



# Mission: **PLANÈTE ROUGE**

Un jeu de  
**Bruno Faidutti & Bruno Cathala.**  
Pour 3 à 5 joueurs.

MARS  
1888

ASMODEE  
éditions



1888... Les derniers rapports des sondes automatiques envoyées sur la planète rouge sont formels. Le sous-sol recèle des ressources inestimables. Tout particulièrement, deux nouveaux minerais ont été découverts :

- le Celerium, élément nouveau de la classification périodique, aux propriétés étonnantes : les scientifiques pensent pouvoir l'utiliser comme combustible dans un moteur afin de multiplier par mille sa puissance, et donc d'ouvrir la porte vers les étoiles.
- la Sylvanite, matériau plus dur que tout ce qui est connu sur Terre...

A été également confirmée la présence de glace, dont l'utilisation devrait permettre de recréer une atmosphère sur Mars, et donc de coloniser la planète.

A la tête de votre compagnie minière, c'est en prenant le contrôle des différents gisements répartis sur la planète rouge. Dès lors, un seul mot d'ordre :

Objectif Mars !

## Matériel

- 1 plateau de jeu circulaire « Mars », divisé en 10 zones. **1**
- 20 tuiles de destination. **2**
- 14 tuiles de ressources. **3**
- 70 jetons de score. **4**
- 24 cartes « événement ». **5**
- 34 navettes. **6**
- 5 séries de 22 pions astronaute en bois (appelés astronautes dans la suite des règles), à la couleur des joueurs. **7**
- 5 jeux de 9 cartes « personnage », à la couleur des joueurs. **8**
- Une zone de départ pour gérer l'avancement des tours de jeu. **9**
- Deux pions spéciaux (une médaille de premier joueur et un indicateur de tour). **10 11**

## Mise en place

- Mars est placée au centre de la table.
- La zone de départ est placée à côté, dirigée vers Mars, avec le pion indicateur de tour sur la case 1.
- Les 14 tuiles de ressources sont mélangées face cachée à côté de la surface de jeu.
- Les 20 tuiles de destination sont placées, face visible, à côté de la surface de jeu.
- Chaque joueur prend une série d'astronautes (sa réserve) et un jeu de cartes à sa couleur.



- Les navettes sont mélangées, face cachée, et placées en une pioche. On retourne autant de navettes qu'il y a de joueurs et on les place côte à côte sur la zone de départ.
- Un joueur prend dans son poing un astronaute de chaque joueur. Ces astronautes sont ensuite sortis l'un après l'autre pour être placés aléatoirement,

- un sur chacune des navettes qui ont été retournées précédemment.
- Le joueur dont l'astronaute avait été tiré en premier reçoit la médaille de premier joueur.
- Les cartes « événement » sont mélangées et on en distribue trois à chaque joueur. Chacun regarde ses cartes, y choisit une carte « bonus » qu'il garde secrète, et rend les deux autres cartes. Si un joueur ne reçoit que des cartes « découverte », il les



montre, les rend et reçoit trois nouvelles cartes, jusqu'à ce qu'il ait au moins une carte « bonus ».

Les cartes « événement » restantes et les cartes rendues par les joueurs sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, à côté de Mars.



## Le tour de jeu

Chaque tour de jeu se compose de cinq phases.

- 1) Pioche de nouvelles navettes.
- 2) Choix des personnages.
- 3) Embarquement et décollage.
- 4) Arrivée des navettes.
- 5) Fin du tour.

### 1) Pioche de nouvelles navettes



Les navettes qui sont parties pour Mars au tour précédent sont remplacées par les premières navettes de la pioche. Ce n'est jamais le cas au premier tour.

Si la pioche des navettes est épuisée, les navettes défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

### 2) Choix des personnages

Chaque joueur choisit l'une des cartes « personnage » qui lui restent et la joue, face cachée, devant lui.

### 3) Embarquement et décollage

Le joueur qui a la médaille de premier joueur appelle les personnages, toujours joués dans le même ordre, du n° 1 (recruteur) au n° 9 (pilote).



Lorsqu'un personnage est appelé, tous les joueurs qui ont joué ce personnage le révèlent et jouent leur tour en effectuant la ou les actions possibles indiquées sur la carte. Si deux joueurs ou plus ont joué le même personnage, ils jouent dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui a la médaille de premier joueur, ou le premier joueur concerné à sa gauche. Si le personnage appelé n'a été choisi par aucun joueur, on passe au personnage suivant.

**Note importante :** *seul le voyageur perd son tour s'il ne peut effectuer entièrement son action lorsque vient son tour. Le militaire ne place aucun astronaute s'il ne peut en placer deux, mais ne perd pas le reste de son tour. Les autres personnages peuvent ne placer qu'une partie des astronautes auxquels ils ont droit, ou ne faire que tout ou partie des actions auxquelles ils ont droit.*



4

On procède ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

Les navettes à pilotage manuel n'ont pas de destination déterminée à l'avance. Lorsqu'un joueur place le premier astronaute dans une telle navette, il y place également une tuile de destination de son choix.



Une navette est complète lorsque se trouvent à bord autant d'astronautes qu'indiqué sur la navette. La navette décolle alors. Elle est déplacée vers Mars, avec les astronautes qui se trouvent dessus. On ne peut plus placer d'astronaute sur cette navette.

Après qu'un joueur a joué, il écarte son personnage, face cachée. Il ne pourra plus jouer ce personnage aux tours suivants, du moins jusqu'à ce qu'il joue son recruteur.

### 4) Arrivée des navettes

Toutes les navettes ayant décollé durant ce tour arrivent sur Mars.

Tous les astronautes se trouvant sur une navette qui a décollé sont placés sur la zone d'atterrissage de la navette, indiquée par la tuile de destination, ou par la navette s'il n'y a pas de jeton de destination posé dessus.

Lorsqu'une navette débarque sur une zone encore inexplorée, une tuile de ressources est piochée au hasard, et placée face visible sur la zone,

pour indiquer la ressource naturelle disponible sur cette zone.

Les tuiles de destination des navettes ayant atterri sont de nouveau disponibles. Les navettes sont défaussées.

### 5) Fin du tour

Le joueur qui a joué en dernier ce tour-ci prend la médaille de premier joueur.

Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la zone de départ.



**À la fin du 5<sup>e</sup> tour**, sur chaque zone de Mars, le joueur ayant le plus d'astronautes reçoit 1 jeton de score de la ressource correspondante. En cas de premiers ex æquo, le jeton est posé sur la zone et sera ajouté à ceux distribués à la fin du 8<sup>e</sup> tour.

**À la fin du 8<sup>e</sup> tour**, sur chaque zone de Mars, on ajoute deux jetons de score de la ressource correspondante. Le joueur ayant le plus d'astronautes reçoit ensuite tous les jetons de score se trouvant sur la zone (les deux placés ce tour-ci plus, parfois, un jeton restant depuis le 5<sup>e</sup> tour). Des premiers ex æquo se partagent les jetons en parts égales, le reste de la division étant éventuellement laissé sur la zone pour être ajouté à ceux distribués à la fin du 10<sup>e</sup> et dernier tour.

### Fin du jeu

La partie se termine à la fin du 10<sup>e</sup> tour de jeu. Les cartes « découverte » se trouvant sur

5

2



des zones de Mars sont révélées et affectent éventuellement la distribution des jetons de score et le calcul des scores finaux.

Sur chaque zone de Mars, on ajoute trois jetons de score de la ressource correspondante. Le joueur ayant le plus d'astronautes reçoit ensuite tous les jetons de score se trouvant sur la zone (les trois placés ce tour-ci plus, parfois, des jetons restant depuis le 8<sup>e</sup> tour). Les premiers ex æquo se partagent les jetons en parts égales, le reste de la division étant éventuellement abandonné définitivement.

Les cartes « bonus » rapportent des points aux joueurs qui les possèdent. Certaines ne rapportent des points que si le joueur remplit des conditions particulières.

Chacun calcule alors son score ainsi :

- Valeur de tous ses jetons de score.
- +9 points de « bonus » pour le joueur ayant le plus grand nombre de jetons de glace. Ce bonus est éventuellement partagé (en arrondissant vers le bas) entre les ex æquo.
- + bonus éventuels des cartes « bonus » et « découverte ».

## Jetons de ressources

1  
2  
3  
Lorsqu'un astronaute pénètre sur une zone inexplorée de Mars où ne se trouve pas encore de jeton de ressources, on pioche un jeton ressources qui est placé,

face visible, sur cette zone. Peu importe que l'astronaute arrive avec une navette, ou du fait de la capacité spéciale de l'explorateur. Le jeton reste ensuite visible jusqu'à la fin de la partie.

## Cartes « événement »



Lorsqu'un joueur joue le scientifique et pioche une carte « bonus », il la garde secrète jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un joueur joue le scientifique et pioche une carte « découverte », il la regarde et la pose, face cachée, sur une zone de Mars de son choix – en fait vers l'extérieur de Mars, à côté de la zone. Il est donc impossible de placer une carte « découverte » sur les trois zones centrales du plateau de jeu, qui ne sont pas en contact avec l'extérieur.

Il ne peut y avoir qu'une seule carte par zone, et on ne peut enlever une carte déjà en place. Si les sept zones extérieures de Mars ont déjà des cartes « découverte », il doit la défausser et peut alors regarder l'une des cartes « découverte » déjà présentes sur Mars.



**Important :** lorsqu'une carte « bonus » indique des zones de Mars à contrôler, il faut tenir compte des zones rouges et pas des zones ocres.



6

## Capacités des personnages

### 1 RECRUTEUR

Placez 1 astronaute de votre réserve dans une navette ET reprenez en main toutes vos cartes personnages (y compris le recruteur).



### 2 EXPLORATEUR

Placez 1 astronaute de votre réserve dans une navette ET effectuez jusqu'à 3 déplacements sur Mars. Chaque déplacement consiste à faire passer un pion d'une zone à une zone voisine. Vous pouvez déplacer plusieurs fois le même pion.



### 3 SCIENTIFIQUE

Placez 2 astronautes de votre réserve, répartis dans une ou deux navettes ET soit piochez une carte événement, soit prenez connaissance d'une carte découverte déjà en jeu.



### 4 AGENT SECRET

Placez 2 astronautes de votre réserve, un chacun dans deux navettes différentes ET faites décoller immédiatement une navette encore incomplète (à laquelle il manque un ou plusieurs astronautes).



### 5 TERRORISTE

Placez 1 astronaute de votre réserve dans une navette ET détruisez une navette au sol et tous ses occupants (ce peut être une navette vide ou encore incomplète). Cette navette est défaussée et les astronautes qui s'y trouvaient éventuellement sont retirés du jeu.



### 6 VAMP

Placez 1 astronaute de votre réserve dans une navette ET remplacez 1 astronaute adverse par l'un des vôtres dans une zone de Mars ou une navette (peu importe qu'elle ait décollé ou non) où vous avez au moins 1 astronaute. L'astronaute remplacé est retiré du jeu et compte comme une perte.



7

2





## VOYAGISTE

Placez 3 astronautes de votre réserve dans la même navette. S'il n'y a pas de navette avec au moins 3 places libres quand vient votre tour, vous ne faites rien.



## MILITAIRE

Placez 2 astronautes de votre réserve dans la même navette (si c'est impossible, vous n'en placez aucun) ET détruisez 1 astronaute dans une zone extérieure de Mars. Les astronautes qui se trouvent sur Mare Tyrrhenum, Tritonis Sinus et Valles Marineris ne peuvent donc pas être pris pour cible.



## PILOTE

Placez 2 astronautes de votre réserve répartis dans une ou deux navettes ET changez la destination d'une navette, qu'elle ait décollé ou non. Placez-y une tuile de destination parmi celles disponibles. S'il y avait déjà une tuile de destination sur la navette choisie, faites un échange.



*Mission : planète rouge est un jeu de Bruno Faidutti & Bruno Cathala, édité par Asmodee Éditions et illustré par Christophe Madura.*

Retrouvez toutes les infos sur :  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

