



ON MARS

(EAGLE-GRYPHON GAMES)



RESPONSABLE D'UNE ENTREPRISE D'EXPLORATION SPACIALE, VOUS DEVEZ MENER À BIEN LE DÉVELOPPEMENT DE LA COLONIE MARTIENNE. UTILISEZ AU MIEUX LES RESSOURCES DE LA STATION ORBITALE, DÉVELOPPEZ DES TECHNOLOGIES ET CHOISISSEZ LES MEILLEURS PLANS POUR AMÉLIORER LES BÂTIMENTS PRÉSENTS SUR LE SOL MARTIEN. VOUS DEVEZ GÉRER LA CONSTRUCTION DE SERRES, D'INSTALLATIONS DE TRAITEMENT DE L'EAU, D'USINES O₂, DE GÉNÉRATEURS D'ÉLECTRICITÉ ET DE MINES POUR TRANSFORMER LE CAMPS DE BASE EN UNE VÉRITABLE COLONIE AUTOSUFFISANTE.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Faites une pioche avec les **tuiles Découvertes** mélangées. Prenez-en et placez-les face visible sur les **emplacements Exploration**.
- Placez 3 (2 à 2 joueurs) ressources de chaque type (sauf **Minerai**) dans l'**Entrepôt** (en bas à gauche).
- Mettez de côté les **tuiles Technologie** représentant un **Abri**. Séparez les tuiles restantes en 2 piles selon la couleur de leur dos. Une pile est placée sur les 8 emplacements de la **grille Technologie** (au milieu à gauche), l'autre pile forme une pioche (pas de pioche à 2 joueurs).
- Mélangez séparément les **cartes Plan** niveau 1 et niveau 3. Déposez la pile de niveau 1 sur celle de niveau 3. Placez les 6 premières cartes face visible le long du plateau (à gauche).

- Placez le **plateau Scientifique** à droite du plateau et posez les **6 cartes Scientifiques** sur les emplacements correspondants.
- Formez une pioche avec les **contrats Terriens** et placez-la sur son emplacement sur le **plateau Scientifique**.
- Récupérez la **Mine de Départ** (S au verso) et placez-la sur la case **centrale** du plateau principal. Posez les tuiles avec l'encoche vers le bas.
- Récupérez les **4 Bâtiments de départ restants** (S au verso) et placez-les au hasard sur les 4 emplacements prévus autour la **Mine de départ**.
- Placez le **réservoir de Bâtiments** au-dessus des cartes **Scientifiques** et placez-y les différentes tuiles **par famille** (face cachée).
- Triez les **tuiles Recherche** par type (couleur/lettre). Posez 2 tuiles identiques sur chacun des 4 emplacements prévus aux 4 coins du plateau.
- Triez les **cartes Mission** selon leur type : courte et longue et placez-les sur les 3 emplacements du plateau



- Pour une **partie longue** : piochez au hasard 2 **Missions** longues et 1 courte.
- Pour une **partie courte** : piochez au hasard 2 **Missions** courtes et 1 longue.

• **Première partie** : Utilisez les 3 cartes **Missions** suivantes :

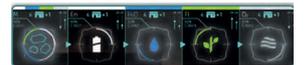


- Placez un **marqueur Mission** (cube rouge) en-dessous de la carte **Mission**, sur la case correspondant au nombre de joueurs. Le dernier marqueur se place sur la case 3 de la **piste des Missions restantes** (en bas à droite du plateau central).
- Formez une réserve avec les **Cristaux** et les **ressources** près du plateau.
- Placez 1 **Bâtiment Abri** de votre couleur sur l'emplacement prévu selon le nombre de joueurs.
- Placez 1 de vos **Robots** sur votre **Bâtiment Abri**.
- Placez le **marqueur de Niveau de colonie** à gauche de la deuxième rangée du **Tableau LSS** (à droite du plateau).
- Placez les **4 marqueurs de Suivi LSS** sur la rangée du bas du **Tableau LSS**.
- Déposez **4 tuiles Récompense LSS** au hasard sur les 4 emplacements en haut du **Tableau LSS**.



CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- 1 plateau personnel.
- 1 **marqueur Joueur** de sa couleur.
- 1 **marqueur PO**, à placer sur la case de la **Piste Point d'Opportunité**.
- 1 **ressource** de chaque type à poser sur les emplacements de votre plateau (stock).
- 5 **cubes Progrès**. Placez-en 1 sous chaque ressource de votre stock.
- 1 **Cristal** à placer sur la case **dépôt** (en bas à gauche de votre plateau)
- 1 **tuile Technologie Abri** à placer sur l'hexagone **central** de la 2^{ème} **Colonne** de votre **laboratoire**.
- 5 **Fusées** à placer sur les 5 emplacements supérieurs à gauche du dépôt (à gauche de votre plateau).
- 4 **Bâtiments Abri**, à mettre sur leurs emplacements à droite de votre plateau.
- 3 **Robots** à placer près de votre plateau.
- 8 marqueurs **Bâtiments avancés**
- 12 **Colons** : 3 dans vos **Quartiers d'Habitation**, 9 à côté de votre plateau.
- 1 **Rover** à placer près de votre plateau personnel.
- 3 **cartes Objectif personnel** distribuées au hasard.



- En commençant par le 1^{er} joueur, chacun place son **marqueur Joueur** sur une des **8 cases Ordre du tour libre** et reçoit immédiatement le **bonus** de cette case. Le joueur se trouvant sur la case d'**Ordre du tour** la plus élevée place la **Navette** sur l'une des 2 **cases rouges** de son choix.

2 / TOUR DE JEU



CHAQUE MANCHE EST DIVISÉE EN 2 PHASES :

1) PHASE DE COLONISATION

- Durant cette phase, les joueurs peuvent réaliser 1 **action principale** et 1 **action exécutive**. L'**Ordre du tour** est déterminé par la place occupée par votre **marqueur Joueur**.

ACTIONS PRINCIPALES

- Selon le côté du plateau où se trouve votre **marqueur Joueur**, vous pouvez **uniquement** effectuer les actions de la **Station Orbitale** (gauche) ou **uniquement** les **actions Colonie** (droite).

- Certaines actions présentent des icônes particulières :

- Cette icône vous indique que vous pouvez **améliorer** cette action en déplaçant un de vos **Colons** de la zone d'habitation vers votre **zone de travail**.
- Cette icône vous indique que vous pouvez **améliorer** une action en dépensant **un ou plusieurs Cristaux**.



- Cette icône indique que vous devez déplacer 1 de vos *Colons* de vos *Quartiers d'Habitation* vers la case action concernée. Pour chaque **couleur adverse** déjà présente, vous devez soit payer un *Cristal*, soit déplacer un de vos *Colons* (*Quartiers d'Habitation* vers espace de travail). À 2 joueurs ne prenez pas en compte les couleurs mais le nombre de *Colons* présents (les vôtres inclus). Si toutes les cases sont **occupées** avant de poser votre *Colon*, retirez la **totalité** des *Colons* du ou des joueurs qui en possèdent le plus (vous inclus) vers son espace de travail.

- CÔTÉ STATION ORBITALE :

- **Capsule d'atterrissage** : Cette action vous permet de faire un voyage jusqu'à la *Colonie* alors que la *Navette* n'est pas positionnée sur la **case rouge** de départ (côté *Station Orbitale*). Vous ne touchez pas le bonus *tuile Découverte*.
- **Obtenir un plan** : Prenez une carte *Plan*, parmi celles disponibles. Récupérez **immédiatement** le **gain** indiqué en bas de la carte. Les cartes *Plan* permettent d'améliorer des *Bâtiments*. Posez un de vos marqueurs **Bâtiment avancé** dessus. Il recouvre une **action exécutive** qui sera disponible quand le marqueur sera posé sur un *Bâtiment* du plateau (cf : Améliorer un *Bâtiment*).
- **Apprendre une nouvelle technologie** : Les tuiles des 2 cases du bas sont **gratuites**. Celles sur les 3 cases du **milieu** coûtent 1 *batterie*. Celles posées sur les 3 cases du **haut** coûtent 1 *batterie* et 1 *ressource* au choix. Les tuiles prises seront remplacées **ultérieurement**. Prenez 1 tuile *Technologie* et placez-la sur un emplacement **libre** de la 1^{ère} colonne de votre *Laboratoire*. Sinon l'action n'est pas possible. Lorsque vous placez une tuile sur votre *Laboratoire*, recevez **immédiatement** l'avantage illustré sur la case **d'arrivée**. Vous ne pouvez pas posséder plus d'un exemplaire de tuile de chaque type.
- **Recherche et développement** : Vous pouvez déplacer vers la droite des tuiles *Technologie* sur votre *Laboratoire*, soit 2 tuiles 1 fois soit 1 tuile 2 fois. Payez le coût indiqué sur la *Colonne* où se déplace votre tuile. Recevez **immédiatement** l'avantage illustré sur la/les case(s) concernée(s). Vous gagnerez en fin de partie les PO indiqués au-dessus des *Colonnes* pour chaque tuile présente.
- **Réapprovisionner** : Vous pouvez prendre 1 *ressource* ou 1 *Cristal* de l'*Entrepôt* et le placer dans votre stock ou votre *Dépôt* (*Cristal*) en respectant vos limites de capacité de stockage (2 au début puis +1 par *Abri* construit). Le *Minerai* s'obtient différemment, il peut être utilisé comme un **joker** : il **remplace n'importe** quelle autre *ressource*.

- CÔTÉ PLANÈTE :

- **Centre de contrôle** : Cette action vous permet de déplacer vos *Robots* et votre *Rover* de 2 points de mouvements, dans l'ordre de votre choix. Si vous déplacez plusieurs *Robots*, vous devez répartir vos points de placement (2). Vous gagnez 1 point de mouvement supplémentaire pour chaque *Cristal* dépensé depuis votre *dépôt*. Les *Robots* et les *Rovers* peuvent **traverser** les tuiles *Bâtiments* mais ne peuvent pas **s'arrêter** sur une tuile comprenant un **bâtiment Avancé**, un *Colon*, un **autre Robot/Rover**.
- **Robots** : Le *Robot* sert à construire et à améliorer des *Bâtiments* dans la **zone où il se situe** (6 hexagones adjacents + hexagone où il se trouve). Le *Robot* **détruit** toutes les **tuiles découverte/Recherche** et les **diamants** sur lesquels il **finit** son mouvement (défaussez-les).
- **Rover** : Le *Rover* **recupère** les *Cristaux* en **passant dessus** (direction votre *dépôt*) et les tuiles **découverte/Recherche** en **s'arrêtant** dessus. Les tuiles **découverte/Recherche** doivent être **différentes** des tuiles en votre possession et vous devez pouvoir appliquer **au moins** 1 de leurs avantages. Le 1^{er} déplacement du *Rover* se fait à partir de la tuile *Mine de départ*. Si vous possédez 1 tuile *Technologie Rover* dans votre *laboratoire*, vous pouvez déplacer votre *Rover* d'autant de cases que le niveau de la tuile *Technologie*.
- **Construire un Bâtiment** : Choisissez un *Bâtiment/Abri* à construire. Payez le **coût** indiqué sous le réservoir à *Bâtiment*, l'*Abri* coûtant 1 oxygène. Placez la tuile sur un emplacement vide dans la zone de construction d'un de vos *Robots* :
 - » À exactement 2 hexagones d'un *Bâtiment existant* du même type. Vous gagnez 1 *ressource* correspondante (*Abri=Cristal*).
 - » Adjacent à un *Bâtiment* du même type à condition d'utiliser une tuile *Technologie* du même type et du **niveau** correspondant (supérieur ou égal au nombre total de *Bâtiments* que forment ce complexe). Si vous utilisez la capacité de la tuile *technologie* d'un **adversaire**, vous devez lui remettre 1 *oxygène* qu'il peut utiliser immédiatement pour faire évoluer la technologie en question ou stocker cet oxygène dans son stock.
- Vous gagnez autant de **ressources** correspondantes que de *Bâtiments* formant le complexe.
- Si sur le **verso** de la tuile *Bâtiment* posée figurent des **flèches**, vous devez placer 1 *Cristal* de la réserve sur chaque hexagone vide se situant en face des flèches.
- La 1^{ère} fois que vous créez ou agrandissez un complexe (sauf avec les *Abris*), déplacez votre **cube Progrès** du *Bâtiment* concerné vers une case vide de votre couleur sous le *Bâtiment* correspondant de la zone *Progrès*.
- **Mine** : Si vous avez placé une *Mine*, vous devez y poser un de vos *Colons* (depuis vos *Quartiers d'Habitation*). Ce *Colon* produira du *Minerai* lors de la **phase Voyage** vers la *Station Orbitale*. Malgré la présence de votre joueur, n'importe qui peut améliorer cette *Mine* plus tard.
- **LSS** : Si vous avez placé un *Bâtiment* essentiel (☐, 🌊, 🌱, 🏠 = LSS), avancez le marqueur correspondant d'une case sur le *Tableau LSS* :
 - » La 1^{ère} fois qu'un *Bâtiment* LSS est construit, le joueur concerné reçoit 2 PO.
 - » Si le marqueur était **en-dessous** du marqueur de *Niveau de la Colonie*, vous recevez les **PO indiqués** (selon les tuiles récompenses LSS) **en haut de la Colonne** ainsi que l'un des 4 **avantages** illustrés en haut à gauche.
- Quand **tous** les marqueurs de *Suivi LSS* ont atteint (ou dépassé) la **ligne** du marqueur de *Niveau de la Colonie*, vous devez effectuer la **mise à jour** suivante :
 - » Avancez le marqueur d'une ligne vers le **haut**.
 - » **Niveau 2** : Retirez toutes les cartes *Plan* restantes et remplacez-les par les 12 cartes *Plan* de la pioche (6 niveau 1 et 6 niveau 3).
 - » **Niveau 3** : Retirez les cartes *Plan* de niveau 1 restantes et remplacez-les par 6 nouvelles cartes *Plan* (niveau 3).
 - » Remplissez les cases vides de la **grille Technologie** (au centre à gauche) avec de nouvelles tuiles *Technologie*.
 - » Réapprovisionnez l'*Entrepôt* (en bas à gauche) en *Cristaux* et en *ressources* (3 de chaque. 2 joueurs : 2 de chaque).
 - » **Niveau 2 et niveau 3 uniquement** : chaque joueur reçoit 1/2/4/7/11 PO s'il possède 1/2/3/4/5 cubes dans la **zone Progrès**.
 - » **Niveau 3** : Baisser le cube rouge de 1 case sur la piste de *Missions* restantes : Seules 2 *Missions* sont maintenant nécessaires pour mettre fin à la partie.
 - » **Niveau 4** : Baisser le cube rouge de 1 case sur la piste de *Missions* restantes : Seule 1 *Mission* est maintenant nécessaire pour mettre fin à la partie.
 - » **Niveau 5** : La partie s'achève sans prendre en compte les *Missions* restantes.
- **Améliorer un de vos Bâtiments** : Utilisez une de vos **cartes Plan** (1 seule fois) pour améliorer un de vos *Bâtiments* (1 seule fois) :
 - Les *Bâtiments* avancés permettent :
 - » De **produire** une *ressource* lorsque vous voyagez vers la *Station Orbitale*.
 - » Une **action supplémentaire** (exécutive) illustrée sur votre carte *Plan*.
 - Le **type** et la **taille minimum** du *Bâtiment* à améliorer sont indiqués en haut à gauche de la carte *Plan*.
 - Le *Bâtiment* à améliorer doit obligatoirement se trouver dans la **ligne de construction du Robot**.
 - Vous ne pouvez pas améliorer un *Abri adverse*.



· Pour améliorer un **Bâtiment**, vous devez :

- » Choisir un **Bâtiment** qui **correspond** au type de **Plan** que vous jouez.
- » Payer 1 **Minerai** à la réserve.
- » **Placer le Bâtiment avancé** (préalablement posé sur la carte **Plan**) sur la tuile **Bâtiment** concernée.

En utilisant la tuile **Technologie Amélioration de Bâtiment**  d'un laboratoire, vous pouvez faire l'action autant de fois que son niveau le permet.

·  **Accueillir un vaisseau** : Payez 1 **Eau** et une **Plante** pour transférer une de vos **Fusées** de votre dépôt vers votre hangar. Vous gagnez alors 1 **Robot** et 1 **Colon** ou 2 **Colons**. Le **Robot** se place sur un de vos **Abri** vide, sinon sur une case vide à côté. Les **Colons** se placent sur vos emplacements **vides** de vos **Quartiers d'Habitation**.

· Les **Colons** gagnés ne peuvent être immédiatement utilisés pour améliorer cette action.
· Vous ne pouvez pas déplacer plus de **Fusées** que le **niveau de la Colonie**.

·  **Cartes scientifiques / Contrats terriens** : Il n'y a qu'un **seul** emplacement par joueur pour réaliser cette action. Vous devez en plus payer un **surcoût** pour chaque **Colon déjà présent** lors de votre action. Vous ne récupérez pas votre **Colon** lorsque toutes les cases actions sont pleines.
· Payez le coût, indiqué sous la carte de votre choix. Ressource ou **Colons** pour les **Scientifiques**, **Cristal** pour les cartes **contrat**.
· Placez la carte devant vous et posez le **pion Scientifique** de la couleur correspondante sur la carte.
· **Remplacez** la carte prise par une carte **Contrat**. Posez-la sur la partie **inférieure** de la case.
· Votre pion **Scientifique** permet d'effectuer l'**action exécutive** d'une carte **Plan** de la **même couleur** (sans bâtiment dessus), **sans payer** de **Cristaux**.
· Les **Contrats Terriens** doivent être **remplis** pour remporter des PO. **Sinon**, vous perdez le nombre de PO indiqué sur le contrat.

ACTIONS EXÉCUTIVES

- Avant ou après votre action principale, vous pouvez effectuer une des actions exécutives à votre disposition :

-  Entre votre dépôt de fusée et le **Hangar**, se trouve la **Colonne des actions exécutives**. Les **Fusées** préalablement transférées au **Hangar** libèrent une action exécutive. Chaque action a un coût en **Cristaux**. Vous devez payer avec les **Cristaux** présents **dans le dépôt** et non dans la zone de réception des **Cristaux** (sous le dépôt).
-  Sur les cartes **Plan** utilisées pour **améliorer un Bâtiment**, vous pouvez utiliser l'action exécutive en payant 2 **Cristaux** **ou** en plaçant dessus le **Scientifique** approprié. Vous pouvez répéter cette action si l'icône de **Colon** turquoise est présente sous l'illustration de l'action. Dans ce cas, envoyez un **Colon** de vos **Quartiers d'Habitation** vers votre **zone de travail**.

MISSIONS

- Les 3 cartes **Missions** représentent un objectif pour la **Colonie**.

-  Lorsque vous participez à un objectif, prenez les **Cristaux** associées et placez-les dans votre **zone de réception**. Mettez-les **dans** votre dépôt au début de votre **prochain tour**, dans la limite des emplacements **disponibles**. Vous perdez les **Cristaux restants**.
- Pour chaque objectif auquel vous participez, vous devez également descendre le **cube de Suivi de Mission** (cube rouge) d'une case.

OBJECTIFS PERSONNELS

- Lors de votre tour, si vous réalisez un objectif personnel, placez celui-ci face visible devant vous et récupérez **une** des **récompenses** indiquées.
- Vous ne pouvez accomplir qu'**un seul** Objectif personnel durant la partie.
- Vous pouvez (avant ou après avoir réalisé votre objectif) **défausser** une de vos cartes Objectif personnel pour l'utiliser comme un **Cristal**.

2) PHASE DE NAVETTE

- Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions, la **Navette** se déplace d'**une case**, dans son sens de navigation.

- Si la **Navette** débute son déplacement sur la **case Voyage rouge** , elle se déplace sur une case **Voyage** de l'**autre côté** selon le **Niveau de colonie** actuel.

- Dans l'**Ordre du tour**, tous les joueurs décident s'ils restent sur place (rien ne se passe) ou s'ils voyagent :

- Si la **Navette** se déplace de l'autre côté, et que votre **marqueur Joueur** se trouve côté départ, vous pouvez l'emprunter **gratuitement**.
- Si les conditions de voyage ne sont pas réunies, vous pouvez quand même voyager en défaussant un **vaisseau** de votre Hangar.

· **Voyager vers la colonie** :

- »  Déplacez votre **marqueur Joueur** sur la case **Exploration**. Prenez 1 des **tuiles Découverte** et placez-la à exactement 3 cases de votre **Rover** (si possible). Si votre **Rover** est absent, partez de la **Mine** de départ. **Remplacez** la tuile **Découverte** choisie.
- »  Déplacez votre **Marqueur Joueur** sur la case **Récupérer des colons** : récupérez tous vos **Colons** du côté **Colonie** et placez-les dans vos **Quartiers d'Habitation**. Tous vos **Colons** se trouvant dans votre **Zone de travail** retournent dans vos **Quartiers d'Habitation**, dans la limite des places **disponibles** (sinon défaussez ceux en trop).
- »  Déplacez votre **marqueur Joueur** sur une des **cases d'Ordre du tour** vide de la zone **Colonie**. Gagnez le bonus illustré (en payant le coût éventuel) et les éventuels bonus associés.

· **Voyager vers l'Orbite** :

- »  Déplacez votre **marqueur Joueur** sur la **case Production**. Chaque **Bâtiment avancé** produit la **ressource** du **Bâtiment** concerné. Les **Bâtiments avancés** sur les **Abri**s produisent 1 **Cristal**, les **Colons/Bâtiments avancés** sur les **Mines** produisent 1 **Minerai**.
- »  Déplacez votre **Marqueur Joueur** sur la case **Récupérer des colons** : récupérez tous vos **Colons** du côté **Orbite** et placez-les dans vos **Quartiers d'Habitation**. Tous vos **Colons** se trouvant dans votre **Zone de travail** retournent dans vos **Quartiers d'Habitation**, dans la limite des places **disponibles** (sinon défaussez ceux en trop).
- »  Déplacez votre **marqueur Joueur** sur une des **cases d'Ordre du tour** vide de la zone **Orbite**. Payez le coût éventuel, gagnez ce bonus et les éventuels bonus associés

3 / FIN DE PARTIE



Si à la fin de la phase 1, le marqueur de **Missions restantes** a rejoint la piste des scores en-dessous, la partie prend fin.

- Jouez la fin de la manche en cours (phase 2) puis jouez une manche supplémentaire sans effectuer la phase 2.

- Calculez vos PO en suivant les icônes de la piste de score :

-  Marquez 1/2/4/7/11 PO pour 1/2/3/4/5 de vos cubes dans la zone **Progrès**.
 -  3 PO pour chaque **Fusée** dans votre **Hangar**.
 -  Récupérez les **Colons** présents du côté du plateau où se trouve votre **Marqueur Joueur** ainsi que ceux présents dans votre **Zone de travail**. Placez-les dans vos **Quartiers d'habitation** du bas vers le haut. Les colons en excès sont perdus. La zone où se trouve votre **Colon** le plus haut placé, vous indique le nombre de PO gagnés.
 -  Chaque tuile **Technologie** rapporte le nombre de PO indiqué en bas de la colonne où elle se trouve.
 -  3/5 PO pour chaque **Bâtiment avancé** issu des cartes **Plan** de niveau 1/3. Les cartes **Plan** qui possèdent encore un **Bâtiment** vous font perdre 3/5 PO selon leur niveau (1/3).
 - Chaque **Scientifique** rapporte 3 PO pour chaque bâtiment qui lui est associé présent sur le plateau, qu'importe le propriétaire.
 - Gagnez des PO pour les **Contrats terriens** remplis et perdez des PO pour les **Contrats terriens** non complétés.
- Le joueur avec le plus de PO, remporte la partie, En cas d'égalité le joueur avec le plus de **Cristaux** gagne.