

# MARS

## I. MISE EN PLACE

- Pour les parties à 2 et 3 joueurs, 1 mine de chaque type (sauf un type de mine tiré au sort) est retirée du jeu.
- Les joueurs choisissent 2 mines selon la procédure normale.
- Constituer une pioche avec 5 cartes Matières Premières de chaque type. Les joueurs ne piochent pas de cartes dans ce paquet en début de partie ni au premier tour mais, au premier tour, ils choisissent librement 3 cartes Matières Premières.

## II. TOUR DE JEU

- Le jeu se déroule par "rounds", un round prenant fin une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour. En début de partie, déterminer un premier joueur, puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Par la suite, à chaque début de round, établir un classement des joueurs puis commencer par le dernier et continuer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le classement est établi de la manière suivante : points de victoire, puis (en cas d'égalité) nombre de colons, puis consommation d'énergie, puis tirage au sort.



### 1. Événements

- Pas de changement, mais voir II.6.e "Modules de communication", III.2 "Suprématies" et III.3 "Cartes Événements".

### 2. R&D

- Un joueur qui pioche dans un paquet R&D (1 ou 2) pioche toujours 2 cartes, en garde une et remplace l'autre sous le paquet.
- Disparition du dé R&D. Avec un module R&D niveau 1, la pioche est automatique dans le paquet R&D1. Avec un module R&D niveau 2, le joueur peut soit piocher dans le paquet R&D1, soit défausser une carte Matières Premières (de n'importe quel type) pour piocher dans le paquet R&D2.



### 3. Ravitaillement

- Pas de changement, mais voir II.6.i "Spatioport".

### 4. Production Minière

- Pas de changement.

### 5. Echanges

- Pas de changement.

### 6. Constructions

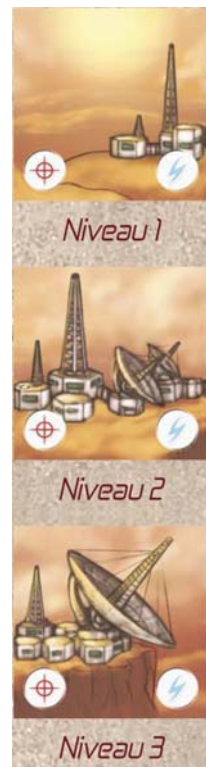


#### d) Silos

- Pour chaque silo activé (sauf silo niveau 0), un joueur peut décider en fin de tour de "stocker" 1 carte Matières Premières. En cas de conflit militaire, cette carte sera protégée et ne pourra pas être volée par l'attaquant (remarque : attention cependant, car si le vainqueur militaire ne peut voler aucune carte Matières Premières, il peut détruire des colons à la place. Voir III.1 "Conflits").

#### e) Modules de Communication

- Module de niveau 1 > Pas de changement.
- Module de niveau 2 > Lors de la phase Evénements, le joueur pioche 2 cartes, en choisit une et remet l'autre sous le paquet.
- Module de niveau 3 > Lors de la phase Evénements, le joueur pioche 3 cartes, en choisit une et remet les autres sous le paquet.
- Voir aussi III.1 "Conflits".



#### f) Contrats Commerciaux

- Pas de changement.

#### g) Bases Militaires

- Pas de changement, mais voir III.1 "Conflits".



#### h) Centres de R&D

- Pas de changement, mais voir III.1 "Conflits" et "2. R&D".

#### i) Spatioport

- Lors de la phase Ravitaillement, un joueur possédant un Spatioport peut piocher une carte Matières Premières supplémentaire, en choisir une et remettre l'autre sous le paquet.

#### j) Colons

- Une fois par tour, un joueur possédant une Habitation 4 (ou une Habitation 3 si toutes les Habitations 4 ont déjà été construites par les autres joueurs) peut payer le coût de construction d'une Habitation – 1 Carbone, 1 Eau, 1 Oxygène, 1 Silicium – pour rajouter 1 colon sur son Habitation 0.

### 7. Fin du tour

- Les joueurs peuvent affecter plus de colons que nécessaire à chaque type d'installation. Ceux-ci n'ont pas d'effet sur le fonctionnement de ces installations mais servent à départager les égalités pour déterminer une suprématie. Voir "Suprématies".
- La consommation d'énergie est mise à jour normalement, mais les points de victoire ne sont comptabilisés qu'en fin de round (voir "Tour de jeu"). Un joueur qui atteint le nombre de points de victoire requis à la fin d'un round remporte la partie. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, le joueur possédant le plus grand nombre de colons l'emporte. En cas de nouvelle égalité, jouer un nouveau round pour départager les joueurs (remarque : tous les joueurs participant à ce nouveau round, il est donc possible qu'un joueur n'ayant pas fait l'objet d'un départage au round précédent remporte finalement la partie).

### III. DIVERS

#### 1. Conflits

Un joueur peut déclencher un conflit par tour maximum. Les conflits générés par des événements n'entrent pas dans ce total : il est donc possible de lancer deux conflits dans le même tour (1 événement + 1 conflit normal).

##### *a) Conflits militaires*

- Lors d'un conflit militaire, si le vainqueur ne peut pas voler de carte Matières Premières au perdant (parce que sa main est vide ou que des cartes sont protégées par des silos), le perdant doit alors détruire 1 colon de son choix.
- Voir "Cartes Evénements".

##### *b) Conflits communication*

- A son tour et une fois par tour, un joueur possédant au moins un Module de Communication actif peut déclencher un conflit communication (de la même manière qu'un joueur possédant une base militaire peut déclencher un conflit). Ce conflit se règle de la même manière qu'un conflit normal.
- Le vainqueur d'un conflit communication peut désigner un contrat commercial du perdant. Jusqu'à la fin du tour, il peut utiliser ce contrat comme s'il lui appartenait. De plus, le perdant ne pourra pas utiliser ce contrat lors de son prochain tour de jeu.
- Lors d'un conflit communication, si le perdant ne possède aucun contrat commercial, il doit alors passer sa prochaine phase de Ravitaillement (aucune carte piochée).

##### *c) Conflits R&D*

- A son tour et une fois par tour, un joueur possédant au moins un Module R&D actif peut déclencher un conflit R&D (de la même manière qu'un joueur possédant une base militaire peut déclencher un conflit). Ce conflit se règle de la même manière qu'un conflit normal.
- Le vainqueur d'un conflit R&D oblige le perdant à défausser une carte R&D (au choix du perdant), qui est alors remise sous le paquet R&D correspondant.

- Lors d'un conflit R&D, si le perdant ne possède aucune carte R&D, le vainqueur peut prendre 1 carte Matières Premières de son choix dans la réserve.

## 2. Suprématis

- Le premier critère de victoire pour une suprématie reste le nombre d'installations actives, le second critère est le bonus des cartes R&D, le troisième critère est le nombre de colons affectés au type d'installation concerné par la suprématie (les colons dans les habitations ne servent qu'à départager les joueurs pour la suprématie Habitation, les colons dans les mines servent uniquement pour la suprématie Mine, etc.). Exemple : 6 colons peuvent être placés dans 4 mines. L'emplacement précis des 2 colons supplémentaires est indifférent. Ces deux colons ne servent pas à produire davantage de ressources mais pour déterminer le vainqueur de la suprématie Mine, on comptera 4 mines actives et 6 colons.

## 3. Cartes Evénements *(les modifications remplacent le texte de l'événement, elle ne s'y ajoutent pas)*

Colons

Pas de changement

Conflit majeur communication

Jusqu'à la fin du tour, le vainqueur peut utiliser tous les contrats commerciaux du perdant comme s'ils lui appartenaient. Si le perdant ne possède aucun contrat commercial, il doit passer ses deux prochaines phases de Ravitaillement (aucune carte piochée).

Voir aussi II.1.b "Conflits communication".

Conflit majeur militaire

Pas de changement.

Conflit majeur R&D

Le vainqueur peut piocher 2 cartes Matières Premières dans la réserve si le perdant ne possède aucune carte R&D.

Voir aussi II.1.c "Conflits R&D".

Conflit mineur communication

Pas de changement, mais voir II.1.b "Conflits communication".

Conflit mineur militaire

Le vainqueur vole 1 carte Matières Premières au perdant.

Voir aussi II.1.a "Conflits militaires".

Conflit mineur R&D

Le vainqueur oblige le perdant à se défaire d'une carte R&D (au choix du perdant), qui est alors remise sous le paquet R&D correspondant.

Voir aussi II.1.c "Conflits R&D".

#### Gisement

Les cartes Gisement fournissent 1 seule carte de la matière première concernée.

#### Suprématie Communication

Le vainqueur vole 1 contrat commercial au joueur de son choix.

#### Suprématie contestée

Pas de changement.

#### Suprématie Energie

Pas de changement.

#### Suprématie Habitation

Le vainqueur gagne 1 colon sur son Habitation 0.

#### Suprématie Militaire

Le vainqueur peut déclarer 2 conflits militaires par tour.

#### Suprématie Mine

Pas de changement.

#### Suprématie R&D

Le vainqueur peut piocher dans le paquet R&D2 sans défausser de carte Matières Premières. Lorsqu'il pioche dans un paquet R&D (1 ou 2), le vainqueur pioche 3 cartes, en garde une et remet les autres sous le paquet.

#### Suprématie Silo

Le vainqueur peut piocher 1 carte supplémentaire lors de la phase Ravitaillement.

### **4. Cartes R&D**

#### Bunker

Aucun joueur ne peut voler vos Matières Premières ou détruire vos Colons. Effet Permanent.

#### Sabotage

Sabotage permet de détruire un bâtiment, de la même manière qu'un Conflit Majeur militaire.