

# MARS

Un jeu de François Delbos. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

## BUT DU JEU

Depuis les premières explorations de la surface martienne par des robots, l'homme a toujours rêvé d'aller coloniser cette planète si lointaine et pourtant si proche. Aujourd'hui c'est chose faite. Toutes les grandes puissances ont lancé leurs vaisseaux vers la planète rouge pour y installer leur première colonie. Vous avez été nommé à la tête d'une de ces colonies.

Votre but, la développer et la rendre opérationnelle au plus vite. Tout le monde est conscient que la première nation qui obtiendra une colonie opérationnelle aura un avantage considérable sur les autres. Votre travail est de faire en sorte que votre colonie soit la première, et l'échec n'est pas envisageable...

### Cartes Contrats



### Jetons Colons



COÛTS DE CONSTRUCTION	
ROBOT	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE
MINES	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM
CENTRES R&D	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE
HABITATIONS	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
BASES MILITAIRES	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
SPATIOPORT	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
SILOS	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE



### Cartes R & D



### Réserve Cartes Matières Premières



### Paquet de Ravitaillement



### Cartes Événement



### Modules de Communication



### Mines (pions recto)



### Centrales (pions verso)



### Centres R&D



### Habitations



### Bases Militaires



### Spatioport



### Silos



### Aide de jeu

COÛTS DE CONSTRUCTION	
ROBOT	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE
MINES	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM
CENTRES R&D	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE
HABITATIONS	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
BASES MILITAIRES	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
SPATIOPORT	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE
SILOS	1 CARBONE, 1 EAU, 1 FER, 1 OXYGÈNE, 1 SILICIUM, 1 ÉNERGIE, 1 POINTS DE VICTOIRE

Stock du joueur

Jauge d'énergie

Jauge Points de Victoire



## CONTENU DU JEU :

- ▲ 4 plateaux « colonie »
- ▲ 4 aides de jeu (reprenant tous les coûts de construction)
- ▲ 141 cartes dont :
  - 60 cartes Matières Premières (12 Fer, 12 Carbone, 12 Silicium, 12 Eau et 12 Oxygène)
  - 30 cartes Événement
  - 20 cartes Contrat
  - 15 cartes Recherche et Développement de niveau 1 (R&D1)
  - 15 cartes Recherche et Développement de niveau 2 (R&D2)
  - 1 carte Magna Scientia
- ▲ 78 tuiles installations, dont :
  - 16 tuiles Mine (4 de Fer, 3 de Carbone, 3 de Silicium, 3 d'Eau et 3 d'Oxygène)
  - 14 tuiles Habitation
  - 12 tuiles Centrale
  - 10 tuiles Communication
  - 10 tuiles Militaire
  - 8 tuiles Recherche et Développement (R&D)
  - 6 tuiles Silo
  - 2 tuiles Spatioport
- ▲ 8 pions en bois : 4 pions Énergie et 4 pions Point de Victoire
- ▲ 80 jetons Colons en bois
- ▲ 1 dé R&D
- ▲ 1 règle de jeu

## MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur place devant lui un plateau de jeu représentant sa colonie.

Avant de commencer la partie, chaque joueur va pouvoir sélectionner 2 mines qu'il va ajouter à sa colonie. Cette sélection se fait en 2 tours. Pour le premier tour, le joueur le plus âgé, sélectionne une mine, puis tous les autres joueurs en sélectionnent une en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour le second tour, le dernier joueur à avoir choisi une mine en prend une seconde et on continue le tour de table dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur dispose donc de 2 mines qu'il place sur 2 des 4 emplacements « mine » de sa colonie.

Chaque joueur récupère également 7 jetons Colons qu'il place sur son habitation de niveau 0.

On prépare ensuite un paquet de ravitaillement constitué de 5 cartes de chaque matière première qu'on mélange. Si jamais ce paquet s'épuise au cours de la partie, on le reconstitue de la même façon.

Chaque joueur pioche 4 cartes du paquet de Ravitaillement qu'il conserve face cachée. Les autres cartes Matières Premières sont disposées face visible en 5 pioches distinctes (1 par matière première).

Les autres éléments du jeu sont triés par catégorie et disposés comme indiqué sur l'illustration représentant la position de départ.

Tous les joueurs placent un de leurs 7 Colons sur leurs installations de départ (Silo 0, Centrale 0, ainsi que les 2 mines). Cela permet d'activer les installations en question. Une installation sans Colon est considérée comme inactive (voir 6 : Construction, pour une explication plus détaillée). Les 3 autres Colons restent sur l'Habitation 0.

Ils posent un pion Point de Victoire (rouge) sur le « 0 » de la jauge des points de victoire et un pion Énergie (bleu) sur le 4 de la jauge d'énergie, ce qui correspond à la consommation d'énergie des bâtiments déjà présents dans sa colonie.

Nous sommes maintenant prêts à jouer, il ne reste plus qu'à fixer la durée de la partie. Pour une partie courte, les joueurs devront atteindre 10 points de victoire, pour une partie moyenne 12 points de victoire et pour une partie longue 15 points de victoire.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé débute la partie, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur effectue les 7 phases du tour de jeu dans l'ordre indiqué ci-dessous. C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

### TOUR DE JEU :

- 1) Événement.
- 2) R&D
- 3) Ravitaillement
- 4) Production minière
- 5) Échanges
- 6) Constructions
- 7) Fin du tour.

### 1) EVENEMENT :

Chaque joueur commence son tour en piochant une carte Événement. Il lit le texte de la carte à haute voix et en applique immédiatement l'effet. Les cartes utilisées sont ensuite défaussées à côté de la pioche. Si jamais la pioche s'épuise, remélangez les cartes et constituez une nouvelle pioche.

Certaines cartes Événement déclenchent une confrontation entre joueurs. Il existe deux types de confrontations : les conflits (mineurs ou majeurs) qui n'opposent que 2 joueurs et les suprématies qui opposent tous les joueurs.

### a) Les Conflits

Lorsqu'un joueur pioche une carte conflit, celui-ci s'applique à un domaine spécifique indiqué par la carte (ex : conflit militaire ou conflit de communication). Pour que le conflit ait lieu, le joueur doit d'abord posséder le pré-requis indiqué sur la carte.  
 ▲ S'il ne le possède pas, il ne peut déclencher ce conflit et la carte est défaussée.

*Exemple : le conflit mineur de communication requiert que le joueur possède au moins un module de communication de niveau 1 actif. Si ce n'est pas le cas, le joueur qui a pioché cette carte ne peut activer le conflit en question et doit la défausser.*

▲ S'il possède l'élément pré-requis, il doit déclencher le conflit. Il désigne alors un autre joueur avec lequel il rentre en conflit. On passe ensuite à la résolution. Pour résoudre le conflit, on regarde qui possède le plus d'installations actives dans le domaine indiqué par la carte. Celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité si l'un des joueurs dispose d'un bonus dans ce domaine grâce à une carte R&D, il est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui possède le plus de jetons Colons sur ses Habitations qui l'emporte. Et si l'égalité persiste, le conflit est défaussé, personne ne l'emporte.



Serge



Nicolas



*Exemple : Serge pioche un conflit mineur de communication. Possédant un module de communication de niveau 1 actif, il peut déclencher le conflit. Il décide d'entrer en conflit contre Nicolas. Nicolas possède également un module de communication de niveau 1. Les deux joueurs étant à égalité et ne disposant d'aucun bonus de communication en carte R&D, on regarde qui dispose du plus grand nombre de Colons dans ses Habitations. Nicolas dispose de 3 Colons libres sur ses Habitations alors que Serge en a 4. Serge remporte donc ce conflit mineur de communication.*

Le vainqueur applique ensuite l'effet indiqué sur la carte.

### b) Les Suprématies

Elles fonctionnent sur le même principe que les conflits, mais concernent tous les joueurs.

Si l'un des joueurs remplit la condition prérequis, la suprématie est appliquée. Si aucun des joueurs ne remplit les conditions, on la défausse.

On regarde ensuite qui a le plus d'installations actives dans le domaine concerné par la carte pour déterminer le vainqueur. En cas d'égalité, on vérifie si un des joueurs dispose d'une carte Bonus dans le domaine concerné puis on départage les joueurs en fonction du nombre de Colons sur les Habitations. En cas de nouvelle égalité, la carte est défaussée sauf dans le cas d'une suprématie contestée.

« Suprématie contestée » est une carte Événement qui permet de remettre en cause une suprématie déjà attribuée, on vérifie à nouveau les conditions d'attribution de la suprématie pour savoir qui l'emporte, mais en cas d'égalité, la carte reste au joueur qui la possédait auparavant. Si un autre joueur remporte la suprématie, l'ancien détenteur de la carte perd tous les avantages accordés par celle-ci.

## 2) R&D

Si vous possédez un centre de recherche et développement actif, vous pouvez lancer le dé R&D.

▲ Si vous obtenez le résultat R&D1, vous pouvez piocher une carte R&D1.

▲ Si vous obtenez le résultat R&D2 et que vous possédez un centre R&D de niveau 2 actif, vous pouvez piocher une carte R&D2. Si vous ne possédez qu'un centre de niveau 1, vous ne piochez rien.

La grande majorité des cartes R&D sont à jouer immédiatement, mais certaines peuvent être conservées dans la main du joueur et jouées par la suite. Les cartes jouées, sont posées face visible devant le joueur. Toutes les cartes R&D n'ont d'effet qu'une fois posées.

### 3) RAVITAILLEMENT

La Terre vous ravitaille en matières premières. Piochez une carte du paquet de ravitaillement de matières premières et ajoutez-la à votre main (stock). Si le paquet s'épuise, reformez-le avec 5 cartes matières premières de chaque type.

### 4) PRODUCTION MINIERE

Chacune de vos mines actives produit une unité par tour. Piochez dans la réserve de matières premières le nombre de cartes correspondant à vos mines actives et ajoutez les à votre main (stock).

### 5) ECHANGES

Pendant cette phase, vous pouvez faire tous les échanges que vous voulez. Pour cela, vous avez trois possibilités :

#### a) Échanges avec la Terre

Il vous est possible d'échanger 3 cartes matières premières identiques contre une carte matières premières de votre choix que vous piochez dans la réserve. Vos 3 cartes sont replacées sur le paquet correspondant de la réserve.

#### b) Contrats commerciaux

Si vous possédez des contrats commerciaux, vous pouvez échanger un type de matière première contre un autre. Cet échange peut être renouvelé autant de fois que vous le désirez par tour, mais il ne se fait que dans un seul sens.



*Exemple : si vous possédez le contrat qui permet d'échanger du Silicium contre du Fer. Vous pouvez échanger autant de Silicium que vous le souhaitez contre le nombre équivalent de Fer. Ce contrat ne vous permet pas de donner du Fer pour obtenir du Silicium.*

#### c) Échanges avec d'autres colonies

Il est également possible de commercer avec les colonies appartenant aux autres joueurs, mais pour cela le joueur dont c'est le tour doit avoir un module de communication actif. Les échanges entre joueurs font l'objet de négociations libres, à vous de négocier pour obtenir le meilleur échange possible. Il n'est cependant pas possible de se donner des cartes, il doit toujours y avoir une contrepartie minimum d'une carte.

### 6) CONSTRUCTIONS

Pendant cette phase, vous pouvez construire des installations pour votre colonie, faire venir de nouveaux Colons ou bien acheter des contrats commerciaux.

Pour construire de nouvelles installations, il faut dépenser des cartes de matières premières. Le nombre exact de matières premières est indiqué pour chaque construction sur l'aide de jeu. Une fois les cartes dépensées (posez-les sur les piles correspondantes de la réserve), vous pouvez récupérer la tuile installation que vous avez construite et la poser face visible sur l'emplacement prévu à cet effet sur votre colonie. Bien entendu, il vous faut construire le niveau 1 d'une installation avant de construire le niveau 2 et ainsi de suite. Si vous achetez un contrat commercial, placez la carte correspondante à côté de votre colonie face visible.

#### Installations actives ou inactives :

Une installation n'est considérée comme active que si un jeton Colons est posé dessus.

Toutes les installations, à l'exception des Habitations, doivent être activées, elles ont besoin de main d'œuvre pour fonctionner. Une installation sans jeton Colons est donc inactive et ne fonctionne pas : on ne peut donc pas utiliser les capacités qui lui sont liées et elle ne rapporte aucun point de victoire. De la même façon, étant inactive, elle ne consomme pas d'énergie. Dès qu'on pose un jeton Colons sur une installation, elle devient active (voir phase 7) Fin du tour pour les règles concernant le déplacement des Colons). Pour activer une installation de niveau 2 ou 3, il faut que toutes les installations du même type de niveau inférieur soient également actives et alimentées en énergie.

Voici une liste des diverses constructions possibles et de leurs effets :

#### a) Les Habitations

Les Habitations sont des supports de vie pour les Colons. Votre Habitation de départ contient 7 Colons. Lorsque vous construisez une nouvelle Habitation, vous pouvez prendre 3 nouveaux Colons dans la réserve et les placer dessus. Les Habitations n'ont pas besoin d'être activées et peuvent donc se retrouver avec 0 Colon au cours de la partie.

Elles ont néanmoins besoin d'énergie et si jamais vous construisez une Habitation sans qu'elle soit alimentée, vous ne prenez pas les jetons Colons correspondants, vous ne les récupérerez qu'au moment où vous disposerez de l'énergie nécessaire.

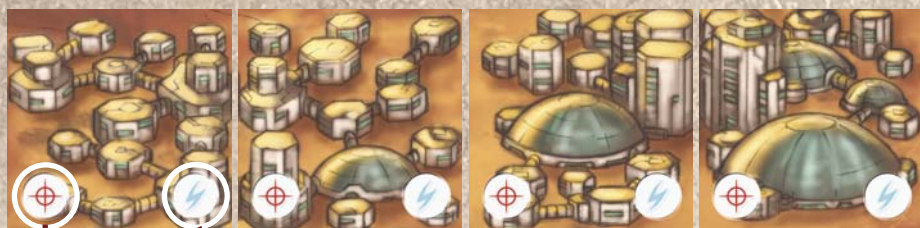
Si pour une raison quelconque une Habitation est détruite, ou plus alimentée en énergie vous perdez immédiatement les 3

jetons Colons qu'elle vous a apporté.

Certaines de vos installations peuvent du coup se retrouver désactivées par manque de Colon (il est impossible de détruire les bâtiments de niveau 0).

**Chaque nouvelle Habitation construite vous rapporte 1 point de victoire et 3 nouveaux Colons.**

Coût de construction :



Niveau 1

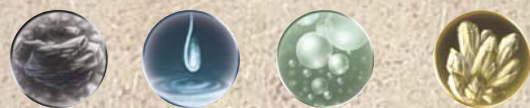
Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Rapporte  
1 point  
de victoire

Consomme  
1 point d'énergie



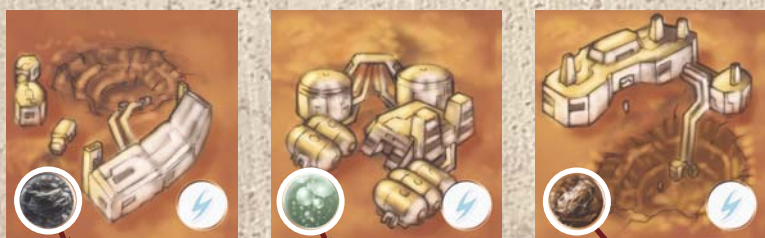
1 Carbone + 1 Eau + 1 Oxygène + 1 Silicium

## b) Les Mines

Elles vous permettent d'extraire et de raffiner les matières premières du sol martien.

À chaque tour de jeu, pendant la phase de production minière, vous pouvez piocher une carte matières premières par mine correspondante. Il existe autant de type de Mines que de matières premières différentes, par contre, vous ne pouvez en construire que 4 sur votre colonie.

Coût de construction :



Carbone

Oxygène

Fer



Eau

1 Carbone + 1 Fer  
(quel que soit le  
type de mine)

Silicium

## c) Les Centrales Énergétiques

Elles permettent à votre colonie d'être alimentée en énergie. Chaque centrale permet d'augmenter votre production maximale d'énergie de 5 unités par tour si elle est active. Chaque installation (sauf les Centrales) consomme une unité par tour. Vous ne pouvez activer au maximum qu'un nombre d'installations égales à votre production d'énergie maximale.

La jauge d'énergie vous permet de connaître à tout moment la consommation en énergie de vos installations.

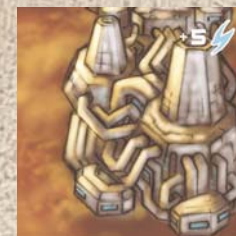
Coût de construction :



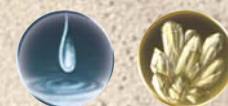
Niveau 1  
Énergie max : 10



Niveau 2  
Énergie max : 15



Niveau 3  
Énergie max : 20



1 Eau + 1 Silicium

## d) Les Silos

Permettent de stocker vos matières premières et déterminent donc le nombre de cartes matières premières que vous pouvez conserver en main à la fin du tour. Votre Silo initial (niveau 0) vous permet de conserver jusqu'à 4 cartes à la fin du tour, à condition bien sûr d'être actif. S'il n'est pas activé, vous ne pouvez en garder aucune. Chaque nouveau Silo vous permet de stocker 2 cartes supplémentaires quand il est actif. Si jamais vous possédez plus de cartes en main que la limite autorisée par vos Silos, défaussez les cartes en surplus à la fin du tour.

**Chaque nouveau Silo vous rapporte 1 point de victoire.**

Coût de construction :



Niveau 1



Niveau 2



1 Fer + 1 Silicium

### e) Les Modules de Communication

Il existe 3 niveaux de Communication.

Pour construire un module de niveau supérieur, il vous faut déjà posséder le module du niveau précédent.

▲ Le module de niveau 1 vous permet de faire des échanges avec les autres joueurs pendant votre tour de jeu et ce même si les autres joueurs ne possèdent pas de Module de Communication. Par contre, un joueur dont c'est le tour et qui ne possède pas de Module de Communication ne peut pas faire d'échanges avec les autres joueurs même s'ils possèdent un module. Il permet également au joueur d'acheter un second contrat.

▲ Le niveau 2 permet de faire des échanges avec les autres joueurs pendant leur tour de jeu, qu'ils aient ou non des Modules de Communication. Il permet également d'acheter jusqu'à quatre contrats.

▲ Le niveau 3 permet d'avoir un nombre illimité de contrats.

**Chaque nouveau Module de Communication rapporte 1 point de victoire.**

Coût de construction :



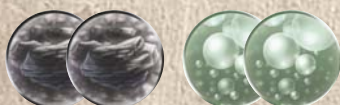
Niveau 1



1 Carbone + 1 Oxygène



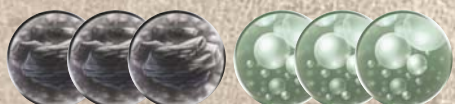
Niveau 2



2 Carbone + 2 Oxygène



Niveau 3



3 Carbone + 3 Oxygène

### f) Les Contrats Commerciaux

Ils permettent d'échanger un type de matière première contre un autre. L'échange n'est possible que dans un seul sens, celui indiqué par la carte. L'échange peut porter sur autant de matières premières que vous le désirez. Il n'existe qu'un seul contrat pour chaque échange possible. Lorsque vous achetez un contrat, vous prenez la carte de votre choix parmi celles toujours disponibles et la placez devant vous face visible, à côté de votre colonie. Sans Module de Communication, vous ne pouvez avoir qu'un seul contrat commercial. Il vous est néanmoins possible de casser ce contrat si vous souhaitez le remplacer par un autre (l'ancien contrat étant remis parmi les contrats disponibles).

Coût d'achat :



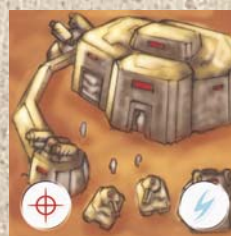
1 Carbone + 1 Eau

### g) Les Bases Militaires

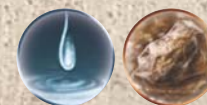
Il existe 3 niveaux de Base Militaire. Pour construire une base de niveau supérieur, il vous faut déjà posséder la base du niveau précédent. Les Bases Militaires permettent de vous protéger ou d'attaquer les autres colonies. À chaque tour de jeu, après la pioche de l'Événement, vous pouvez déclencher un conflit militaire contre un autre joueur. Ce conflit se règle de la même façon qu'un conflit normal (voir 1 a) : Conflits). Le vainqueur pioche une carte matière première au hasard dans la main du perdant.

**Chaque nouvelle Base Militaire rapporte 1 point de victoire.**

Coût de construction :



Niveau 1



1 Eau + 1 Fer



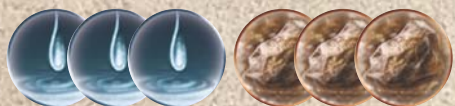
Niveau 2



2 Eau + 2 Fer



Niveau 3



3 Eau + 3 Fer

#### h) Centres de Recherche et Développement (R&D)

Il existe 2 niveaux de R&D. Pour construire un centre de niveau supérieur, il vous faut déjà posséder le centre du niveau précédent. Cette installation vous permet, après la pioche de la carte événement, de lancer le dé de R&D et ainsi d'obtenir des cartes R&D (voir 2 : R&D) pour les divers résultats possibles.

Les cartes R&D sont de deux types ; R&D1 et R&D2. La plupart de ces cartes ont des effets permanents et sont conservées par le joueur, les autres sont replacées sous la pioche correspondante une fois jouées. Les cartes ne fonctionnent que lorsqu'elles sont retournées face visible. La plupart des cartes R&D1 vous procurent des avantages lors des confrontations ou contiennent des points de science. Les autres sont des découvertes scientifiques qui vous permettent d'améliorer votre colonie. La majorité des cartes R&D2 sont des découvertes scientifiques, certaines pouvant même vous apporter des points de victoire.

Les points de science  apparaissent uniquement sur les cartes R&D.

Le joueur atteignant en premier 3 points de science reçoit la carte « **Magna Scientia** », qui rapporte 1 point de victoire. Un autre joueur peut lui prendre s'il dépasse son nombre de points de science.

**Chaque nouveau Centre de Recherche et Développement rapporte 1 point de victoire.**

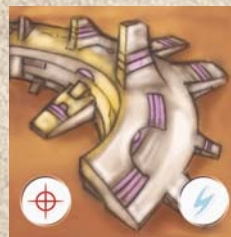
Coût de construction :



Niveau 1



1 Oxygène + 2 Silicium



Niveau 2



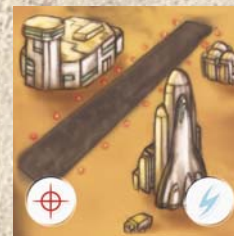
2 Oxygène + 3 Silicium

#### i) Spatioport

Le Spatioport permet d'améliorer les échanges avec la Terre. Si vous en avez un, vous pouvez, pendant la phase d'échange, échanger 2 cartes matière première identiques contre une de votre choix, au lieu de 3 cartes identiques en temps normal.

**Un Spatioport vous rapporte 1 point de victoire.**

Coût de construction :



Spatioport



3 Fer + 1 Silicium

#### 7) FIN DU TOUR

Vous avez maintenant la possibilité de déplacer vos Colons. Les Colons peuvent être déplacés d'une Habitation vers une installation inactive afin de l'activer ou d'une installation vers une autre installation ou une Habitation. Les déplacements sont donc relativement libres, il faut juste faire attention au fait qu'une installation sans Colon reste inactive et donc ne produit aucun avantage ou point de victoire, mais du coup elle ne consomme pas non plus d'énergie (à l'exception des Habitations).

Il est temps à présent de mettre à jour vos jauges d'énergie et de points de victoire. Il vous suffit pour cela de comptabiliser votre consommation d'énergie en fonction de tous vos bâtiments actifs et de faire le décompte des points de victoire qu'ils vous rapportent. Modifiez en conséquence la position des compteurs sur les deux jauges.

Attention : le calcul des points de victoire n'est pas un cumul d'un tour sur l'autre, mais une simple mise à jour en fonction des installations présentes et actives dans votre colonie.

La jauge d'énergie est graduée par tranche de 5 unités, chaque tranche correspondant à l'énergie fournie par une centrale. Si vous n'avez pas suffisamment de Centrales, vous ne pouvez pas dépasser votre limite d'énergie (5 pour une Centrale, 10 pour 2 et ainsi de suite).

À la fin du tour de jeu, vous devez vérifier si vous avez bien le bon nombre de cartes en main. Si jamais vous dépassez la capacité de vos silos, vous devez vous défausser du surplus, en reposant les cartes sur les pioches de la réserve.

## FIN DE LA PARTIE :

Le jeu se termine quand un joueur atteint, à la fin de son tour de jeu, le nombre de points de victoire fixés en début de partie : 10 points pour une partie courte, 12 pour une partie moyenne et 15 pour une partie longue.

*Remerciements : l'auteur tient à remercier pour leur aide les nombreux amis et proches sans qui le jeu n'aurait pu voir le jour. Un grand merci à Alexandra, Ariane, Aurélie, Bernd, Christophe, Claude France, Emilie et Jean-Pierre, pour avoir testé le jeu au cours de son développement et m'avoir apporté leur aide et leur soutien. Un grand merci surtout à Vincent pour sa collaboration autant sur les illustrations que sur le développement du jeu.*

*À mon fils Paul.*

## INFORMATIONS DES CARTES MATIÈRES PREMIÈRES ET CONTRAT



*Symbole de la matière première.*



*Contrat Silicium*

*Matière première de l'échange*

*Vous pouvez uniquement échanger du Silicium contre du Fer. Vous ne pouvez pas échanger du Fer contre du Silicium.*

## CARTES EVENEMENT



*Gagnez 1 point de victoire.*



*Gagnez 3 cartes de la matière première indiquée. Intégrez-les à votre stock.*



*Gagnez 1 Colon Placez-le sur votre Habitation niveau 0.*



*Gagnez 1 point de victoire et 3 Colons. Placez les Colons sur votre Habitation niveau 0.*

## CARTES R&D



*Gagnez 1 point de science Les cartes Bonus R&D rapportent 2 points de science.*



*Gagnez 1 point de victoire.*