


MANCHE DE JEU

Chaque Manche est divisée en deux Phases :

A) Phase COLONISATION : Dans l'ordre du Tour, chaque joueur effectue 1 Action Principale (*obligatoire*) et 1 Action Exécutive (*facultative*).

B) Phase NAVETTE : La Navette se déplace (Orbite <> Colonie ou avance sur sa piste).

TERMES IMPORTANTS

- Minerais : ils peuvent remplacer n'importe quelle ressource de type Batteries, Eau, Plantes ou Oxygène (pas les Cristaux). Cependant un Minerai ne peut pas remplacer une autre ressource pour la finalisation d'un Contrat Terrien.
- Un gain est pris depuis la réserve générale, sauf si une action indique spécifiquement de prendre un gain depuis l'Entrepôt (avec l'icône Entrepôt). 
 - Une Ressource est placée dans votre Stock (*respectez la limite Nombre d'Abri + 1*).
 - Un Colon est placé dans le Quartier d'Habitations, s'il y a un emplacement disponible (capacité de 4, + 2 par Abri supplémentaire construit). Quand il n'y a plus d'emplacement disponible, les Colons en trop sont remis dans la réserve près du plateau Joueur.
 - Tout Cristal gagné est placé dans l'espace temporaire sous votre Dépôt (couleur foncée). Vous ne pouvez pas dépenser les Cristaux dans cet espace. Au début de votre prochain tour, ces Cristaux sont déplacés dans votre Dépôt sur les emplacements disponibles (3 en début de partie), tout excédent est remis dans la réserve générale.
- Lorsque vous devez payer un Coût (Cristal ou Ressource), retirez-le de votre plateau Joueur pour le mettre dans la réserve générale.
- Plusieurs Bâtiments de même type connectés entre eux forment un COMPLEXE. Le nombre de Bâtiments du Complexe indique sa taille. Un Bâtiment non connecté directement à un autre du même type n'est pas un Complexe.
- Tout ce qui est effectué dans l'ordre du Tour signifie qu'on suit l'ordre indiqué par les cases où sont posées les figurines Joueur, de 1 à 4 (Orbite) puis de 5 à 8 (Colonie).
- Un hexagone vide sur le plateau principal est un hexagone sur lequel il n'y a aucun élément de jeu.
- Aucun hexagone ne peut contenir plus d'un PION à la fin du tour d'un joueur (Robot, Rover, Colon ou Bâtiment Avancé).

A) PHASE COLONISATION

Chaque joueur effectue son tour dans l'ordre de jeu, de 1 à 8 (Orbite puis Colonie).

TOUR D'UN JOUEUR :

- 1) Récupérez dans votre Dépôt vos Cristaux de la zone temporaire.
- 2) Vous devez effectuer une Action principale et, si vous le souhaitez, une Action Exécutive (avant ou après la principale). Si vous êtes côté Orbite, seules les Actions principales de la **Station Orbitale** sont disponibles. Côté Colonie, seules les Actions principales de la **Colonie** sont disponibles. Les Actions Exécutives sont disponibles quelle que soit votre position. Si vous contribuez aux cartes Missions de la partie, déplacez le cube Mission correspondant et gagnez 1 ou 2 Cristaux selon le bénéfice indiqué sur la carte Mission. **Une mission remplie peut déclencher la fin de la partie (p. 2).**
- 3) Lorsque votre tour est terminé, couchez votre figurine. Le joueur suivant débute son tour.

ACTIONS PRINCIPALES (Coûts)

Certaines Actions indiquent un *Colon Rouge* et/ou un *Colon Turquoise* ou un *Cristal*. S'il n'y en a pas, l'Action n'a pas de Coût requis.



Si l'icône *Colon Rouge* est présent en haut de l'Action, vous devez placer un de vos Colons de votre Quartier d'Habitations sur une des cases de l'Action.

S'il y a déjà des Colons présents, vous devez payer un Coût additionnel. Pour chaque concurrent présent (couleur) dans les cases de l'Action, payez 1 Cristal ou déplacez 1 Colon supplémentaire depuis votre Quartier d'Habitations vers votre Espace de Travail.

Dans une partie à 2 joueurs, le Coût additionnel est de 1 Cristal (ou 1 Colon déplacé en Espace de travail) par Colon présent dans l'Action (même les vôtres ou de même couleur).

Si toutes les cases de l'Action sont prises, retirez tous les Colons du ou des joueurs en ayant le plus sur l'Action (vers l'Espace de Travail). Faites ensuite l'Action en payant le Coût s'il reste des colons présents.



Si l'icône *Colon Turquoise* est présent en bas de l'Action, vous pouvez renforcer cette action en déplaçant 1 ou plusieurs Colons supplémentaires depuis le Quartier d'Habitations vers l'Espace de Travail.



Si l'icône *Cristal* est présent en bas de l'Action, vous pouvez renforcer cette action en dépensant 1 ou plusieurs Cristaux depuis les cases dans votre Dépôt (pas ceux dans votre zone temporaire).

Chaque Action indique l'effet de renfort (*refaire l'action plusieurs fois, en général*). Si une Mission est associée à l'action, n'oubliez pas que chaque répétition de l'action remplit cette mission (*déplacez le cube et gagnez le bénéfice*).

ACTIONS EXÉCUTIVES (du Dépôt ou d'un Bâtiment avancé, voir p. 5)

B) PHASE NAVETTE

Déplacer la Navette d'une case en suivant le sens de la flèche. Si la Navette est déjà sur l'espace 1 en rouge, elle effectue un voyage : Orbite vers Colonie ou l'inverse. Elle se positionne à l'arrivée sur la case portant le numéro égal au Niveau Colonie actuel.



Chaque joueur décide s'il voyage. Pour cela, soit il utilise la Navette si elle part depuis le côté où il se trouve, soit il utilise un Vaisseau qu'il possède dans son Hangar (pas dans son Dépôt ; *Le Vaisseau utilisé pour un voyage est retiré de la partie*). **Un joueur ne voyageant pas redresse simplement sa figurine, sans regagner le bénéfice de sa case.**

Phase Navette : Voyage vers la Colonie

1. Déplacez votre figurine sur la case "1. Exploration".



- Prenez 1 des tuiles Découverte de la case et placez-la sur un hexagone vide situé exactement à 3 espaces de votre Rover (*il est à la Mine de départ au début du jeu*). S'il est impossible de placer une nouvelle tuile, sautez cette étape.
- Remplacez la tuile utilisée par une nouvelle dans la case "Exploration", face visible.

2. Déplacez votre figurine sur la case "2. Récupération des Colons".

- Déplacez vos Colons des cases d'actions de la Colonie vers votre Quartier d'Habitations*.
- Faites de même pour vos Colons en Espace de Travail*.



3. Déplacez votre figurine sur une case libre côté Colonie.

- Gagnez l'éventuel bénéfice indiqué. Si le bénéfice déclenche l'obtention d'un autre bonus, vous le gagnez aussi (en payant l'éventuel Coût associé).



Phase Navette : Voyage vers l'Orbite

1. Déplacez votre figurine sur la case "1. Production".



- Vos Bâtiments Avancés sur Mars produisent chacun 1 Ressource de leur type.
- Vos Bâtiments Avancés sur un Abri produisent chacun 1 Cristal.
- Vos Mineurs ou Bâtiments Avancés sur une Mine produisent chacun 1 Minerai.

2. Déplacez votre figurine sur la case "2. Récupération des Colons".

- Déplacez vos Colons des cases côté Orbite vers votre Quartier d'Habitations*.
- Faites de même pour vos Colons en Espace de Travail*.



3. Déplacez votre figurine sur une case libre côté Orbite.

- Gagnez l'éventuel bénéfice indiqué. Si le bénéfice déclenche l'obtention d'un autre bonus, vous le gagnez aussi (en payant l'éventuel Coût associé).



* S'il n'y a plus d'emplacement disponible, l'excédent retourne en réserve.

CARTES MISSION ET MISSIONS RESTANTES

3 cartes Mission sont placées sur le plateau principal. En contribuant à une Mission, les effets suivants s'appliquent :



- Gagner les Cristaux indiqués sur la carte (placés en zone temporaire),
- Déplacer vers la gauche le cube SUIVI MISSION correspondant sur l'échelle de la Mission.

Lorsque le cube *Suivi Mission* atteint 0 (*validation*), retirer la carte Mission de la partie et déplacer d'une case le marqueur de la piste *Missions Restantes*.

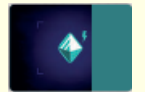


Lorsque **3 missions** ont été complétées collectivement, la fin de partie est déclenchée (jouer une dernière Colonisation après la Manche en cours). **Le nombre total de Missions à compléter est diminué lorsque le Niveau Colonie passe au Niveau 3 puis 4.** La fin de partie est déclenchée au Niveau Colonie 5.



OBJECTIFS PERSONNELS

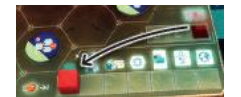
Chacun débute la partie avec 3 cartes *Objectif Perso* avec les conditions pour les compléter. Pendant son tour, lors de la phase Colonisation, on peut résoudre immédiatement un Objectif Perso si ses conditions sont remplies et gagner une des récompenses indiquées (*placer la carte face visible devant soi*). Ceci n'est pas obligatoire. **Un joueur ne peut réaliser qu'un seul Objectif perso par partie.**



On peut **défausser une carte Objectif Perso pendant son tour pour l'utiliser comme s'il s'agissait d'un Cristal qu'on possède.** On ne gagne pas 1 Cristal, on utilise directement la carte comme 1 Cristal (sans l'ajouter dans son Dépôt).

FIN DE PARTIE

A la fin d'une Phase Colonisation, lorsque le nombre requis de Missions est effectué (3 par défaut), la fin de partie est déclenchée. Dans ce cas, terminez la Manche en cours puis **effectuez 1 dernière Manche supplémentaire sans faire la Phase Navette.**



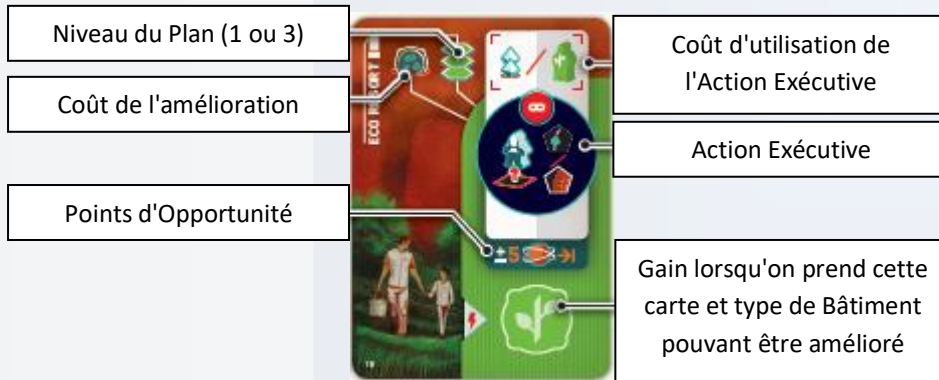
Chaque joueur déplace dans son Dépôt les Cristaux gagnés après la dernière Manche (l'excédent est perdu) puis calcule son score :

- Nombre de Cubes Progrès dans la zone LSS (0 à 11 PO).
- 3 PO par Vaisseau dans le Hangar.
- Les Colons de l'espace Travail (+ ceux des actions du côté où on se trouve, Orbite ou Colonie) sont mis en Quartier d'Habitations, de bas en haut : PO égal au niveau atteint.
- Chaque tuile Techno dans le Laboratoire (1 à 9 PO selon colonne Niveau atteinte).
- Chaque carte Bâtiment Avancé (bonus ou malus 3/5 PO selon construction ou pas).
- Chaque Scientifique donne 3 PO par Bâtiment Avancé de son type construit sur Mars.
- Contrats Terriens (bonus ou malus selon que le contrat est complété ou non).

Le joueur ayant le plus haut score gagne la partie. Utilisez le nombre de Cristaux pour départager en cas d'égalité (+ Bâtiments Avancés puis Cubes Progrès si toujours égalité).

ACTIONS PRINCIPALES DE LA STATION ORBITALE

- **Capsule d'atterrissage** : rejoindre la Colonie depuis l'Orbite.
 - a) Voyagez vers la Colonie en suivant les règles indiquées pour la Phase Navette mais sans effectuer l'étape 1 (placer une tuile Découverte).
 - b) Choisissez une case d'ordre de tour côté Colonie puis couchez votre figurine pour indiquer que votre tour est terminé.
Ceci peut être utile si la Navette met plusieurs manches avant de voyager.
- **Obtenir un Plan (1 Colon Rouge)** : Un Plan permet d'obtenir de nouvelles Actions Exécutives une fois qu'un Bâtiment a été amélioré (Bâtiment Avancé).
 - a) Prenez 1 carte Plan depuis l'offre et placez-la face visible près de votre plateau.
 - b) Gagnez la Ressource ou le Cristal indiqué en bas à droite de la carte.
 - c) Placez sur la carte un de vos Bâtiments Avancés disponibles (si vous n'en avez plus, l'Action est impossible, on ne pioche pas de carte de remplacement). Tant que le Bâtiment Avancé est sur la carte, le Plan est inutilisable. Il faut aller sur la Colonie et effectuer l'Action "Amélioration Bâtiment" pour activer le Plan.
Colon Turquoise : +1 carte Plan prise par Colon mis dans l'Espace Travail.



Offre Plan mise à jour : au Niveau Colonie 2, retirez tous les Plans présents puis ajoutez 12 cartes du paquet Plans (soit 6 cartes Niveau 1 et 6 cartes Niveau 3).
 Au Niveau Colonie 3, retirez tous les Plans Niveau 1 présents puis ajoutez les 6 cartes restantes du paquet Plans (de Niveau 3).

- RAPPELS :**
- VERIFIEZ SI VOTRE ACTION CORRESPOND A UNE DES 3 CARTES MISSION EN JEU.
 - VERIFIEZ SI UN DE VOS OBJECTIFS PERSONNELS EST REMPLI SUITE A UNE ACTION.

- **Apprendre Nouvelle Techno** : pour effectuer ou améliorer certaines Actions.
 - a) Prenez 1 tuile Techno depuis l'offre et placez-la face visible dans votre Laboratoire, sur une des cases disponibles de la première colonne à gauche. Il faut payer l'éventuel Coût indiqué dans l'offre (*gratuit en bas, 1 Batterie au milieu, 1 Batterie + 1 Ressource au choix en haut*).
Important : chaque joueur ne peut avoir qu'une tuile Techno de même nom.
 - b) Gagnez le bénéfice indiqué par l'icône sur la case occupée (*voir p. 6*). Le bénéfice peut être renforcé si l'icône *Colon Turquoise* est présent sur la case.
Colon Turquoise : +1 tuile Techno prise par Colon mis dans l'Espace Travail.



Offre Techno mise à jour : L'offre n'est réapprovisionnée que lorsque le Niveau de Colonie augmente. Lors d'un gain de Niveau Colonie, remplissez les espaces vides avec de nouvelles tuiles Techno de la pile, de bas en haut (*hors partie 2 joueurs*).

- **Recherche & Développement (1 Colon Rouge)** : développer une Techno en augmentant son Niveau. Une Techno bénéficie à tous les joueurs.
 - a) Avancez d'une case vers la droite une tuile Techno dans votre Laboratoire, puis répétez cette action (avec la même Techno ou une autre de votre choix). Il faut payer le Coût indiqué en haut de la colonne de destination (*ex: payer 1 Oxygène pour atteindre le Niveau +3*).
 - b) Gagnez l'éventuel bénéfice indiqué par l'icône sur la case de destination (*voir p. 6*). Un gain peut être utilisé immédiatement pour payer le Coût d'un autre développement.
Colon Turquoise : +1 dévelop. par Colon mis dans l'Espace Travail (même tuile ou non).



Utiliser une tuile Techno : lorsqu'on effectue certaines actions ou gagne certains bénéfices, on vérifie si 1 tuile Techno ayant l'icône correspondant est dans un Laboratoire (**de n'importe quel joueur**). Si c'est le cas on peut utiliser cette Techno pour rendre l'effet plus puissant. *S'il s'agit d'une Techno d'un autre joueur, il gagne 1 oxygène de la réserve générale (placée en haut de son Labo). A la fin de votre tour, ce joueur peut placer cet oxygène dans son Stock ou le dépenser pour développer la Techno utilisée, sans payer le Coût normal requis.*

- **Réapprovisionner** : stocker 1 Ressource ou 1 Cristal.
 - a) Prenez 1 Ressource ou 1 Cristal dans l'Entrepôt et placez-le dans votre Stock ou Dépôt. Vous ne pouvez prendre un élément si vous n'avez pas la possibilité de le garder (limite du Stock atteinte, plus de place pour stocker).
Rappel : respectez votre limite de Stock (*Nombre d'Abris construits +1*) et de Dépôt (*un Cristal gagné va dans l'espace temporaire s'il pourra être transféré dans un espace libre du Dépôt*).
Colon Turquoise : +1 Ressource ou Cristal pris par Colon mis dans l'Espace Travail.



ACTIONS PRINCIPALES DE LA COLONIE

- Centre de Contrôle** : déplacer vos Robots et votre Rover.

a) Effectuez 2 mouvements avec vos Robots (le même ou deux différents) et 2 mouvements avec votre Rover, dans n'importe quel ordre.


Chaque mouvement permet de se déplacer dans un hexagone adjacent. On peut traverser un hexagone occupé (Robot, Rover, Colon, Bâtiment Avancé) mais pas y terminer son mouvement.

Cristal : +1 mouvement par Cristal dépensé depuis votre Dépôt.

Les Robots sont acquis grâce aux Vaisseaux (1 disponible au début du jeu). S'ils terminent leur mouvement sur une tuile Recherche ou Découverte ou un Cristal, cet élément est détruit (tuile retirée de la partie, Cristal remis en réserve générale). Un Robot peut construire ou améliorer un Bâtiment dans son hexagone et ceux adjacents. Les Rovers sont limités à 1 par joueur. S'il passe sur un Cristal, son propriétaire gagne ce Cristal. S'il termine son mouvement sur une tuile Recherche ou Découverte, son propriétaire gagne cet élément selon les contraintes suivantes :

 - Il ne peut avoir qu'une tuile Recherche de même couleur (avec la même lettre).
 - Il doit payer l'éventuel Coût indiqué sur le bénéfice.
 - Si un joueur ne peut pas gagner au moins une partie des bénéfices, son Rover ne peut terminer son mouvement sur l'hexagone avec cette tuile.

Un Rover commence la partie dans la Mine de départ.

 La tuile Techno "Rover" permet d'augmenter les mouvements, si on le veut, selon le niveau de cette tuile (ex: Niveau +3 = 5 Mouvements Rover).
- Construire un Bâtiment (1 Colon Rouge)** : Construire 1 Mine, Abri, Serre, Générateur, Extracteur d'Eau ou Condensateur d'Oxygène.

a) Choisissez un type de Bâtiment dans l'offre, ou un Abri le plus bas disponible de votre plateau.

b) Payez le Coût indiqué selon le Bâtiment (*indiqué sur l'offre, ou 1 Oxygène pour un Abri*). Pour une Mine, vous devez placer 1 Colon depuis votre Quartier d'Habitations.

c) Placez la tuile Bâtiment face cachée en respectant l'orientation, sur un hexagone sans Bâtiment et dans la zone de construction d'un de vos Robots.

Le nouveau Bâtiment doit être à 2 hexagones d'un de même type OU adjacent à un ou plusieurs de même type (création ou amélioration de Complexe) si vous utilisez une tuile Techno du type de Bâtiment au Niveau requis (*voir ci-contre*).

d) Si la nouvelle tuile face cachée a des flèches, placez 1 Cristal sur les hexagones vides indiqués puis retournez la tuile face visible.

e) Gagnez le nombre de ressources correspondant au type du Bâtiment, égal à la taille du Complexe ou égal à 1 pour un Bâtiment seul (*non connecté au même type*). Pour un nouvel Abri, gagnez des Cristaux au lieu de Ressources.

f) Pour un Bâtiment LSS, avancez le marqueur LSS vers le haut (*voir ci-contre*).



Règles spécifiques à la construction :

- **BÂTIMENTS LSS (LIFE SUPPORT SYSTEM)** : il s'agit des 4 types de Bâtiments critiques (Générateurs, Extracteurs d'Eau, Serres et Condensateurs Oxygène). Ils permettent d'augmenter le Niveau de la Colonie (l'espace visible en dessous du marqueur). **Chaque fois qu'un Bâtiment est construit, on déplace le marqueur du même type vers le haut (bonus de PO la première fois qu'un type est construit)**.

Si le marqueur ne dépasse pas le Niveau Colonie actuel, le joueur gagne 2 bénéfices : PO de la tuile Récompense en haut de colonne + un des 4 Bonus à gauche.

MISE A JOUR DU NIVEAU COLONIE : Lorsque les marqueurs des 4 colonnes atteignent (ou dépassent) le Niveau Colonie actuel, le Niveau est mis à jour à la fin du tour. Déplacer vers le haut le marqueur *Niveau Colonie*. Selon le Niveau atteint : mettre à jour l'offre Plans, remplir l'offre Techno (**sauf si partie à 2 joueurs**), remplir l'Entrepôt, gagner les PO en bas de la zone LSS, déplacer le marqueur **Missions Restantes** (p. 6).

- **COMPLEXES** : un Complexe est un ensemble de Bâtiments du même type, adjacents les uns aux autres (connectés). **La première fois qu'un joueur crée ou augmente la taille d'un Complexe (non-Abri), il place un cube Progrès de son plateau sur la case de sa couleur dans la zone LSS du plateau principal (en bas, dans la colonne correspondant au type de Bâtiment construit)**.

Ceci ne fonctionne que pour les Complexes, pas pour les Bâtiments seuls (*non connectés au même type*), ni pour les Abris (*même connectés*).

UTILISER 1 TECHNO POUR CONSTRUIRE OU AMÉLIORER UN COMPLEXE : Construire un Bâtiment créant ou améliorant un Complexe nécessite d'utiliser la Techno du même type que le Bâtiment (ex: *ajouter une Serre adjacente à une autre requiert d'utiliser une tuile Techno "Serre"*). La Techno utilisée peut être possédée par un concurrent (il gagne 1 Oxygène, voir "Utiliser une tuile Techno", p. 3).

Le Niveau de la tuile Techno doit être égal ou supérieur au nombre total de Bâtiments du Complexe existant, sans compter le nouveau Bâtiment ajouté (ex: *créer un Complexe de 3 Bâtiments Serre requiert une tuile Techno "Serre" au minimum Niveau +2*).

- **HEXAGONE NON VIDE** : une construction ou une amélioration de Bâtiment peut être effectuée sur un hexagone ayant un Cristal (il est retourné à la réserve générale), une tuile Découverte ou Recherche (retirée du jeu) ou un Robot ou Rover (déplacé par son propriétaire vers le plus proche hexagone disponible, vide ou Bâtiment sans **PION**).

- **MINES** : Les Mines sont des Bâtiments dont la construction ne nécessite pas de coût en ressource mais on doit y placer un Colon depuis son Quartier d'Habitations (le Colon devient un Mineur). Les minerais ne peuvent être acquis depuis l'Entrepôt mais, en plus des Minerais gagnés à sa construction, à chaque voyage vers l'Orbite une Mine produit 1 Minerai par Mineur. On peut améliorer la Mine d'un concurrent.

Amélioration de Bâtiment (1 Colon Rouge) : Utiliser un Plan acquis pour améliorer un Bâtiment en jeu, une seule fois par Plan et par Bâtiment. Il devient un Bâtiment Avancé (produit 1 Ressource à chaque voyage vers l'Orbite et peut être utilisé pour l'Action Exécutive sur le plan).



a) Choisissez un de vos Plans acquis et un Bâtiment correspondant non-amélioré en jeu (de n'importe quel joueur, sauf les Abris qui doivent être les vôtres).

Le bâtiment choisi doit être dans la zone de construction d'un de vos Robots.

Le Niveau du Plan (1 ou 3) indique quel Bâtiment peut être ciblé (Niveau 1 = tout Bâtiment, Niveau 3 = Bâtiment dans un Complexe de taille 3 minimum).

b) Payez 1 Minerai (retourné en réserve générale).

c) Prenez la figurine "Bâtiment Avancé" sur votre carte Plan et placez-la sur la tuile du Bâtiment choisi. Si un Robot ou Rover est présent sur ce Bâtiment, il doit être déplacé (voir hexagone non vide, page précédente). Si c'est un Colon, il retourne dans le Quartier d'Habitations de son propriétaire.

Le Plan est maintenant utilisable (Action Exécutive).



Si vous utilisez la tuile Techno Amélioration, cette Action peut être répétée un nombre de fois égal au Niveau actuel de la Techno (ex: Techno Amélioration Niveau +2 = faire l'action jusqu'à 3 fois au total).

• **Accueillir un Vaisseau** : Gagner 2 Colons ou 1 Colon + 1 Robot.



a) Payez le Coût indiqué à gauche du Dépôt (1 Plante + 1 Eau).

b) Déplacez un Vaisseau au choix de votre Dépôt vers votre Hangar. Le nombre total de Vaisseaux déplacés du Dépôt ne peut dépasser le Niveau Colonie actuel.

c) Placez chaque nouveau Colon dans le Quartier d'Habitations et chaque Robot dans un de vos Abris vides (sinon un hexagone vide le plus proche de vos Abris).

Colon Turquoise : +1 Vaisseau déplacé par Colon mis dans l'Espace Travail (+ Coût).

On ne peut pas utiliser les Colons gagnés ce tour pour payer ce renfort.

• **Recruter 1 Scientifique/Prendre 1 Contrat Terrien (1 Colon Rouge)** : Gagner 1 Scientifique (ou 1 Contrat Terrien lorsque les Scientifiques sont remplacés).



Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez déjà un Colon présent (Coût additionnel toujours requis si des concurrents sont présents). Les cases ne sont pas vidées quand 4 Colons concurrents sont présents.

Un Scientifique peut être assigné à un Bâtiment Avancé correspondant à sa spécialité (même le Bâtiment d'un concurrent) pour réaliser l'Action Exécutive.

a) Choisissez une carte de l'offre et payez son Coût indiqué (ex: pour le Géologue, déplacer 2 Colons vers l'Espace de Travail ; pour la Géochimiste, payer 2 Plantes).

b) Placez la carte devant votre plateau. Pour un Scientifique, prenez aussi sa figurine.

c) A la fin de votre tour, remplissez la case vide de l'offre avec une carte Contrat de votre choix. La carte est placée de façon à laisser visible le Cristal comme Coût.

Contrat Terrien (Coût 1 Cristal) : en fin de partie, il permet de gagner les PO indiqués s'il est rempli ou de les perdre s'il ne l'est pas !

- Un Contrat de Livraison requiert de placer les Cristaux et Ressources requis sur sa carte. On peut déplacer les éléments demandés depuis son plateau Joueur à tout moment. Les éléments gagnés peuvent aller directement sur la carte, sans passer par son plateau. Les Minerais ne peuvent se substituer aux autres ressources pour remplir un Contrat de Livraison.

- Un Contrat d'Amélioration requiert d'avoir un Bâtiment Avancé sur un Bâtiment du type demandé en jeu dans un Complexe de taille 4 ou plus.

ACTIONS EXÉCUTIVES






Une fois pendant son tour, un joueur peut effectuer une Action Exécutive disponible (avant ou après son Action Principale). Elles sont au nombre de 8 dans le Dépôt, mais seules celles sans Vaisseau associé sont disponibles (seulement 3 au début de la partie). On les trouve aussi sur les cartes Plans, une fois leur Bâtiment Avancé mis sur un Bâtiment construit.

Chaque Action Exécutive a un Coût en Cristaux, à payer depuis son Dépôt (pas temporaire). Certaines Actions Exécutives de Bâtiments Avancés ont un **Colon Turquoise**, signifiant qu'on peut augmenter temporairement le Niveau Techno actuel en déplaçant des Colons depuis le Quartier d'Habitations vers l'Espace de Travail.




	Coût : 4 Cristaux Améliorer Tech une fois sans payer son Coût.	Coût : 4 Cristaux Jusqu'à 2 mouvements (+ Cristaux et Tech) pour votre Rover.	
	Coût : 3 Cristaux Améliorer une tuile Bâtiment.	Coût : 3 Cristaux Prenez un Plan.	
	Coût : 3 Cristaux Gagner 1 Minerai.	Coût : 2 Cristaux Jusqu'à 2 mouvements (+ Cristaux) pour vos Robots.	
	Coût : 2 Cristaux Prenez 1 Ressource de l'Entrepôt.	Coût : 2 Cristaux ou 1 Scientifique adéquat *. Utilisez une action de Bâtiment Avancé.	

* Si sa spécialité correspond (p. 7), un scientifique recruté peut être placé dans un de vos Bâtiments Avancés ou celui d'un concurrent. Il y reste pour réaliser l'Action Exécutive du Bâtiment Avancé tant que son recruteur ne le change pas de bâtiment. Le propriétaire du bâtiment et le recruteur du Scientifique ne paye pas le coût de l'action exécutive tant que le Scientifique reste dans le Bâtiment.

BÉNÉFICES DES CASES D'ORDRE DU TOUR

 Gain 1 Cristal / Ressource de l'Entrepôt	 Prendre 1 tuile Techno (+ Coût si requis)	 Payer 1 Eau OU 1 Plante : +1 Colon en Quartier Habitat	 2 Mouv. (+1 / Cristal) pour vos Robots	 Prendre 1 Plan de l'offre
--	---	--	--	---












BÉNÉFICES DES TUILES TECHNO (SELON LE NIVEAU ATTEINT)

 Permet la Création/Amélioration d'un Complexe du type indiqué au Niveau actuel de la Techno	 +X Mouvement du Rover (X = Niveau de la Techno)	 +X Colons accueillis par Vaisseau (X = Niveau de la Techno)	 +X Améliorations de Bâtiments pour chaque action Amélioration (X = Niveau de la Techno)
---	---	---	---

BÉNÉFICES DES CASES LABORATOIRE

 Gain 1 Cristal / Ressource de l'Entrepôt	 Gain 1 Cristal (réserve générale)	 Gain 1 Minerai (réserve générale)	 2 Mouv. (+1 / Cristal) pour vos Robots	 Améliorer 1 Bâtiment (+1 / Colon)	 Prendre 1 Plan de l'offre (+1 / Colon)
--	---	---	--	---	---

BÉNÉFICES DES TUILES RECHERCHE / DÉCOUVERTES

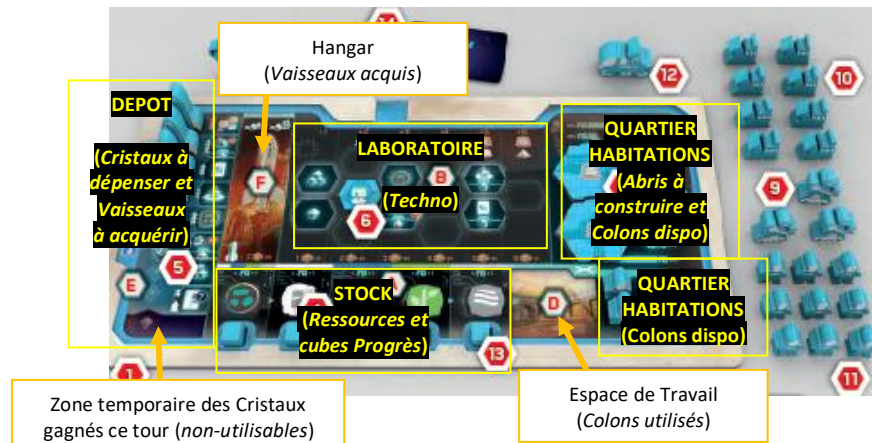
 Recherche : Développer 1 tuile Techno deux fois ou 2 tuiles Techno une fois.					
 Construire 1 Bâtiment indiqué (Techno requise si taille 2 ou plus) *	 Construire 1 Bâtiment au choix (Techno requise si taille 2 ou plus) *	 Gain de 3 ressources indiquées	 Développer 1 tuile Techno deux fois ou 2 tuiles Techno une fois *	 Prendre 2 Plans de l'offre	
 Prendre 1 tuile Techno *	 Améliorer 1 ou 2 Bâtiments *	 Gain de 3 Cristaux	 Recruter 1 Scientifique / Prendre 1 Contrat Terrien *	 Prendre 1 ou 2 Ressource / Cristal à l'Entrepôt **	

* en payant l'éventuel Coût requis.

** Placés dans votre Stock (Ressource) ou Dépôt (zone temporaire)

Une tuile Recherche ou Découverte est gagnée lorsque votre Rover termine son mouvement dessus. Vous ne pouvez terminer le mouvement du Rover ainsi que si vous pouvez payer l'éventuel Coût requis du bénéfice et en gagner au moins une partie.

Le joueur prend la tuile gagnée près de son plateau (peut être utile pour remplir une Mission ou un Objectif Personnel).



AUGMENTATION DU NIVEAU COLONIE

Lorsque les 4 marqueurs Bâtiment de la zone LSS atteignent tous (ou dépassent) la ligne du marqueur Niveau Colonie, effectuez les actions suivantes à la fin du tour actuel :

- Déplacez le marqueur Niveau Colonie d'une ligne vers le haut.
- Remplissez les cases vides de l'offre Techno, de bas en haut (sauf si partie 2 joueurs).
- Remplissez l'Entrepôt (deux rangs seulement si partie 2 joueurs).
- Au niveau 2 Colonie, placez 12 nouvelles cartes (6 Plans Niveau 1 et 6 Niveau 3).
- Au niveau 3 Colonie retirez les Plans Niveau 1 et placez les 6 dernières cartes Niveau 3.
- Aux Niveaux Colonie 2 et 3, gagnez les PO de la zone Progrès.
- Aux Niveaux Colonie 3 et 4, avancez le marqueur Missions Restantes (Fin de partie déclenchée après seulement 2 ou 1 Mission remplie).

SCIENTIFIQUES ET BATIMENTS AVANCÉS



GÉOLOGUE (Coût de recrutement : 2 Colons mis en Espace de Travail)

Emplacement de travail : Mine Avancée.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Générateur Avancé.

MINES avancées (coût = 1 Minerai, Gain = 1 Minerai) et actions exécutives associées :

- CONSTRUCTION YARD (Niv 1). Améliorer 1 Bâtiment, selon les règles normales (+1 amélioration /Colon Turquoise).
- METAL DEPOSIT (Niv 1). Construire 1 Mine (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- MINERAL MINE (Niv 3). Gagner 2 PO.
- BIOLAB (Niv 3). Prendre 1 Contrat Terrien (payer son coût).



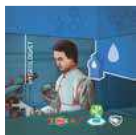
INGÉNIEUR R&D (Coût de recrutement : 2 Minerais)

Emplacement de travail : Générateur Avancé.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Extracteur d'eau Avancé.

GÉNÉRATEURS avancés (coût= 1 Minerai, Gain= 1 Batterie) et actions exécutives associées :

- AUTOMATED PRODUCTION (Niv 1). Produire 1 Ressource/Cristal dans chacun de vos Bâtiments Avancés (+1 /Colon Turquoise).
- WIND TURBINES (Niv 1). Construire 1 Générateur (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- RADAR (Niv 3). Placer sur cette carte une tuile Découverte, prise depuis la zone Exploration. Action = gain du bénéfice de cette Découverte (jusqu'en fin de partie).
- BUILDER DRONE A1600 (Niv 3). Améliorer un Bâtiment n'importe où sur Mars, sans tenir compte de la position de vos robots (peut utiliser 1 Techno).



HYDROLOGUE (Coût de recrutement : 2 Batteries)

Emplacement de travail : Extracteur d'Eau Avancé.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Serre Avancée.

EXTRACTEURS avancés (coût = 1 Minerai, Gain = 1 Eau) et actions exécutives associées :

- PRIVATE SHIP (Niv 1). Accueillir 1 Vaisseau (payer son Coût) avec 3 Colons ou 2 Colons + 1 Robot (+1 Vaisseau /Colon Turquoise).
- MOISTURE VAPORATOR (Niv 1). Construire 1 Extracteur d'Eau (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- RESEARCH LAB (Niv 3). Développer deux fois 1 Techno ou une fois 2 Technos, en payant les coûts (+1 fois 1 Dév. /Colon Turquoise).
- AQUEDUC (Niv 3). Déplacer vers le Quartier d'Habitations jusqu'à 2 Colons depuis l'Espace de Travail.



BIOCHIMISTE (Coût de recrutement : 2 Eaux)

Emplacement de travail : Serre Avancée.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Condensateur d'oxygène Avancé.

SERRES avancées (coût = 1 Minerai, Gain = 1 Plante) et actions exécutives associées :

- BIOMARKET (Niv 1). Prendre 1 Ressource ou 1 Cristal de l'Entrepôt (+1 /Colon Turquoise).
- HYDROPONIC FARM (Niv 1). Construire 1 Serre (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- ECO RESORT (Niv 3). Déplacer vers le Quartier d'Habitations un ou plusieurs Colons (au choix) depuis l'Orbite ou la Colonie.
- TRADE MARKET (Niv 3). Payer 1 Ressource de votre Stock pour prendre 2 Ressources non-minerai de la réserve (+1 Ressource prise /Colon Turquoise).



GÉOCHIMISTE (Coût de recrutement : 2 Plantes)

Emplacement de travail : Condensateur d'oxygène Avancé.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Abri Avancé.

CONDENSATEURS avancés (coût = 1 Minerai, Gain = 1 Oxygène) et actions exécutives associées :

- OXYGENE TANK (Niv 1). Apprendre 1 Techno (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Techno apprise /Colon Turquoise).
- CONCENTRATOR (Niv 1). Construire 1 Condensateur Oxygène (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- RECYCLING BOTS (Niv 3). Faire 2 Mouvements pour vos Robots (+1 /Cristal). Ils peuvent exceptionnellement collecter Cristaux et Tuiles, comme un Rover.
- AERIAL ELEVATOR (Niv 3). Voyager vers l'Orbite, selon les règles normales. Votre action principale peut être faite avant ou après cette action exécutive.



INGÉNIEUR SYSTÈME (Coût de recrutement : 2 Oxygènes)

Emplacement de travail : Abri Avancé.

Bonus de fin de partie : 3 PO/Mine Avancée.

ABRIS avancés (coût = 1 Minerai, Gain = 1 Cristal) et actions exécutives associées :

- CASINO (Niv 1). Gagner 2 Cristaux (+1 /Colon Turquoise).
- GYM (Niv 1). Construire 1 Abri (payer le Coût), selon les règles normales (+1 Niveau Tech /Colon Turquoise).
- LIBRARY (Niv 3). Prendre 1 Plan (+1 Plan /Colon Turquoise).
- COMMAND CENTER (Niv 3). Mouvements pour votre Rover, au niveau Techno Rover actuel (+1 /Cristal).

ON MARS - Résumé des Phases et Actions - 1.3

TABLEAU DES SCORES

	J1	J2	J3	J4	J1	J2	J3	J4
PO actuels								
Cubes Progrès (1/2/4/7/11 PO pour 1/2/3/4/5 cubes)								
3 PO par Vaisseau en Hangar								
Colons en Quartier d'Habitations (<i>ranger côté Orbite ou Colonie actuel, remplir de bas en haut</i>)								
Chaque Techno dans le Labo (PO par colonne atteinte)								
Bâtiments Avancés construits, malus si Plan non construit (Niv 1 : +/- 3 PO, Niv 3 : +/- 5 PO)								
3 PO par Bâtiment Avancé correspondant au type d'un Scientifique (<i>quel que soit le proprio du Bâtiment</i>)								
Contrats Terriens (+/- PO selon contrat complété ou pas). <i>Note : on peut compléter un contrat à la fin de partie</i>								
TOTAL (<i>Si égalité, comptez les Cristaux possédés puis les Bâtiments Avancés et les cubes Progrès</i>)								

	J1	J2	J3	J4	J1	J2	J3	J4
PO actuels								
Cubes Progrès (1/2/4/7/11 PO pour 1/2/3/4/5 cubes)								
3 PO par Vaisseau en Hangar								
Colons en Quartier d'Habitations (<i>ranger côté Orbite ou Colonie actuel, remplir de bas en haut</i>)								
Chaque Techno dans le Labo (PO par colonne atteinte)								
Bâtiments Avancés construits, malus si Plan non construit (Niv 1 : +/- 3 PO, Niv 3 : +/- 5 PO)								
3 PO par Bâtiment Avancé correspondant au type d'un Scientifique (<i>quel que soit le proprio du Bâtiment</i>)								
Contrats Terriens (+/- PO selon contrat complété ou pas). <i>Note : on peut compléter à la fin de partie</i>								
TOTAL (<i>Si égalité, comptez les Cristaux possédés puis les Bâtiments Avancés et les cubes Progrès</i>)								

	J1	J2	J3	J4	J1	J2	J3	J4
PO actuels								
Cubes Progrès (1/2/4/7/11 PO pour 1/2/3/4/5 cubes)								
3 PO par Vaisseau en Hangar								
Colons en Quartier d'Habitations (<i>ranger côté Orbite ou Colonie actuel, remplir de bas en haut</i>)								
Chaque Techno dans le Labo (PO par colonne atteinte)								
Bâtiments Avancés construits, malus si Plan non construit (Niv 1 : +/- 3 PO, Niv 3 : +/- 5 PO)								
3 PO par Bâtiment Avancé correspondant au type d'un Scientifique (<i>quel que soit le proprio du Bâtiment</i>)								
Contrats Terriens (+/- PO selon contrat complété ou pas). <i>Note : on peut compléter à la fin de partie</i>								
TOTAL (<i>Si égalité, comptez les Cristaux possédés puis les Bâtiments Avancés et les cubes Progrès</i>)								

PARTIE SOLO CONTRE LACERDA (Adversaire virtuel)

Mise en place et partie avec les règles du jeu pour 2 joueurs, avec les exceptions suivantes. Les objectifs d'une partie Solo varient selon le niveau choisi (voir Objectifs Solo, p. 8).

Règles spécifiques pour Lacerda

- Il possède toujours les **Colons** requis pour réaliser ses Actions. Il ne gère pas son Quartier d'Habitations et n'a pas de contraintes d'espace pour ses Colons (tous dispo).
- Il ne récupère ni ne stocke de **Ressources**. Il ne paie jamais les Ressources des Coûts requis pour réaliser des Actions.
- Il gagne et gère les **Cristaux** normalement dans son Dépôt. Cependant lorsqu'il voyage vers l'Orbite, il saute l'étape de gain de Cristal.
- Lorsqu'il construit un **Bâtiment LSS** et gagne les récompenses PO et bénéficie, il choisit *Récupérer 1 Colon* s'il en a sur l'Action *Recruter 1 Scientifique* (sinon il gagne 1 Cristal).
- Il utilise les **Techno** disponibles si besoin. Le Joueur gagne 1 Oxygène s'il utilise une des siennes. Si le Joueur utilise une Techno de Lacerda, ce dernier utilise l'Oxygène gagné pour développer la Techno utilisée, si possible.
- Quand il doit avancer son **Robot dans la zone Progrès LSS**, il le déplace vers la case suivante à droite (retour sur la Mine s'il est sur la case Condensateur Oxygène).
- Il ne dépense pas de **Vaisseau**. Il en ajoute au Hangar si le Niveau Colonie augmente.
- Lorsqu'il gagne la tuile Récompense LSS *1 PO par Colon dans le Quartier*, on considère que ses Quartiers d'Habitations sont au complet.

Mise en place pour Lacerda

- Utilise le paquet de cartes SOLO (mêlé et posé face cachée près de son plateau). Pioche au hasard 1 tuile *Premier Colon* qui détermine sur quelle case d'Ordre du Tour il se place au début de la partie (il gagne le bénéfice normalement). La Navette est placée sur la case rouge du même côté que Lacerda. Il place son Robot dans la zone Progrès du LSS (*pas sur son Abri*), sur l'icône Mine. Le joueur choisit ensuite sur quelle case d'Ordre du Tour il commence.
- Lacerda ne reçoit pas de carte Objectif Personnel. Il ne récupère ni ne stocke de Ressources (ne pas en prendre pour son Stock). Il ne gère pas son Quartier d'Habitations (vide, bien que considéré comme complet).

Phase Colonisation

A son tour, révéler la 1^{ère} carte du paquet Solo. Lacerda effectue les actions suivantes :

- Uniquement après avoir mélangé une fois la défausse du paquet Solo : Déplacer d'une case le cube *Suivi Mission* de la lettre indiquée (gagner le bénéfice de Cristaux).
 - Réaliser l'Action principale portant le numéro indiqué, du côté où se trouve Lacerda.
 - Défausser la carte Solo. Si le paquet est vide, mélangé la défausse.
- Lacerda n'effectue pas d'Action Exécutive. Il n'utilise jamais l'option de Renfort.






Phase Navette

Lacerda voyage toujours avec la Navette, sauf si **X** apparaît sur la carte Solo. 

- Voyage vers l'Orbite : il ignore les deux étapes *Production* et *Colons*.
 - a) Il choisit une case d'Ordre du Tour au hasard (par exemple en piochant une tuile *Premier Colon* de l'Orbite). Il gagne le bénéfice de sa case d'Ordre.

- Voyage vers la Colonie : il fait l'étape *Exploration* et ignore *Colons*.
 - a) Il place la tuile *Découverte* de gauche à 3 hexagones de son Rover, en s'éloignant le plus possible du Rover du Joueur. Il remplace la tuile prise dans *Exploration*.
 - b) Il choisit une case d'Ordre du Tour au hasard (par exemple en piochant une tuile *Premier Colon* de la Colonie). Il gagne le bénéfice de sa case d'Ordre.
 - c) Il construit 1 Bâtiment en suivant ses règles habituelles (selon la case occupée par son Robot) mais sans placer de Colon dans la case Action.

Bénéfices des cases d'ordre du tour pour Lacerda

	Gagne la		Prend la		Le gain de		Déplace		Prend 1
Ressource la plus présente dans l'Entrepôt (<i>Cristaux compris</i>), la plus à gauche si égalité *		tuile Techno la moins chère, la plus à gauche si égalité * (<i>voir Action 2 : Apprendre Techno</i>)		Colon étant inutile pour Lacerda, il déplace son Rover (<i>voir ci-dessous</i>)		son Robot vers la case suivante dans la zone Progrès LSS		Plan de l'offre permettant de marquer des PO (<i>voir Action 1 : Obtenir un Plan</i>)	

* Lacerda ne conserve pas les Ressources gagnées (mises en réserve générale)

Placement des Colons pour les actions et Actions impossibles

Pour les actions requérant **1 Colon Rouge**, Lacerda utilise ses Colons en réserve. Il paie les Coûts supplémentaires en **Cristaux**, jamais en Colons (pas d'Espace de travail).





Si une action a toutes ses cases occupées par des Colons, retirez-les selon les règles normales à 2 joueurs (*retirez tous les Colons du ou des joueurs en ayant le plus sur l'Action, ils vont dans l'Espace de Travail du Joueur, ou en réserve pour Lacerda*).

Si l'action est impossible à réaliser (pas assez de Cristaux pour payer le coût de l'action, pas de place dans le Labo pour apprendre 1 Techno, plus de carte dans une offre, Action Recruter 1 Scientifique déjà occupée, etc.), Lacerda déplace son Rover au lieu de faire l'action.


Déplacer le Rover

- 2 Mouvements vers la tuile Recherche ou Découverte la plus proche, hors celles donnant des Ressources (inutiles pour Lacerda).
- Il utilise les Techno disponibles (*ex : Mouvement du Rover*) et dépense ses **Cristaux** si besoin pour augmenter son mouvement (*ex : pour gagner une tuile Découverte*).
- Il résout le gain dès qu'il atteint la tuile ciblée (*ex : Construction immédiate et avancement de son Robot dans la zone Progrès LSS*).
- Si aucune tuile n'est présente, pas d'action et pas de déplacement du Rover.

Actions Lacerda, Côté ORBITE (rappel : Coût + 1 Cristal/Colons présents dans l'action)



- **Action 1 : Obtenir un Plan** (Placer 1 Colon Rouge)
Prend 1 carte Plan dans l'offre, d'un type permettant un gain de PO avec ses Scientifiques recrutés. Si égalité (ou aucun Scientifique), il choisit la carte la plus à gauche de la rangée ayant le plus de cartes (en bas si égalité). 
- **Action 2 : Apprendre Nouvelle Techno.**
Prend 1 tuile Techno la moins chère dans l'offre, la plus à gauche si égalité. Elle est placée à gauche dans le Labo, en haut en priorité (gain du bénéfice). 
- **Action 3 : Recherche & Développement** (Placer 1 Colon Rouge)
Développe une fois sa Techno la plus avancée puis une fois sa Techno la moins avancée. Si égalité, choisit la Techno du bas. 
- **Réapprovisionner.**
Effectué uniquement comme bénéfice de la case d'Ordre du Tour ou de son Labo. La Ressource prise est celle la plus présente dans l'Entrepôt (Cristaux compris). Une Ressource est remise en réserve générale, un Cristal est conservé. 

Actions Lacerda, Côté COLONIE (rappel : Coût + 1 Cristal/Colons présents dans l'action)

- **Action 1 : Construire un Bâtiment** (Placer 1 Colon Rouge) 
Construit le Bâtiment correspondant à l'icône où se trouve son Robot dans la zone Progrès LSS, si le marqueur Bâtiment est sous le Niveau Colonie.
Si ce n'est pas le cas, il construit le prochain type de Bâtiment à droite de la case où se trouve son Robot (ou le suivant tant que la première condition n'est pas respectée). Si aucun Bâtiment n'est trouvé, il construit une Mine (et place un Colon dessus).

> Le Robot virtuel de Lacerda sur Mars a une zone de construction qui comprend l'ensemble des hexagones. Il cible celui lui permettant de construire le plus grand COMPLEXE possible du type qu'il a sélectionné, en utilisant toute Techno disponible (sinon il construit à 2 hexagones d'un Bâtiment du même type).
En cas d'ambiguïté dans le choix de l'hexagone, voir *Résoudre les ambiguïtés*.
S'il crée ou améliore un Complexe, il place un cube Progrès dans la zone LSS.

> Ne pas oublier d'avancer le marqueur Bâtiment d'une case vers le haut (bénéfices si le Niveau Colonie n'est pas dépassé) et de déplacer le Robot vers la prochaine case dans la zone Progrès LSS (la case après celle correspondant au Bâtiment construit).
Bénéfices LSS : PO selon la tuile dans la colonne du Bâtiment LSS construit. Si Lacerda possède 1 Colon sur la case Action Recruter un Scientifique, il choisit comme 2^e bénéfice de le récupérer dans sa réserve. Sinon il choisit le gain d'1 Cristal.

- **Action 2 : Amélioration de Bâtiment** (Placer 1 Colon Rouge) 
Utilise un de ses Plans pour améliorer un Bâtiment n'importe où sur Mars. Si la Techno Amélioration est dans un Labo, il l'utilise pour améliorer autant de Bâtiments que possible. Si plusieurs Plans peuvent être utilisés, il choisit celui optimisant au mieux le gain de PO avec ses Scientifiques.
- **Action 3 : Recruter 1 Scientifique/ 1 Contrat Terrien** (Placer 1 Colon Rouge) 
Prend 1 Scientifique dans l'offre qui rapporte le plus de PO selon les Plans déjà acquis par les Joueurs (même s'ils ne sont pas encore utilisés).
S'il a déjà 2 Scientifiques, à la place il prend un Contrat donnant le plus de PO (un Contrat est automatiquement rempli pour Lacerda à la fin de la partie). Il mélange ensuite le paquet Contrat et remplace la carte prise par une au hasard.

Résoudre les ambiguïtés

Lorsque plusieurs choix sont possibles, Lacerda choisit l'option qui l'avantage le plus et désavantage le joueur. En cas d'égalité, choisir au hasard (attribuer les chiffres 1-2-3 aux choix possibles et sélectionner celui correspondant à la dernière carte Solo défaussée, ou lancer un dé à 6 faces s'il y a plus de 3 choix possibles).

Augmentation du Niveau Colonie

A chaque fois que le Niveau Colonie augmente, Lacerda effectue les actions suivantes :

- Il construit un Abri (selon les règles de son action Construire un Bâtiment).
- Il accueille un nouveau Vaisseau dans son Hangar (+3 PO en fin de partie).
- Il place un Robot de sa réserve sur son plateau. Les Robots du plateau comptent lors des Missions et récompenses LSS (Nombre de Robots = 1 + ceux du plateau).

Objectifs Solo (pour gagner la partie, un joueur doit remplir toutes les conditions)

- Difficulté 1 (Premiers Colons) : Niveau Colonie 3, 1 Contrat rempli, 1 Objectif Personnel complété, 1 tuile Techno Niveau 6, plus de PO que Lacerda.
- Difficulté 2 (Nouvelle génération) : Niveau Colonie 3, 2 Contrat remplis (1 de chaque type), 1 Objectif Personnel complété, 2 tuiles Recherche, 4 Abris construits, 10 PO de plus que Lacerda.
- Difficulté 3 (Tout va pour le mieux) : Niveau Colonie 4, 2 Contrat remplis (1 de chaque type), 1 Objectif Personnel complété, Colons ou Bâtiments Avancés sur 3 Mines, 20 PO de plus que Lacerda.
- *Survie Martienne* : Niveau Colonie 3, Contrat Serre taille 4, Contrat Livraison Plantes et Minerais, Biochimiste acquis, 3 Bâtiments Avancés Serre, Complexe Serre taille 5, 5 Plantes en Stock, 2 tuiles Recherche, Techno Serre Niveau 6, Être en Orbite à la fin de la partie, 30 PO de plus que Lacerda.