

Mission Planète Rouge

Aide de jeu par Nicolas Maréchal – Jeux de NIM

Mise en place

- Plateaux de décollage et de Mars au centre de la table, marqueur de tour en position 1.
- A côté des plateaux : navettes, tuiles carrées de ressources et cartes événements mélangées et faces cachées, tuiles de destination et jetons de score visibles.
- Par joueur : 1 jeu de 9 cartes personnages, 22 pions astronautes.
- Placer autant de navettes qu'il y a de joueurs sur le plateau de décollage. Répartir aléatoirement 1 astronaute de chaque joueur entre les navettes.
- Chaque joueur pioche 3 cartes événements, garde 1 carte « bonus » et rend les 2 autres cartes. Si 3 cartes « découverte » sont piochées, piocher 3 nouvelles cartes.
- La médaille pour le premier joueur.

Le tour de jeu

-1- Pioche de nouvelles navettes

- Remplir les espaces vides pour avoir une navette au sol par joueur.

-2- Choix des personnages

- Chaque joueur place devant lui 1 personnage face cachée.

-3- Effet des personnages

- Appeler les personnages dans l'ordre de leur numérotation.
- Le joueur applique les capacités de son personnage lorsque celui-ci est appelé.
- Si plusieurs joueurs ont choisi le même personnage, appliquer l'ordre du tour de table.
- Le 1^{er} astronaute qui monte dans une navette à pilotage manuel choisit sa destination.
- Quand la capacité d'une navette est atteinte, la navette décolle immédiatement.
- Les personnages joués ne sont plus utilisables tant que non repris par le Recruteur.

-4- Arrivée des navettes

- Pour chaque navette qui a décollé, placer les astronautes sur la zone de destination sur Mars et défausser la navette.
- Le 1^{er} astronaute qui débarque sur une zone de Mars y place une tuile de ressource.

-5- Fin du tour

- La médaille de premier joueur passe au joueur selon le sens inverse de la table.
- A la fin des tours 5, 8, 10, ajouter 1, 2, 3 jetons de score dans les zones occupées. Le ou les joueurs majoritaires se partagent les jetons. Le reste du partage reste sur la zone pour le décompte suivant (ou abandonné en fin de partie).
- Avancer le marqueur de tour.

Fin de la partie

- Révéler et appliquer les cartes de découverte (elles modifient le décompte du tour 10)
- Calcul de score :
 - Valeur totale des jetons de score
 - + bonus éventuel des cartes de bonus
 - + partage de 9 points entre les joueurs majoritaires en jetons de glace.

Capacité des personnages



-1- RECRUTEUR

Placez **1 astronaute** dans **1 navette**
ET reprenez en main tous vos personnages



-2- EXPLORATEUR

Placez **1 astronaute** dans **1 navette**
ET effectuez 3 déplacements sur Mars



-3- SCIENTIFIQUE

Placez **2 astronautes** répartis dans **1 ou 2 navettes**
ET piochez 1 carte événement
OU consultez 1 carte « découverte » déjà en jeu



-4- AGENT SECRET

Placez **2 astronautes** dans **2 navettes différentes**
ET faites décoller 1 navette incomplète



-5- TERRORISTE

Placez **1 astronaute** dans **1 navette**
ET détruisez 1 navette au sol



-6- VAMP

Placez **1 astronaute** dans **1 navette**
ET remplacez 1 astronaute adverse par 1 des vôtres



-7- VOYAGISTE

Placez **3 astronautes** dans **1 seule navette**



-8- MILITAIRE

Placez **2 astronautes** dans **1 seule navette**
ET détruisez 1 astronaute dans la périphérie de Mars



-9- PILOTE

Placez **2 astronautes** répartis dans **1 ou 2 navettes**
ET modifiez la destination d'1 navette