



ENHANCE
GAMES

GUIDE DE
SURVIE

FRANÇAIS

MIGRATION

MARS



T R A D I T I O N S

LES PREMIERS humains à avoir fièrement foulé le sol de Mars ont cherché un terrain approprié pour installer une base. Une grande région, essentiellement plate, a été désignée pour une colonisation potentielle et l'équipe a commencé à convertir un des navires de transport en une structure centrale de support à la vie.

En raison de l'impraticabilité du transport de grandes quantités de matériaux de la Terre, une grande partie des futures ressources de construction devraient être extraites des terres martiennes.

Au cours de l'enquête sur les gisements minéraux, l'équipe de reconnaissance a découvert ce qui semblait être d'anciennes ruines. Dans ces ruines, elle a trouvé des structures en pierre et des symboles disposés de manière à suggérer que la vie intelligente aurait pu être présente auparavant.

Plus loin dans ces catacombes perfides, un lit de formations cristallines uniques illumina les tunnels tentaculaires. Des échantillons de ce cristal ont été renvoyés pour l'étude.

L'équipe est sortie des ruines juste à temps pour assister à une chute de météorite à moins d'un kilomètre de leur Rover de transport. Secouée, l'équipe de reconnaissance a rapidement tracé le terrain désigné, mis en place quatre balises de transmission pour les prochains explorateurs à arriver, et a commencé le voyage vers la Terre.

Des échantillons du **CRISTAL** ont été envoyés aux meilleurs scientifiques du monde pour être testés. Aucun autre minerai sur Terre n'a démontré de propriétés semblables. Lorsque de petites quantités d'énergie ont été appliquées au cristal, il a reproduit la puissance de façon exponentielle. Bien que tous les laboratoires aient trouvé des résultats concluants, chaque groupe avait sa propre opinion sur la façon dont le cristal aurait accompli cet exploit. Cependant, une chose était claire. Mars s'est avéré avoir les ressources nécessaires pour subvenir aux humains sur le long terme.

Le merveilleux cristal a été officiellement nommé *Olympium*.

Avec une route difficilement accomplie vers Mars et des trésors d'Olympium sous la surface, la terre martienne est maintenant la ressource la plus convoitée de la Terre.

COMME LA TERRE devient toujours de plus en plus surpeuplée, contaminée et diminuée de ressources, le projet de colonisation sur Mars a été accéléré.

Quatre grandes organisations ont remporté l'appel d'offres pour parrainer les premiers pionniers à revendiquer définitivement Mars. Un accord a été signé. La première organisation à avoir réussi à peupler une ville saine et fonctionnelle sur Mars sera récompensée en tant qu'organe dirigeant sur la nouvelle planète. Alors que ces équipes réussissent à construire des logements et des bâtiments de soutien pour soutenir la croissance des colonies, la Terre continuera de migrer des vagues de volontaires pour devenir les premiers citoyens de Mars.

MAINTENANT, vous avez été choisi pour diriger l'une de ces quatre Factions concurrentes dans une compétition pour établir la première colonie humaine permanente.

Vous recevrez suffisamment de provisions pour établir une base et commencer à excaver des ressources minimales. C'est à vous de faire croître votre installation, d'étendre vos activités et de rester en vie !

Vos sponsors enverront une navette tous les trois mois avec des approvisionnements et des personnes supplémentaires pour aider votre mission. Si vous êtes en mesure d'exporter l'Olympium sur Terre, vous recevrez un soutien supplémentaire.

BONNE CHANCE ET BON VOYAGE !

APERÇU

Objectif : faire croître votre colonie afin d'accepter plus de citoyens de la Terre. Le premier joueur à atteindre **5** habitants, puis à terminer un Poste d'Approvisionnement final, remporte la partie !

Avertissement : la région est sujette à des impacts de météorites. Des événements peuvent survenir et faire dérailler votre stratégie. Construisez votre système de soutien et préparez-vous aux dommages et à la perte de ressources.

Le plateau : votre équipe ROVER avancera sur la piste d'exploration qui se trouve le long du bord du plateau. C'est là qu'elle va ramasser des ressources minées, interagir avec les ruines et vivre des événements.

La grille hexagonale au centre est le terrain. C'est là où vous construirez vos colonies.

Construction : les structures différentes produisent certains actifs et / ou permettent des fonctions spécifiques.

Construisez à partir de votre QG, mais soyez conscient des critères de construction (*règles de construction p7*). Certaines structures nécessitent des paramètres différents pour fonctionner.

Vous ne pouvez construire qu'une seule fois par tour, alors choisissez rapidement et judicieusement. N'oubliez pas que c'est une course !

Atteignez L'AMBASSADE et ouvrez (1) logement supplémentaire pour votre faction.

Atteignez un des PASSAGES DE RUINES et vous augmentez la collection d'Olympium.

L'Olympium est une ressource unique. Il peut être acquis dans une Ruine Ancienne. Il peut être utilisé comme joker pour n'importe quelle ressource (**Métal, Eau, or Pierre**).

L'Olympium peut également être échangé à l'aide d'une STATION D'EXPORTATION pour acquérir d'autres actifs :

2x Olympium = 1 approvisionnement (Sac Médical, RCU ou PILE À COMBUSTIBLE)

4x Olympium = 1 Population

Colonne de référence



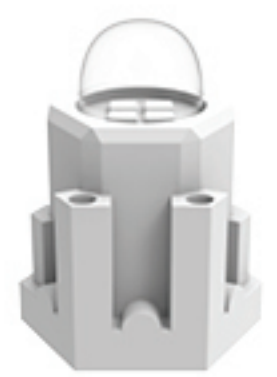
ROVER



1 DRAPEAU représente
1 POPULATION



STATION
D'EXPORTATION



AMBASSADE



PASSAGE DE RUINES



CARTE D'OLYMPIUM

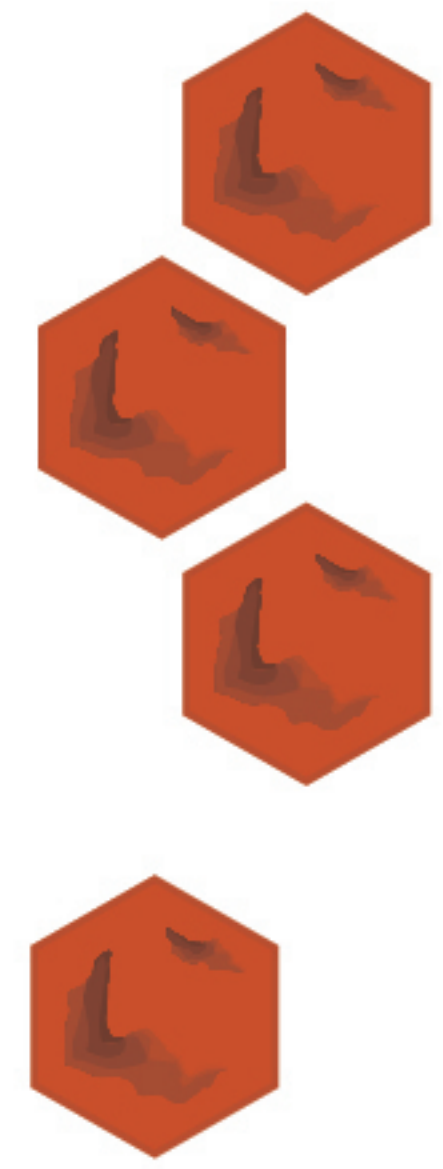
COMBIEN DE JOUEURS

Migration Mars est un jeu à 2, 3 ou 4 joueurs.

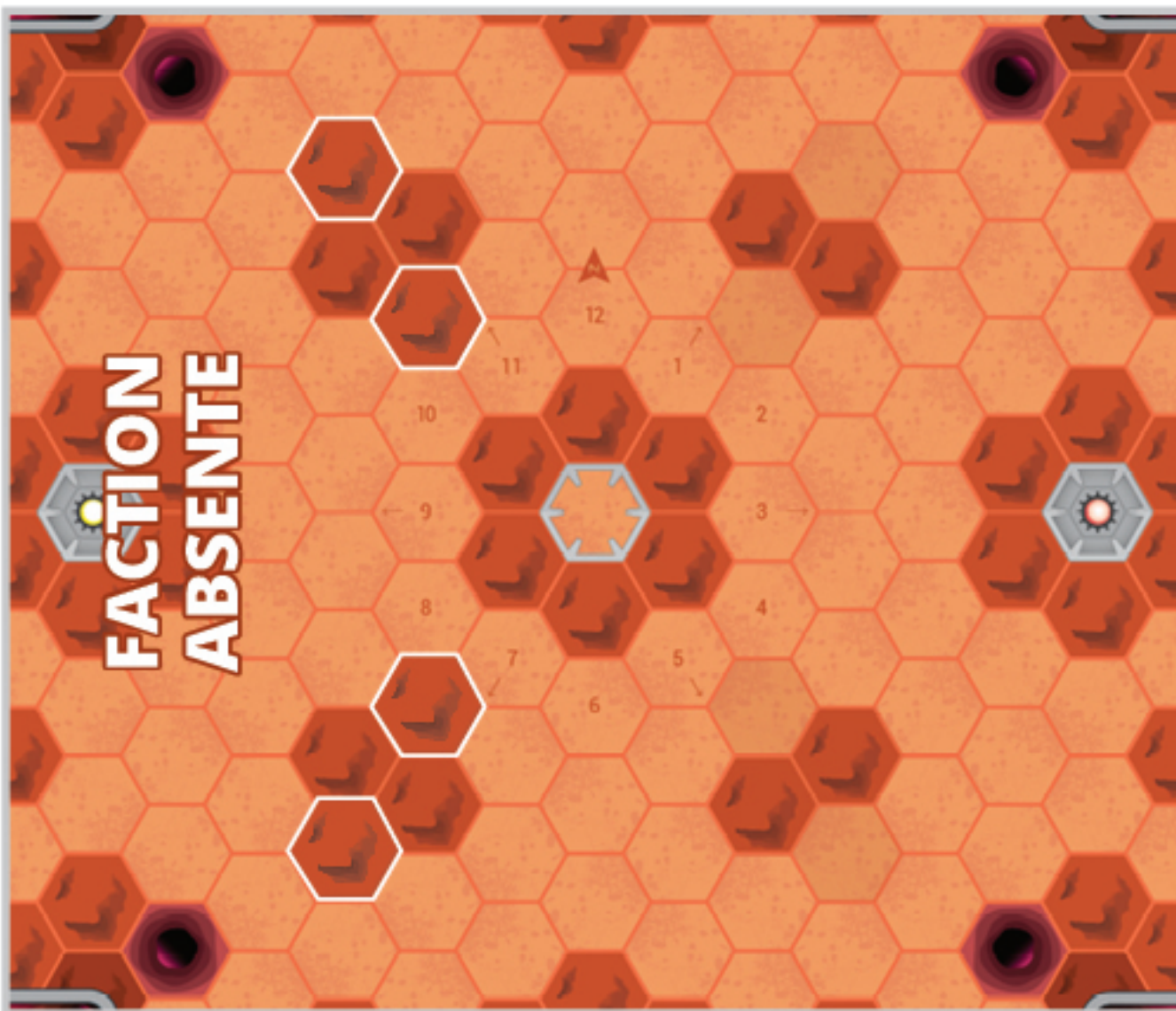
Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, ajoutez des TUILES DE SUPERPOSITION DE TERRAIN (rocheux) aux zones ombragées du plateau.

4 JOUEURS Aucune tuile de superposition de terrain n'est utilisée.

3 JOUEURS ajoutent quatre tuiles de superposition de terrain (rocheux) du côté de la faction absente.



TUILE DE
SUPERPOSITION DE
TERRAIN

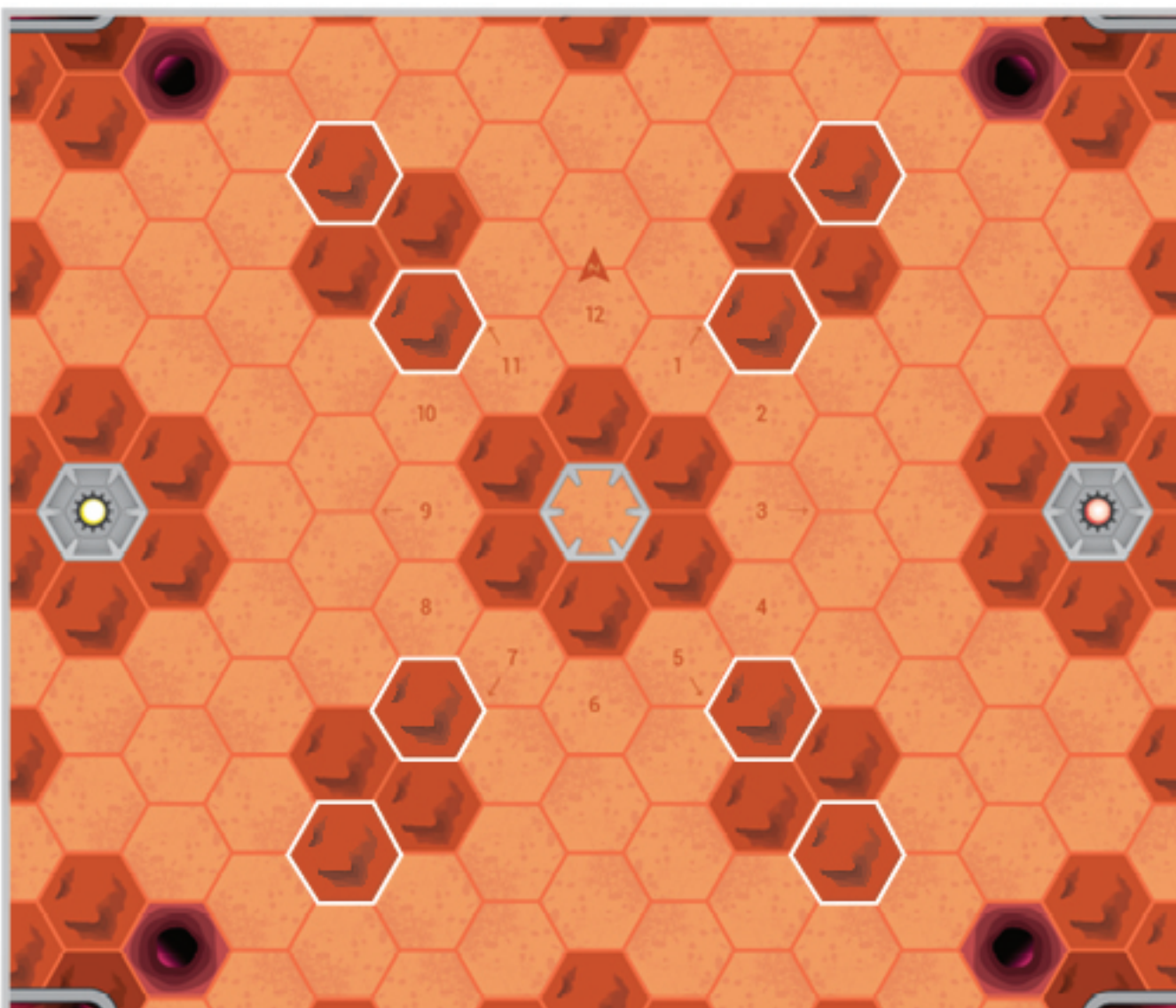


Exemple de configuration à
3 joueurs

**avec 4 tuiles de
superposition de terrain.**

2 Joueurs ajoutent les huit tuiles de superposition de terrain (rocheux).

2 joueurs peuvent choisir n'importe quelles factions (à travers ou côte à côte)

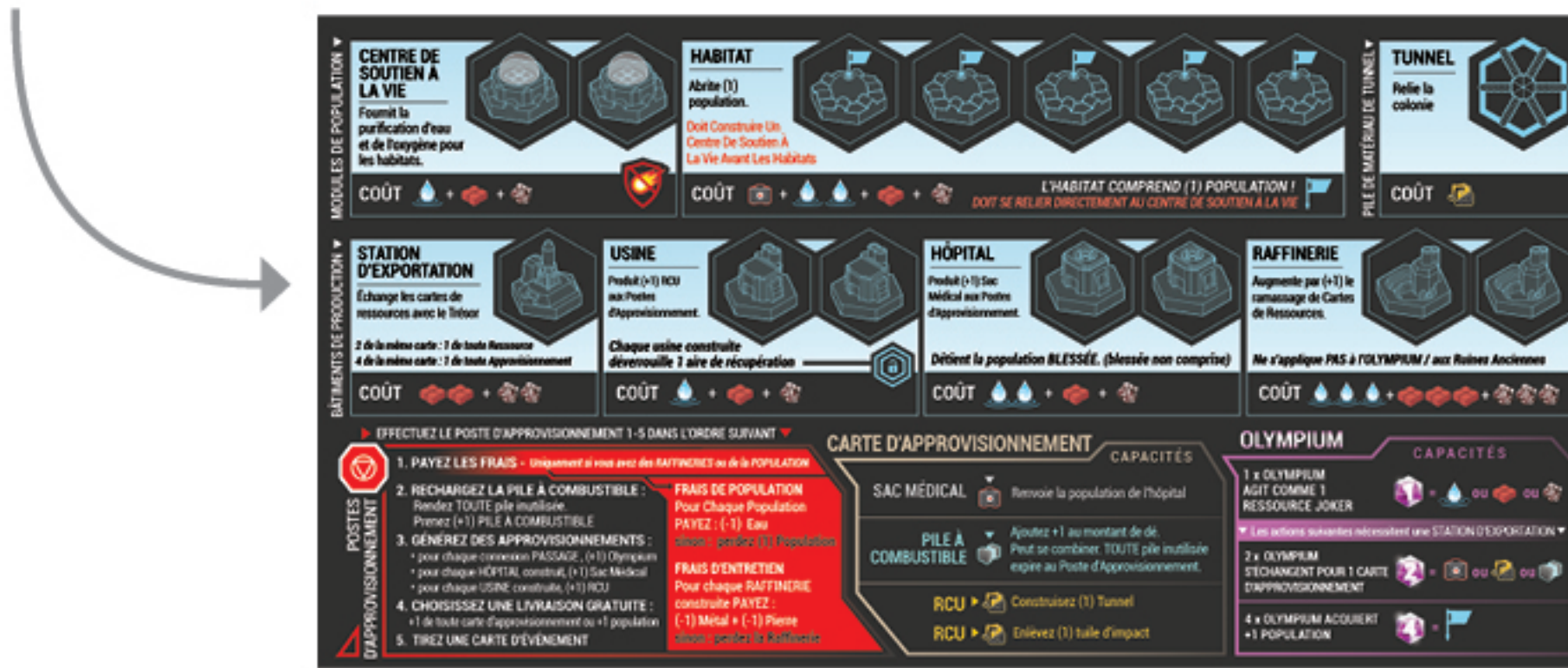


Exemple de configuration à
2 joueurs

**avec 8 tuiles de
superposition de terrain.**

MISE EN PLACE

- Placez chaque **Forteresse Ancienne** sur les 4 bases de ruine.
- Placez tous les bâtiments de QG sur leurs bases d'atterrissage.
- Placez l'**Ambassade** dans l'hexagone central sur le terrain. *(Pour la fonction Ambassade, voir Population p10)*
- Mélangez les **Cartes d'Événement** et empilez-les face cachée.
- Chargez les cartes d'actifs dans le porte-carte de la **Banque Du Trésor**.
- Les joueurs choisissent les factions et positionnent leur inventaire de bâtiments sur leurs tapis de joueur pour un achat ultérieur.



APPROVISIONNEMENTS D'ARRIVÉE

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

- 2 - Cartes de Ressources de Pierre
- 2 - Cartes de Ressources de Métal
- 2 - Cartes de Ressources d'Eau
- 1 - Carte d'Olympium
- 1 - Carte d'approvisionnement de Sac Médical
- 1 - Carte d'approvisionnement de RCU
- 1 - Carte d'approvisionnement de Pile à Combustible
- 1 - Tunnel de départ (construire au début du jeu)

PRÉPARATION

- Pour tous les joueurs, construisez le TUNNEL de départ sur n'importe quel hexagone adjacent à votre QG. *(voir Règles de construction p7)*
- Placez tous les ROVERS sur le Poste d'Approvisionnement de votre faction.
- Pour chaque joueur, lancez le d12 rouge. Celui qui a le résultat le plus grand commence en premier. Ensuite, continuez dans le sens horaire à partir du premier joueur.



FORTERESSE ANCIENNE



BASE DE RUINE



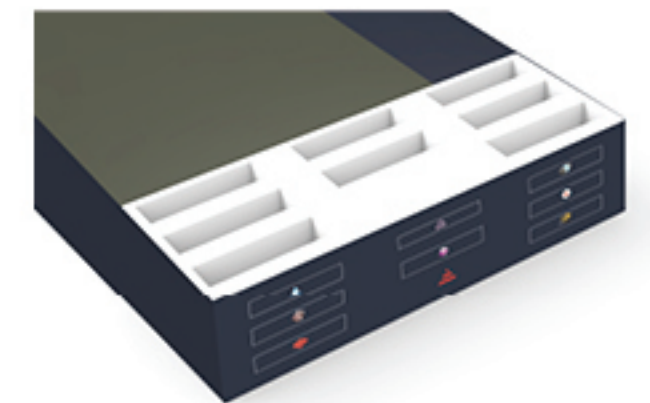
QUARTIER GÉNÉRAL (QG)



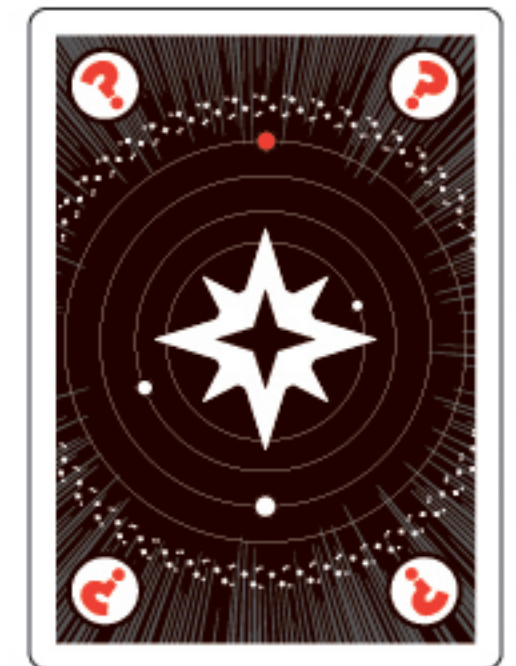
BASE D'ATTERRISSAGE DE QG



AMBASSADE



BANQUE DU TRÉSOR



CARTES D'ÉVÉNEMENT



d12 rouge

À VOTRE TOUR

Les phases de tour 1, 2, 3, doivent être effectuées dans l'ordre :

1. ACTION DE COLONIE : ILLIMITÉE

Pendant cette phase, vous pouvez : déplacer la population, utiliser les événements sauvegardés, exporter / échanger des actifs et / ou proposer des échanges. (voir Échanges p8)

2. ACTION DE CONSTRUCTION : 1 FOIS PAR TOUR

Au cours de cette phase, vous pouvez : soit acheter et construire des structures, soit supprimer des tuiles d'impact, soit construire un tunnel. **APRÈS AVOIR CONSTRUIT, VOUS NE POUVEZ PLUS EFFECTUER D'ACTIONS DE COLONIE JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.**

3. ACTION DE LANCER LES DÉS : APRÈS AVOIR LANCÉ LES DÉS, VOUS NE POUVEZ PLUS EFFECTUER AUCUNE ACTION JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.

Lancez le DÉ NUMÉROTÉ et le DÉ RAMASSEUR ensemble. Faites avancer votre ROVER D'EXPLORATION dans le sens horaire autour de la piste d'exploration. Le DÉ RAMASSEUR indique la quantité de ressources que vous ramassez à laquelle vous ajoutez une carte de ressources supplémentaire pour chaque RAFFINERIE que vous avez construite. (Exemple : 2 sur le Dé ramasseur + 1 Raffinerie construite = 3 ressources)

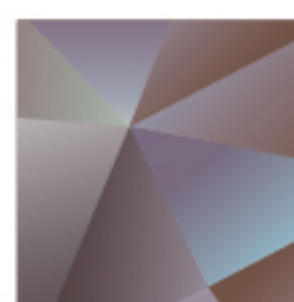
REMARQUE : les résultats de la RAFFINERIE et du DÉ RAMASSEUR ne s'appliquent NI aux Ruines Anciennes NI aux Postes d'Approvisionnement.



Ressource
d'Eau
exploitable



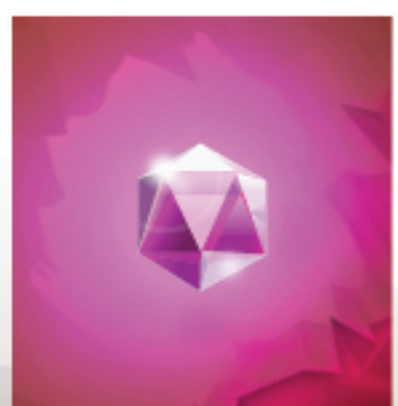
Ressource
de **Pierre**
exploitable



Ressource
de **Métal**
exploitable



Si vous arrivez sur le Poste d'Approvisionnement d'un autre joueur, choisissez n'importe quelle ressource et recevez UNE seule carte de celle-ci puis piochez une Carte Événement. Une fois l'événement terminé, placez la carte utilisée au bas de la pile de cartes d'Événement.



Arrivez sur un coin de Ruines et suivez la fiche guide des Ruines Anciennes pour avoir une chance d'obtenir un bonus spécial.
(voir Ruines Anciennes p14, ou fiche guide pour les bonus)



DÉ NUMÉROTÉ



DÉ RAMASSEUR



ROVER D'EXPLORATION



RAFFINERIE



Vous pouvez utiliser une PILE À COMBUSTIBLE pour ajouter +1 au montant du dé NUMÉROTÉ.

Vous pouvez ajouter plusieurs PILES À COMBUSTIBLE à un même jet.

Passez les DÉs au joueur à votre gauche lorsque votre tour est terminé.

CRITÈRES DE CONSTRUCTION

SEULEMENT (1) action de construction par tour.

TERRAIN



Terrain plat - hexagone rouge clair Toutes les structures peuvent être construites sur un terrain plat.



Terrain rocheux - hexagone rouge foncé Seul les TUNNELS ou les FORTERESSES peuvent être construits en terrain rocheux.

PASSAGE DE RUINES



Rien ne peut être construit ici.
Lorsqu'une colonie atteint un hexagone adjacent à un passage, gagnez +1 Olympium aux postes d'approvisionnement et aux ruines spécifiques.

TUILES D'IMPACT DE MÉTÉORITE

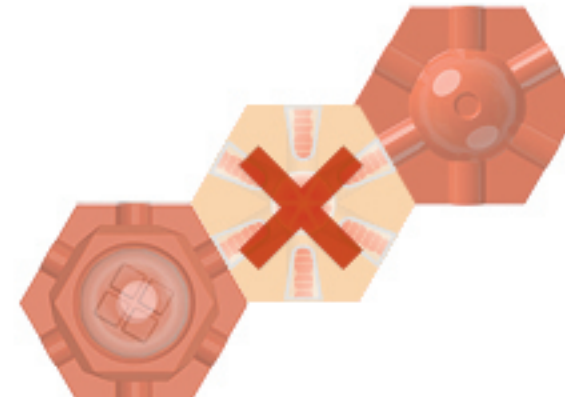
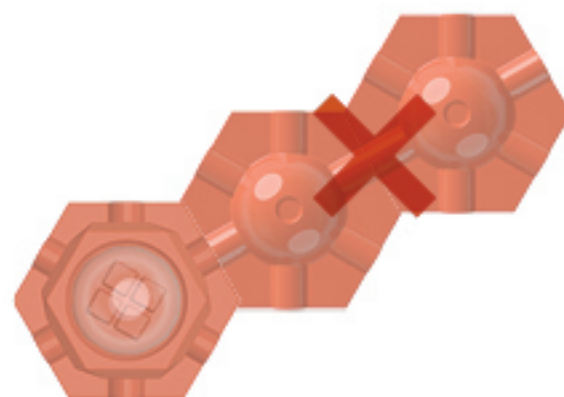
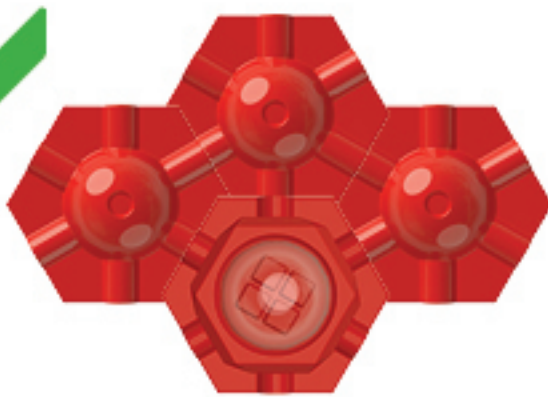


Rien ne peut être construit sur les tuiles d'impact.
L'explosion détruit toutes les structures adjacentes, sauf si elles sont protégées par un dôme ou une forteresse.

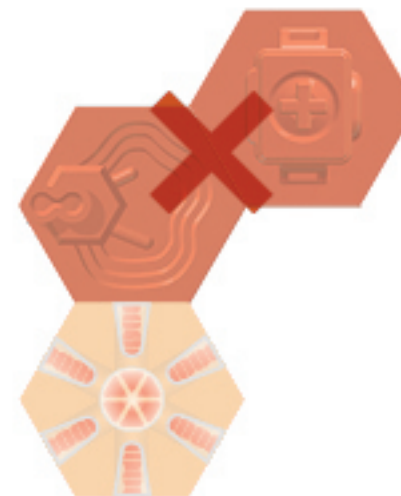
EMPLACEMENT

Votre colonie doit être construite à partir de votre QG et reliée par un système de tunnels.

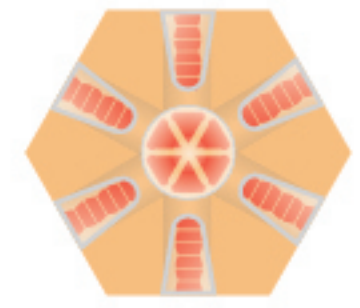
- **Modules de population** = Les HABITATS doivent se connecter DIRECTEMENT à un CENTRE DE SOUTIEN À LA VIE (*un HABITAT ne peut pas être construit sans être relié à un CENTRE DE SOUTIEN À LA VIE*)



- **Bâtiments de production** = Les HÔPITAUX, les USINES, les STATIONS D'EXPORTATIONS et les RAFFINERIES ne peuvent toucher AUCUN autre bâtiment. Ils doivent être séparés par au moins (1) TUNNEL.



- Vos bâtiments ne peuvent PAS toucher directement les bâtiments d'une autre colonie. Ils doivent être espacés d'au moins un hexagone.
- Cependant, les TUNNELS PEUVENT buter contre les bâtiments de n'importe quelle colonie pour bloquer le développement.



TUNNEL

Vous pouvez en construire un sur n'importe quel terrain. Il peut toucher n'importe quel bâtiment.

Modules de population

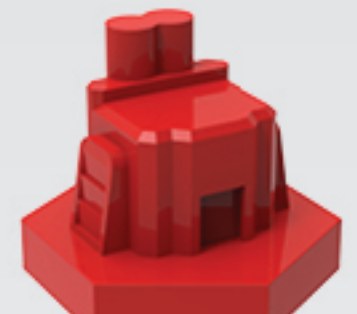


CENTRE DE SOUTIEN À LA VIE

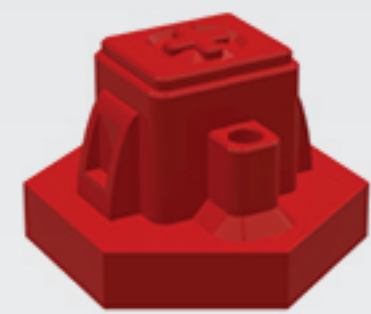


HABITAT

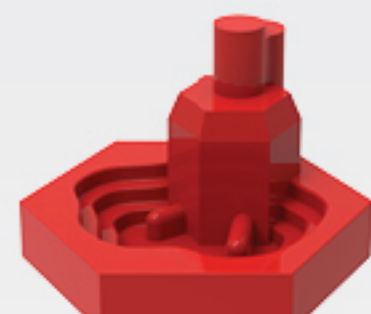
Bâtiments de production



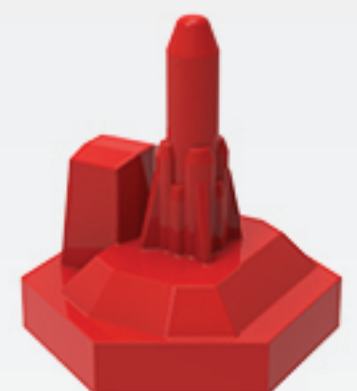
USINE



HÔPITAL



RAFFINERIE



STATION D'EXPORTATION

ÉCHANGE AVEC D'AUTRES JOUEURS

Vous pouvez **UNIQUEMENT** proposer un échange pendant L'ACTION DE COLONIE de votre tour.

Vous devez diriger votre proposition commerciale vers un joueur spécifique à la fois.

Lorsqu'il est présenté avec un échange, ce joueur peut accepter, négocier ou refuser l'échange.

Si ce n'est **PAS** votre tour, vous ne pouvez **PAS** initier d'échange ou vous serez disqualifié de tout échange jusqu'au prochain tour.

LES ACTIFS COMMERCIAUX comprennent **TOUTES** les cartes — RESSOURCES, APPROVISIONNEMENTS, PLANS et les CARTES D'ÉVÉNEMENT obtenues.

On ne peut **PAS** y compter les structures ou la population.

ÉCHANGE AVEC LA BANQUE DU TRÉSOR

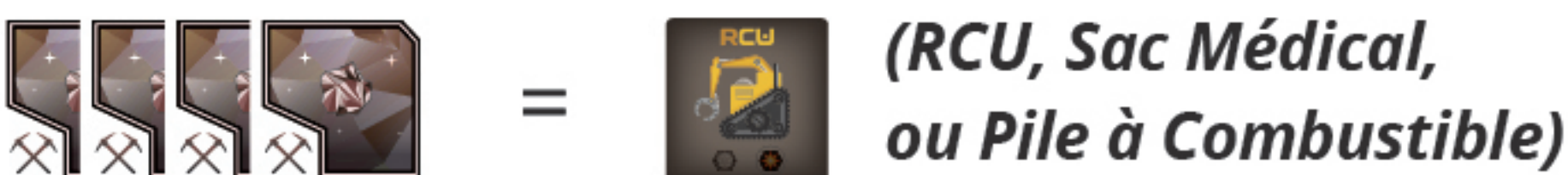
Vous pouvez échanger des cartes avec la Banque **UNIQUEMENT** si vous avez construit une STATION D'EXPORTATION.

TAUX D'ÉCHANGE DES STATIONS D'EXPORTATION :

(2) des **MÊMES** cartes de Ressources pour (1) carte RESSOURCE quelconque



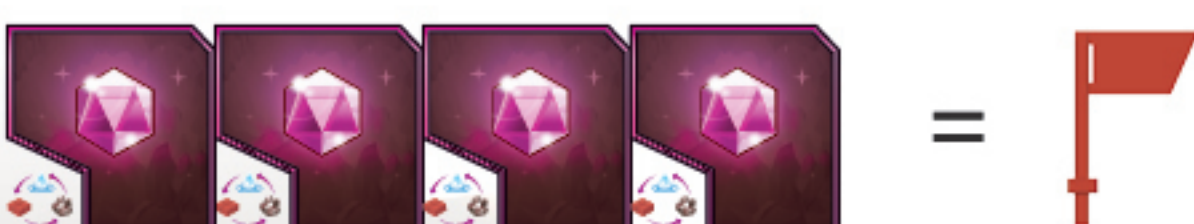
(4) des **MÊMES** cartes de Ressources pour (1) carte d'APPROVISIONNEMENT quelconque



(2) OLYMPIUM pour (1) carte APPROVISIONNEMENT quelconque



(4) OLYMPIUM pour (1) **Population**



CARTES DE RESSOURCES



CARTES D'APPROVISIONNEMENT



(RCU- Unité de construction robotique)



STATION D'EXPORTATION

POSTES D'APPROVISIONNEMENT

Chaque fois que vous revenez au Poste d'Approvisionnement de votre faction, arrêtez-vous directement sur le poste — ne le dépassez PAS jusqu'au prochain lancer de dés. Exécutez les séquences de Poste d'Approvisionnement 1-5 dans l'ordre suivant :

1. PAYER LES FRAIS* (*le cas échéant*)

Frais d'entretien :

Pour TOUTE **RAFFINERIE** construite, payez (1) Métal + (1) Pierre. Les **RAFFINERIES** impayées sont retirées du plateau ou placées dans la **RÉCUPÉRATION**.

(voir Récupération p11)

Dépense pour la population :

Pour CHAQUE **population** que vous avez (même à l'**HÔPITAL**) vous devez dépenser (1) ressource d'Eau sinon ce point de population **MEURT** (ne peut être sauvé).

2. RECHARGER LES PILES À COMBUSTIBLE

Rendez TOUTE pile à combustible inutilisée.

Prenez +1 pile à combustible.

3. GÉNÉRER DES APPROVISIONNEMENTS

Pour toute connexion **Passage de Ruines**, ramassez +1 **OLYMPIUM**

Pour toute **USINE** construite, ramassez +1 **RCU**

Pour tout **HÔPITAL** construit, ramassez +1 **Sac Médical**.

4. LIVRAISON GRATUITE - Choisissez UN(E) :

+1 **Sac Médical** ou,

+1 **RCU** ou,

+1 **Pile à Combustible** ou,

+1 nouvelle **Population**

Si vous acquérez votre 5e population au cours de la séquence de Poste d'Approvisionnement, vous n'avez pas besoin de revenir. Survivez au prochain et dernier événement et vous gagnez !

5. PIOCHER UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT

Poste d'Approvisionnement terminé.

*** Vous ne pouvez PAS exercer d'échanges ou d'actions de STATION D'EXPORTATION à un Poste d'Approvisionnement. Ceux-ci doivent être exécutés avant l'arrivée.**



Poste
d'Approvisionnement

POPULATION

Le nombre d'habitants est indiqué par des drapeaux placés dans vos logements - les HABITATS et l'AMBASSADE.

Pour accepter la population, vous devez avoir un logement disponible.

LOGEMENT DE LA POPULATION

Construisez d'abord un CENTRE DE SOUTIEN DE LA VIE (pour établir la purification de l'oxygène et de l'eau). Connectez ensuite directement les HABITATS qui fournissent et hébergent (1) Population chacun.

Si votre colonie est liée à l' Ambassade, chaque faction peut héberger jusqu'à (1) population. **Vous devez acquérir la population de l'AMBASSADE séparément.**

Vous pouvez librement transférer 1 Population d'un HABITAT à l'AMBASSADE pendant la Phase de Colonie de votre prochain tour.

BLESSURES ET MORT

Si un explorateur est **BLESSÉ**, vous devez immédiatement déplacer une population vers un HÔPITAL. Si vous n'avez pas d'HÔPITAL, la population MEURT, elle est supprimée du plateau et votre HABITAT reste vide.

Vous pouvez déplacer une population d'un HÔPITAL vers un HABITAT lors de votre prochain tour avec (1) SAC MÉDICAL.

Si une météorite frappe un HABITAT détenant une Population, vous pouvez immédiatement évacuer la population vers un autre logement ouvert ou HÔPITAL, sinon elle MEURT.

Si une météorite frappe un HÔPITAL peuplé, vous pouvez évacuer vers un autre HÔPITAL ouvert, sinon la population MEURT.

TOUTE population (blessée ou non) doit recevoir (1) EAU aux Postes d'Approvisionnement sinon elle MEURT et NE PEUT PAS être sauvée.

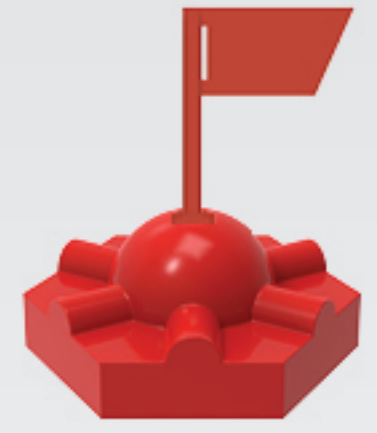
Toute population blessée ne compte pas pour la victoire.

RÉGÉNÉRER LA POPULATION

Vous pouvez regagner de la population dans un HABITAT vide ou le siège vide de l'AMBASSADE de la manière suivante :

- Échanger (4) OLYMPIUM en utilisant la STATION D'EXPORTATION,
- Choisir une nouvelle population en tant que votre SEULE livraison gratuite aux Postes d'Approvisionnement.

Unités de logement



HABITAT

comprend et contient 1 population lors de la construction !

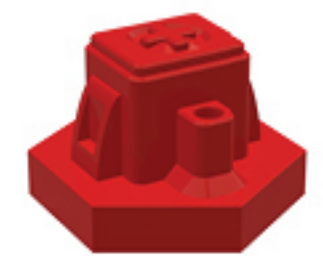


L'AMBASSADE

contient 1 population par faction

Vous devez acquérir la Population séparément.

Population blessée



HÔPITAL



CARTE DE SAC MÉDICAL

RÉCUPÉRATION

Récupérez un bâtiment pour sauver celui-ci de la destruction complète. Vous devez construire une **USINE** pour débloquer (1) AIRE DE RÉCUPÉRATION. Pour CHAQUE USINE sur le terrain, vous avez (1) aire ouverte.

Les **AIRES** sont situées à côté de votre Poste d'Approvisionnement sur le plateau et peuvent contenir des bâtiments qui ont subi un **impact de météorite** ou un **défaut de frais d'entretien**.

Pendant la récupération : les bâtiments ne fonctionnent PAS. Vous pouvez « rapatrier » un bâtiment sur le tapis du joueur à tout moment. S'il est rapatrié, il doit être racheté au prix fort pour revenir.

RAMENER LE BÂTIMENT DE LA RÉCUPÉRATION AU TERRAIN

Lors d'un prochain tour, vous pouvez concentrer la main-d'œuvre de votre colonie pour ramener le bâtiment récupéré dans un espace éligible sur le terrain.

Cependant, cette action renonce à toutes les autres actions à votre tour. Vous ne pouvez PAS échanger, construire, lancer les dés ou avancer jusqu'à votre prochain tour.

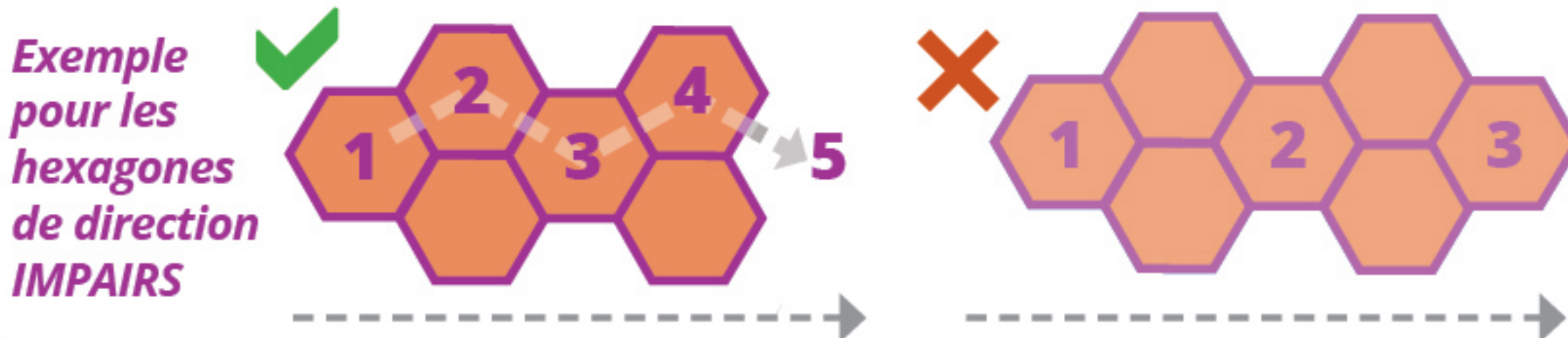
MÉTÉORES

Les chutes de météorite sont indiquées par une **Tuile d'Impact de Météorite**.

Lancez les 3 **dés MÉTÉORES** (le d12, le d6 rouge et le d6 noir)

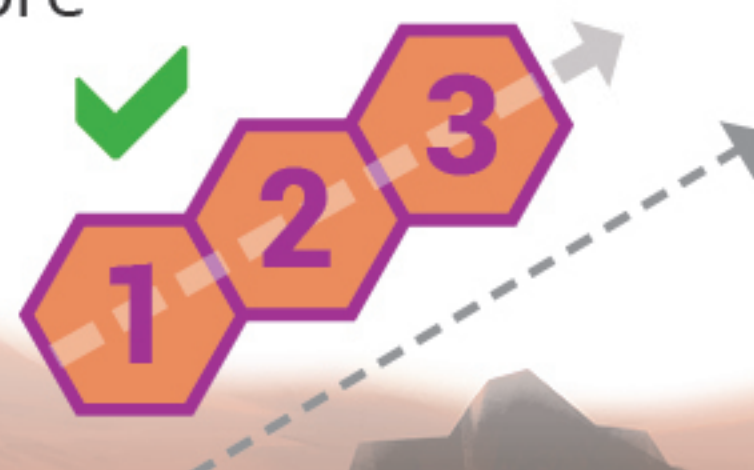
Le **d12** indique la DIRECTION vers laquelle la météorite se dirige. Utilisez les 12 hexagones autour de l'ambassade centrale pour trouver **l'hexagone de direction**. Consultez la fiche guide.

Le **d6 rouge** indique jusqu'où compter dans cette direction. Suivez les flèches directionnelles du guide pour garder le cap. Si **l'hexagone de direction** est un nombre impair (1,3,5,7,9,11) comptez vers l'extérieur dans une séquence de gauche-droite pour rester droit.



Si **l'hexagone de direction** est un nombre pair (2,4,6,8,10,12) comptez droit devant vers l'extérieur.

Exemple pour les hexagones de direction PAIRS



AIRE DE RÉCUPÉRATION 1



AIRE DE RÉCUPÉRATION 2



MÉTÉORE - DEVANT



TUILE D'IMPACT - DOS

3 - DÉS MÉTÉORES



Le d12 indique la direction



Le d6 rouge indique la distance



Le d6 noir indique l'impact exact

Le **d6 noir** indique l'emplacement exact de l'impact.

Le premier hexagone au nord de **l'hexagone de direction** est #1.
Comptez autour de **l'hexagone de direction** dans le sens horaire jusqu'à ce que vous arriviez à l'emplacement de l'impact. Placez la Tuile d'Impact ici.

Voir le guide Météores ci-dessous :

Lancez les 3 dés
Météores pour
déterminer
l'emplacement
de l'impact



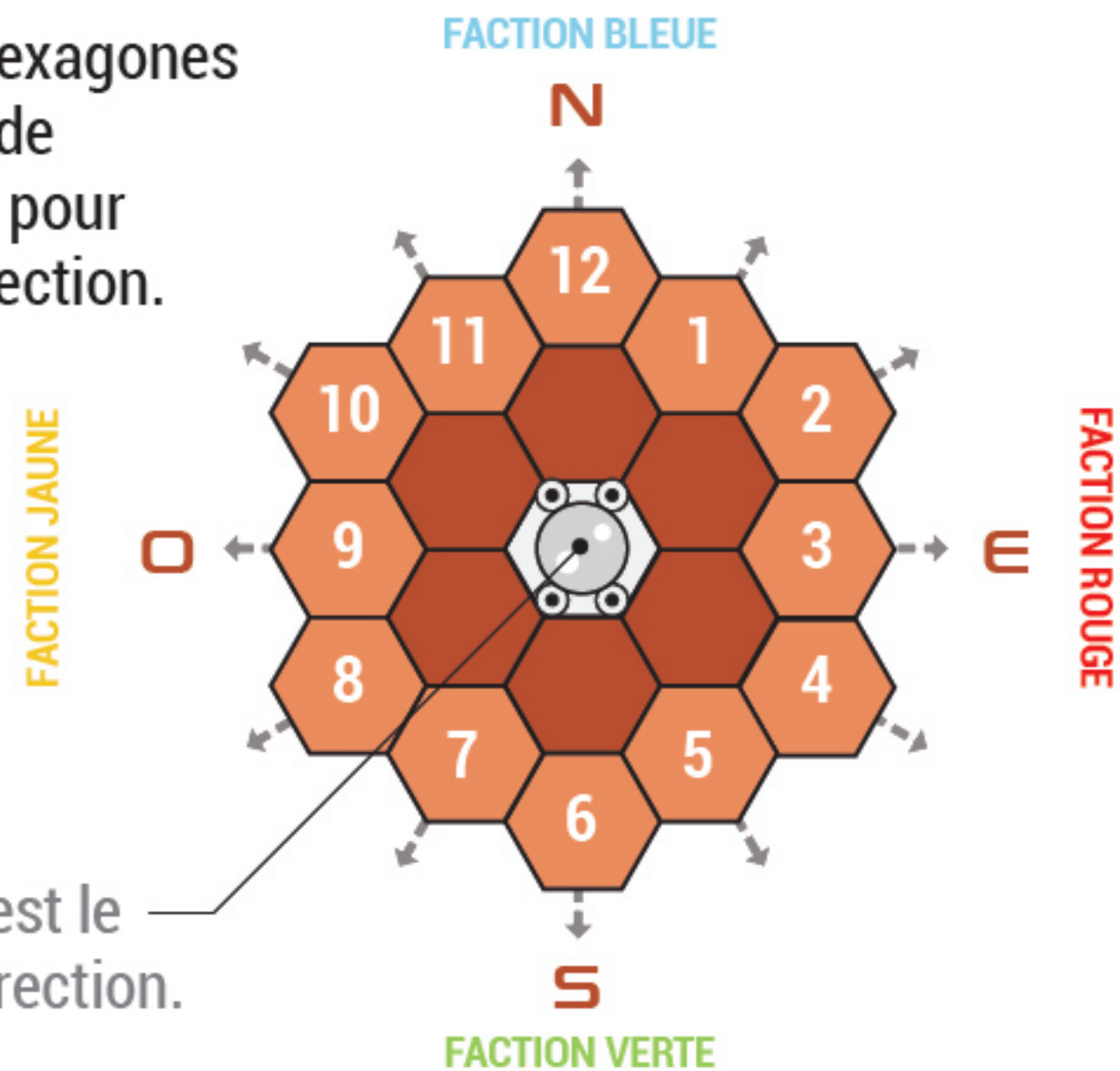
1. DIRECTION

Tout d'abord,
trouvez l'hexagone
DIRECTION.

GUIDE MÉTÉORES

La direction + la distance + l'impact indiquent l'emplacement de l'impact

Utilisez les hexagones
1-12 autour de
l'Ambassade pour
trouver la direction.



L'Ambassade est le
centre de la direction.

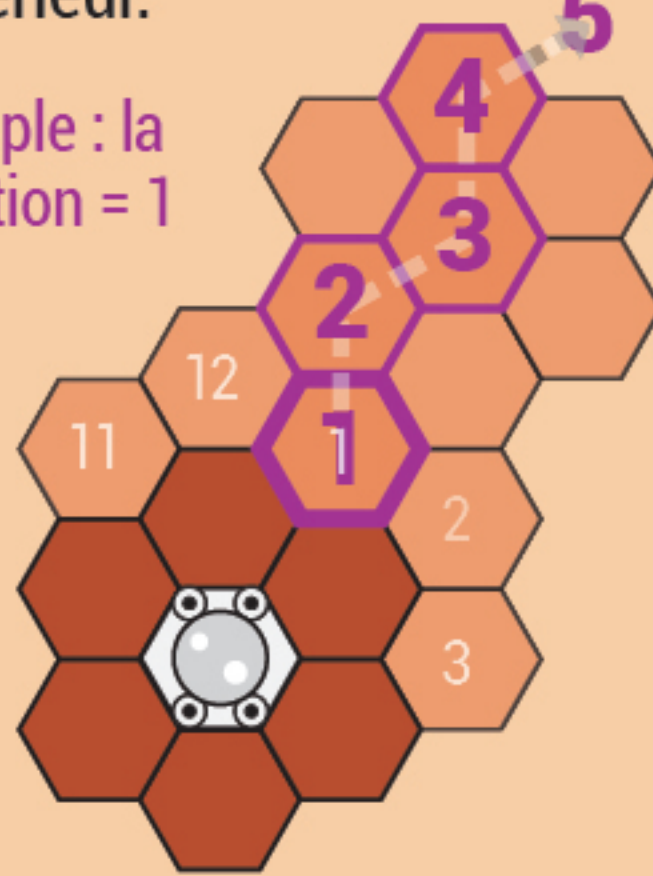
1-6

2. DISTANCE

Trouvez ensuite
l'hexagone
DISTANCE.

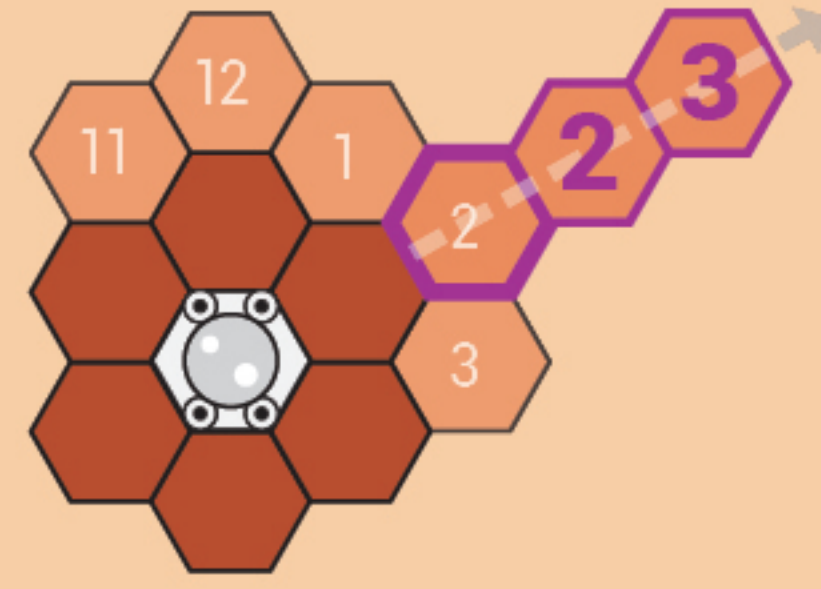
Commencez SUR l'hexagone DIRECTION et comptez vers
l'extérieur.

Exemple : la
direction = 1



Si la direction commence sur un
nombre IMPAIR, comptez vers l'extérieur
en séquence de gauche-droite.

Exemple : la
direction = 2



Si la direction commence sur
un nombre PAIR, comptez droit
devant vers l'extérieur

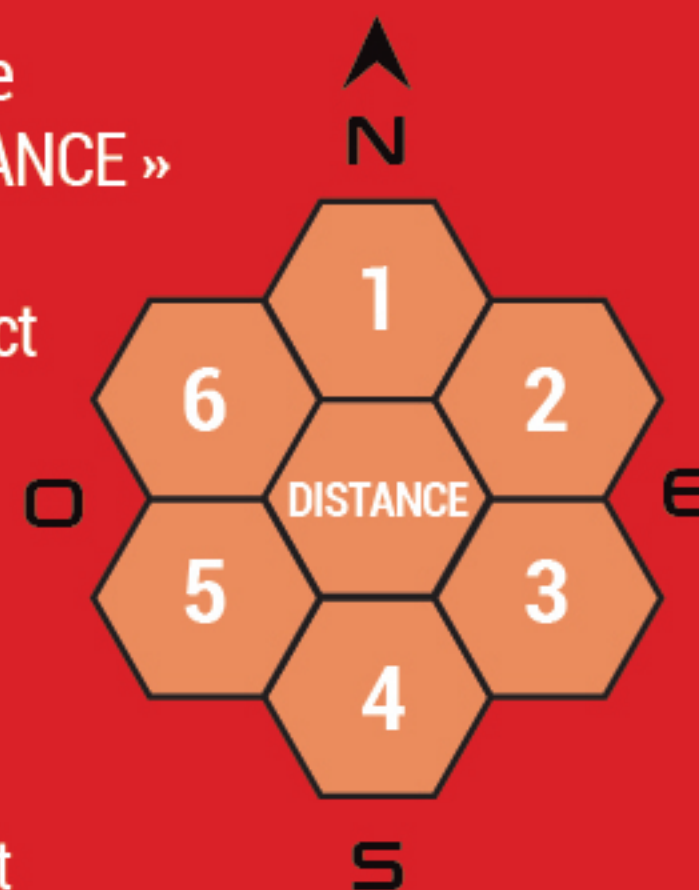
1-6

3. IMPACT

Enfin, trouvez
l'emplacement de
l'impact. La tuile
d'IMPACT se place ici.

Comptez autour de
« l'hexagone DISTANCE »
pour trouver
l'hexagone d'impact

Voir la section
Météores pour les
résultats de l'impact



PLACEZ LA



TUILE D'IMPACT

L'explosion détruit
toutes les structures
adjacentes, sauf si
elles sont protégées
par un dôme.

RÉSULTATS D'IMPACT DE MÉTÉORITE

L'explosion détruit toutes les structures adjacentes, sauf si elles sont protégées par un dôme ou une forteresse. L'explosion n'a aucun effet sur les tunnels.

LES MÉTÉORITES NE PEUVENT PAS FRAPPER

 Tout bâtiment avec un dôme de protection. **Le QG**, les **CENTRES DE SOUTIEN DE LA VIE** et l'**Ambassade** sont immunisés contre les impacts de météorites.

Les météorites ne peuvent PAS frapper dans un rayon de protection de 1 hexagone autour d'une **FORTERESSE ANCIENNE**.

Si une météorite frappe une zone protégée, la météorite se brise à l'impact et n'a aucun effet. Défaussez la tuile d'impact.

COUP DIRECT

DANS UN HEXAGONE À TERRAIN OUVERT : l'hexagone n'est plus disponible.

SUR UN BÂTIMENT : (RAFFINERIE, HÔPITAL, USINE, STATION D'EXPORTATION, HABITAT) Retirez le bâtiment. Le propriétaire du bâtiment a la possibilité de placer le bâtiment en **RÉCUPÉRATION** s'il a une AIRE ouverte et déverrouillée. Sinon, il est remis sur le tapis du joueur et doit être racheté pour être reconstruit.

Si une météorite frappe un HABITAT avec une population : cette population peut soit évacuer vers un autre logement ouvert ou un HÔPITAL, soit MOURIR.

Si une météorite frappe un HÔPITAL avec une population : évacuez-la vers un autre hôpital ouvert, sinon elle MEURT.

Si un impact détruit un bâtiment et crée une séparation entre des bâtiments du QG : TOUS les bâtiments qui restent sur le terrain peuvent continuer à fonctionner normalement.

Si une météorite frappe un TUNNEL à extrémité ouverte : Les tunnels ne sont jamais retirés du terrain. Une tuile d'IMPACT est placée sur le TUNNEL. AUCUNE NOUVELLE connexion ne peut être établie tant que la tuile d'impact n'est pas enlevée.

Si une météorite frappe un passage de ruines anciennes : ce passage est maintenant fermé et le ramassage d'Olympium supplémentaire est arrêté jusqu'à ce que la tuile d'impact soit enlevée.

ENLEVER LES TUILES D'IMPACT DE MÉTÉORITES

Vous pouvez retirer N'IMPORTE QUELLE (1) TUILE D'IMPACT du terrain lors de la phase de construction de votre prochain tour en payant un (1) RCU.



FORTERESSE ANCIENNE

COINS DE RUINES ANCIENNES

LES RAFFINERIES et LE DÉ RAMASSEUR ne s'appliquent PAS aux Ruines. Lorsque votre ROVER s'arrête dans un coin de ruines, suivez la séquence ci-dessous :

1. Tout d'abord, choisissez la carte de ruine à ramasser



CARTE PLAN

Utilisez-la pour l'achat ultérieur d'une FORTERESSE ANCIENNE

OU



Ramassez (+1) OLYMPIUM

Si votre colonie est connectée au passage de cette ruine, ramassez (+2) OLYMPIUM.

2. Deuxièmement, lancez le DÉ D'EXPLORATION.



Vous avez découvert plus d'Olymrium !

Ramassez un autre (+1) Olymrium.



Vous avez reçu un message du QG en explorant les ruines. Piochez une carte ÉVÉNEMENT maintenant.



Vous avez activé l'autel d'un ancien astéroïde.

Utilisez le guide Météor pour placer une tuile d'impact sur le terrain.



Explorateur blessé ! Envoyez (1) Population à l'HÔPITAL, ou (1) MEURT. Pas de population ? Rendez la carte Olymrium / Plan.

Reportez-vous à la FICHE GUIDE Ruines Anciennes pour une référence rapide.

FORTERESSES ANCIENNES

Si vous obtenez une CARTE PLAN, vous pouvez acheter et construire une FORTERESSE ANCIENNE lors d'une action de construction ultérieure.

COÛT :

1-Plan + 1-Olymrium + 1-Métal + 1-Eau + 1-Pierre

EMPLACEMENT DE LA FORTERESSE Placez la FORTERESSE sur n'importe quel espace ouvert sur le terrain. Elle peut fonctionner en tant que Tunnel et relier d'autres bâtiments. Elle n'a pas besoin d'être liée à un QG et elle peut se heurter à n'importe quel bâtiment.

POUVOIRS DE FORTERESSES ANCIENNES :

Les FORTERESSES offrent une **protection d'un rayon d'un hexagone.**



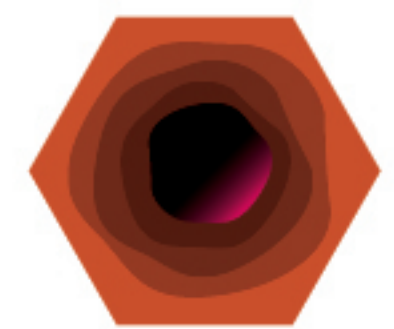
FICHE GUIDE DES RUINES ANCIENNES



COIN DE RUINES ANCIENNES



FORTERESSE ANCIENNE



PASSAGE DE RUINES



DÉ D'EXPLORATION

GAGNER LE JEU

Lorsque vous obtenez (5) de population, lors de votre prochain tour, vous pouvez rappeler votre équipe de ROVER et vous rendre immédiatement à votre Poste d'Approvisionnement et terminer la séquence 1-5 finale.

Vous pouvez également choisir de continuer vers votre dernier Poste à un rythme normal pour ramasser plus de ressources en préparation.

Si vous survivez au Poste d'Approvisionnement final et conservez toujours 5 habitants, vous gagnez la partie !

Si vous perdez de la population au cours de la séquence finale, le jeu continue.

Si vous acquérez votre 5e population à un Poste d'Approvisionnement, vous n'avez plus besoin de faire le tour. Survivez à l'événement final et vous gagnez !

Vous ne pouvez PAS exercer d'échanges ou d'actions de STATION D'EXPORTATION à un Poste d'Approvisionnement. Ceux-ci doivent être remplis avant l'arrivée.

FAQ

Q: Que faire si une ressource du Trésor est vide ?

R: Cette ressource est temporairement épuisée et vous ne la ramassez pas cette fois. *(Pas de reconnaissances de dette)*

Q: Que se passe-t-il s'il n'y a pas d'espace autour de mes centres de soutien à la vie pour construire des habitats supplémentaires ?

R: Dans la phase de construction, dépensez (1) RCU et utilisez votre action pour enlever une tuile d'impact ou pour retirer un de vos bâtiments du terrain et le remettre sur le tapis de joueur.

**Ne vous contentez pas de construire,
gardez vos structures en fonctionnement.**

**Ne vous contentez pas de croître,
gardez votre peuple en vie.**

**Ne vous contentez pas de survivre,
soyez le premier à réclamer le poste de
gouverneur de Mars !**



Migration Mars Team

Ryan Gösche
Adam Gilleland
Trevor Lambert
Kathryn Elder

Concept par

Collin Bramigk

Art de couverture et de faction par

Joy Sun

Traduction en français par

Lisa M. Hunt
Walter H. Hunt

MIGRATION MARS™ et toutes les
illustrations sont une marque déposée
d'EPD et EnhanceGames

migrationmars.com