisseaux que vous pouvez avoir accueillis dans votre Hangar = le niveau de la Colonie (compter les cases d'où des Vaisseaux ont été pris dans votre Dépôt).
- La construction est la principale source de points. Construisez des Bâtiments LSS dès que vous le pouvez, et ne laissez pas un joueur augmenter le 1er niveau de la Colonie tout seul.
- Contribuez aux Missions, cela vous donnera des Cristaux.