

Génération (4 phases)

- **Phase d'ordre des joueurs** (omise lors de la première génération) (P.4 règles Marsbot)
 - Le marqueur Premier Joueur alterne entre vous et MarsBot.
- **Phase de recherche** (omise lors de la première génération) (P.4 règles Marsbot)
 - MarsBot ne paie pas pour conserver ses cartes.
 - **Sans Draft** : piochez 4 cartes pour vous et formez le paquet Actions de MarsBot en piochant 3 cartes Projet dans le paquet commun et 1 carte Bonus MarsBot.
 - **Avec Draft** :
 - Formez deux paquets de 4 cartes Projet.
 - Prenez l'un des paquets pour vous et donnez l'autre à MarsBot.
 - Choisissez une carte de votre paquet et conservez-la. MarsBot conserve une carte au hasard de son paquet.
 - Échangez les paquets avec MarsBot.
 - Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez tous deux conservé 4 cartes.
 - Mélangez les cartes que MarsBot a reçues, puis défaussez-en 1 au hasard.
 - Mélangez une carte Bonus MarsBot avec les 3 cartes que MarsBot a conservées. Ces 4 cartes forment son paquet Actions.
 - Vous choisissez les cartes que vous souhaitez conserver et payer 3 M€ par carte.
 - Si le paquet de cartes Bonus MarsBot est vide, mélangez la défausse de cartes Bonus MarsBot, face cachée, pour former un nouveau paquet. N'incluez pas les cartes Bonus détruites
- **Phase d'action** (P.10/P.11 règles et P.4/P.5 règles Marsbot)
 - Vous jouez chacun votre tour avec MarsBot en utilisant les règles modifiées suivantes jusqu'à ce que vous ayez tous deux passé.
 - **Votre tour** :
 - Vous jouez 1 ou 2 actions ou vous passez.
 - Vous pouvez :
 - a) Jouez une carte de votre main.
 - b) Utilisez un projet standard.
 - c) Acquérir un objectif.
 - d) Financer une récompense.
 - e) Utiliser une action sur une carte bleue : une seule fois par carte et par génération.
 - f) Convertir 8 plantes en une tuile verdure (qui augmente le niveau d'oxygène).
 - g) Convertir 8 chaleurs en une augmentation de température.
 - **Tour de Marsbot** :
 - Si MarsBot n'a plus de cartes dans son paquet Actions, il passe son tour.
 - Si MarsBot a encore des cartes dans son paquet Actions, il résout 1 carte lors de son tour. Il révèle la première carte du paquet Actions et la résout :
 - A. Résoudre une carte Projet :
 - a. MarsBot ignore toutes les capacités/effets/restrictions de la carte.
 - b. Pour chaque badge en haut à droite de la carte, l'un après l'autre de la gauche vers la droite, associez chaque badge à la piste lui correspondant sur le plateau MarsBot, et avancez le marqueur correspondant de 1 case. Si MarsBot a déjà atteint la fin de la piste correspondante, il effectue une Action Manquée (il gagne 5 M€) au lieu d'avancer sur cette piste.
 - c. Si le marqueur atteint un symbole Action en avançant, MarsBot résout immédiatement l'action correspondant à ce symbole.
 - d. Si la carte jouée ne dispose d'aucun badge, MarsBot effectue une Action Manquée.
 - e. Une fois la carte entièrement résolue, placez-la dans la pile de cartes jouées de MarsBot.
 - B. Résoudre une carte Bonus MarsBot :
 - a. Résolez l'effet de la carte, si possible. Si ce n'est pas possible, n'effectuez pas d'Action Manquée (la carte précise si MarsBot bénéficie d'un autre avantage pour ne pas avoir pu effectuer l'effet principal de la carte).
 - b. Si la carte dispose d'une liste d'options, commencez par le haut pour voir quelle option s'applique. Dès qu'une option peut être résolue, résolvez-la et ignorez le reste de la carte.
 - c. Placez la carte dans la défausse de cartes Bonus.
 - **Phase de production** (P.8 règles et P.5 règles Marsbot)
 - MarsBot ignore cette phase.
 - Toutes les ressources énergie restantes sont d'abord converties en ressource chaleur.
 - Vous recevez des M€ en fonction de votre NT plus toute production de M€.
 - Vous recevez toute autre ressource en fonction de votre production sur votre plateau individuel.
 - Retirez votre marqueurs joueur des cartes actions utilisées, celles-ci pourront être réutilisées à la génération suivante.
 - Avancez le marqueur de Génération de 1 sur la piste.

Génération (Version compacte)

- **Phase d'ordre des joueurs** (omise lors de la première generation) (P.4 règles Marsbot)
 - Le marqueur Premier Joueur alterne entre vous et MarsBot.
- **Phase de recherche** (omise lors de la première generation) (P.4 règles Marsbot)
 - MarsBot ne paie pas pour conserver ses cartes.
 - Si paquet Bonus MarsBot vide, mélangez la défausse.
- **Sans Draft :**
 - Vous => 4 cartes Projet. Choisir et payer 3 M€ par carte.
 - MarsBot => 3 cartes Projet + 1 carte Bonus.
- **Avec Draft :**
 - 4 cartes Projet Pour vous et Marsbot.
 - Choisissez 1 carte de votre paquet ; MarsBot en garde 1 au hasard de son paquet.
 - Échangez les paquets.
 - Répétez jusqu'à conservation de 4 cartes.
 - Mélangez les 4 cartes de MarsBot et défaussez-en 1 au hasard.
 - Ajoutez 1 carte Bonus MarsBot aux 3 restantes pour former son paquet Actions.
- **Phase d'action** (P.10/P.11 règles et P.4/P.5 règles Marsbot)
 - **Votre tour** (Vous jouez 1 ou 2 actions ou vous passez) :
 - Vous pouvez :
 - a) Jouez une carte.
 - b) Projet standard.
 - c) Objectif.
 - d) Récompense.
 - e) Carte bleue : une seule fois par carte et par génération.
 - f) Convertir 8 plantes.
 - g) Convertir 8 chaleurs.
 - **Tour de Marsbot :**
 - Si MarsBot n'a plus de cartes, il passe son tour.
 - Sinon il resout une carte :
 - A. Projet :
 - Pour chaque badge, avancez le marqueur de 1 case. Si fin de piste => Action Manquée (il gagne 5 M€).
 - Si aucun badge sur la carte => Action Manquée (il gagne 5 M€).
 - Placez-la dans la pile de cartes jouées.
 - B. Bonus MarsBot :
 - Résolvez l'effet. Si pas possible => pas d'Action Manquée. Placez la carte dans la défausse carte bonus.
 - **Phase de production** (P.8 règles et P.5 règles Marsbot)
 - MarsBot ignore cette phase.
 - Energie en chaleur. Vous recevez des M€ en fonction de votre NT plus toute production de M€.
 - Vous recevez toute autre ressource.
 - Retirez marqueurs des cartes actions utilisées.
 - Avancez le marqueur de Génération de 1.

Acquérir un objectif (P.10 règles et P.8 règles Marsbot)

- Si vous atteignez tous les critères d'un objectif vous pouvez l'acquérir en payant 8M€ et en plaçant un de vos marqueurs joueurs sur son emplacement sur le plateau.
- Un objectif ne peut être acheté que par un seul joueur et seuls 3 des 5 objectifs peuvent être achetés au total. Chaque objectif acheté vaut 5PV en fin de partie.
- **Valider un objectif pour Marsbot** (MarsBot ne paie pas) :
 - Si MarsBot remplit les prérequis pour plusieurs objectifs, départagez-les ainsi :
 1. Celui pour lequel vous remplissez également les prérequis.
 2. Celui pour lequel vous êtes le plus proche de remplir les prérequis.
 3. Celui qui est le plus à gauche.
- **Objectif du plateau THARSIS (plateau de base)**
 - Terraformeur : Avoir un NT de 35 minimum
 - Maire : posséder au moins 3 tuiles cités
 - Jardinier : posséder au moins 3 tuiles verdure
 - Constructeur : avoir au moins 8 indicateurs « bâtiment » en jeu
 - Planificateur : avoir au moins 16 cartes en main au moment où vous réclamez l'objectif

Financer une récompense (P.11 règles et P.8 règles Marsbot)

- Le premier joueur à financer une récompense paye 8M€ et place un marqueur joueur sur son emplacement sur le plateau. Le second joueur qui finance une récompense paye 14M€ et le troisième 20M€. Seules 3 récompenses peuvent être financées. Chaque récompense ne peut être financée qu'une fois. Lors du décompte final, pour chaque récompense financée, 5 PV sont attribués au joueur qui gagne dans la catégorie. Ce n'est donc pas forcément le joueur ayant financé qui remportera les PV. Le joueur en seconde place sur la récompense gagne 2 PV (sauf dans le cas d'une configuration à 2 joueurs où la seconde place ne gagne pas de PV)
- En cas d'égalité les 2 joueurs gagnent les PV correspondant, si 2 joueurs (ou plus) sont ex-æquo pour la première place, il n'y a pas de points attribués pour une seconde place.
- **Financer une récompense pour Marsbot** (MarsBot ne paie pas) : MarsBot finance la récompense pour laquelle il est le plus en avance sur vous (la plus à gauche en cas d'égalité). Lorsque MarsBot compare son niveau pour une récompense nécessitant des ressources restantes (Thermaliste, Mineur, etc.), il prend en compte votre nombre actuel de ressources plus votre production.
- **Récompense du plateau THARSIS (plateau de base)**
 - Propriétaire: attribué au(x) joueur(s) possédant le plus de tuile sur le plateau.
 - Banquier: attribué au(x) joueur(s) avec la plus haute production de M€.
 - Scientifique: attribué au(x) joueur(s) avec le plus d'indicateurs « science » en jeu.
 - Thermaliste: attribué au(x) joueur(s) possédant le plus de cubes de ressources chaleur
 - Mineur: attribué au(x) joueur(s) avec le plus de cubes ressources minerais (somme des cubes acier et titane)

Modifications de la Phase d'action (P.4 règles Marsbot)

- Si un effet vous demande de « Retirer » ou « Voler » des ressources à un joueur, retirez/prennez ces ressources de la Réserve de M€ de MarsBot (comme s'il s'agissait du type de ressource correspondant).
- Si un effet vous demande de « Diminuer » la valeur de production d'un joueur, reculez d'une case le marqueur correspondant de MarsBot. La façon de gérer chaque type de production est détaillée ici :
 - Acier : Reculez sur sa piste Construction.
 - Titane : Reculez sur sa piste Espace.
 - MCrédit : Reculez sur sa piste Événement.
 - Énergie : Reculez sur sa piste Énergie.
 - Chaleur : Reculez sur sa piste Terre.
 - Plantes : Reculez sur sa piste Plante.
- MarsBot ne réactive pas les actions précédemment activées lorsque la valeur de sa piste a été diminuée. Pour vous en souvenir, placez l'un des marqueurs Joueur de MarsBot sur la case qu'il avait atteinte avant de reculer. Retirez ce marqueur Joueur une fois que MarsBot revient sur cette case, en ignorant toutes les actions de cette piste qu'il traverse à nouveau en remontant jusqu'à son marqueur Joueur.
- Si un effet vous demande de compter le nombre d'« éléments » que les autres joueurs ou tous les joueurs ont, utilisez les pistes respectives du plateau MarsBot au lieu de ses cartes jouées. Par exemple, si une carte compare le nombre d'événements joués par l'ensemble des joueurs, utilisez le numéro de la case de la piste Événement actuellement occupée par le cube transparent de cette piste. Utilisez toujours la case actuelle du marqueur, même s'il a reculé.

Piste du plateau de Marsbot (P.8 règles Marsbot)

- Lorsque MarsBot atteint un symbole sur une piste, il effectue immédiatement l'action correspondante. S'il ne peut pas résoudre l'action, il effectue une Action Manquée.
- Si la piste indique le symbole d'une extension qui n'est pas utilisée, ignorez-le (IMPORTANT : MarsBot n'effectue alors pas d'Action Manquée).

Placement de Forêt/Océan/Cité pour Marsbot (P.9 règles Marsbot)

- MarsBot doit toujours respecter les règles de placement pour les Forêts et Cités.
- **Forêt** (+ Augmenter le niveau d'oxygène) : Il place la tuile Forêt afin qu'elle soit adjacente à un maximum de ses propres cités, tout en minimisant l'adjacence à l'une de vos cités. Si plusieurs zones sont adjacentes à un même nombre égal de cités de MarsBot et à un même nombre de vos cités, départagez-les selon les modalités présentées ci-dessous.
- **Océan** : MarsBot place une tuile Océan sur n'importe quelle zone réservée aux océans. Voir ci-dessous pour résoudre les égalités de placement.
- **Cité** : MarsBot place une tuile Cité adjacente à un maximum de Forêts existantes. Si plusieurs zones sont adjacentes à un même nombre de forêts, départagez-les selon les modalités présentées ci-dessous.
- Détermination du placement des tuiles Cité / Forêt / Océan :
 - Pour les tuiles Cité et Forêt, ces règles de départage s'appliquent après leurs propres conditions d'adjacence.
 - 1. Adjacente à un maximum d'océans.
 - 2. Recouvrir un maximum de Bonus de placement.
 - 3. Détermination aléatoire. Révélez une carte du paquet Projet. Utilisez le coût de la carte pour « parcourir » les zones restantes à départager, en commençant en haut à gauche et en continuant vers la droite, puis en descendant jusqu'à la zone la plus à gauche de la ligne suivante, en continuant ainsi et en recommençant si nécessaire. Placez la tuile sur la zone atteinte, puis défaussez la carte Projet révélée.
- **Bonus de placement et de terraformation de Marsbot** :
 - Si MarsBot place une tuile adjacente à une tuile Océan, il gagne 2 M€.
 - Si MarsBot pose une tuile qui recouvre des Bonus de placement (plante, acier, titane, carte, etc.), il gagne 1 M€ pour chaque symbole recouvert (au lieu des récompenses indiquées).
 - Si MarsBot augmente la température jusqu'à un niveau octroyant un bonus qui donne une production de chaleur (-24C et -20C), MarsBot gagne 2 M€ à la place de ce bonus.

Placement de Forêt/Océan/Cité pour le joueur (P.5 règles)

- Placer une tuile océan augmente votre NT de 1. Chaque tuile océan en jeu fournit un bonus de placement de 2 Mégacrédits pour chaque joueur plaçant une tuile, y compris une autre tuile océan, sur une case adjacente.
- Si possible, une tuile verdure doit être posée de manière adjacente à une tuile en votre possession. S'il n'y a pas de case disponible près de vos tuiles posées, ou si vous n'avez pas de tuile placée, vous pouvez placer la tuile verdure sur toute case libre. Lorsque vous placez une tuile verdure, vous augmentez le niveau d'oxygène et votre NT de 1. S'il n'est plus possible d'augmenter le niveau d'oxygène, vous ne bénéficiez pas de l'augmentation de NT. Les tuiles verdures placées valent 1 PV en fin de partie et fournissent 1 PV à toute cite adjacente.
- Tuiles cités : Ne peuvent pas être placées adjacentes à une autre cité. +1 PV pour chaque tuile verdure adjacente à vos cités à la fin de la partie (quelle qu'en soit le joueur propriétaire).

Action manquée de Marsbot (P.6 règles Marsbot)

- Lorsque MarsBot tente d'effectuer une action ou de résoudre une carte Projet, mais qu'il n'y parvient pas, il effectue à la place une « Action Manquée ». Une Action Manquée permet à MarsBot de gagner 5 M€.
- Voici quelques exemples de situations où MarsBot peut être forcé d'effectuer une Action Manquée :
 - Résoudre une carte Projet qui ne dispose d'aucun Badge.
 - Un marqueur sur le plateau MarsBot atteint une action qu'il ne peut pas résoudre. Par exemple, le marqueur atteint un symbole Augmenter la température, alors que le marqueur Température a déjà atteint son but.
 - MarsBot doit avancer sur une piste, mais il a déjà atteint la fin de cette piste.
 - Si lors d'une action Valider un Objectif, trois objectifs ont déjà été validés, ou MarsBot ne répond aux prérequis d'aucun objectif.
 - Si lors d'une action Financer une Récompense, trois récompenses ont déjà été financées, ou MarsBot n'est en avance sur aucune d'elles.
 - Si MarsBot augmente la température ou le niveau d'oxygène grâce à un emplacement qui donne une autre action de terraformation, et qu'il ne peut pas effectuer cette action de terraformation immédiatement.

Ajouter une Corporation à Marsbot

- Jouer contre les corporations de MarsBot augmente la difficulté de l'automa.
- Après avoir choisi votre propre corporation, piochez aléatoirement une carte Corporation MarsBot. Si cette corporation est la même que la vôtre, piochez-en une autre.
- Si la carte Corporation MarsBot mentionne des cubes noirs ou blancs, placez-les 6 cubes près de la carte Corporation MarsBot.
- Résolvez la section « Mise en place » de la carte.
- Si la carte indique des badges de départ, résolvez-les comme s'ils étaient présents sur une carte révélée en cours de partie. (Remarque : Si la corporation dispose d'un effet permanent, il s'applique dès la mise en place.)
- Remettre dans la boîte les cartes Bonus spécifiques aux autres Corporation de MarsBot.
- **Priorité de draft :**
 - Certaines Corporations MarsBot indiquent une priorité de draft. Si tel est le cas, la variante Draft doit être utilisée contre ces corporations, et la procédure de draft de MarsBot est modifiée de la manière suivante (à partir de la génération 2).
 - Formez deux paquets de 4 cartes Projets, piochées dans le paquet commun.
 - Prenez l'un des paquets pour vous et donnez l'autre à MarsBot.
 - Choisissez une carte de votre paquet et conservez-la.
 - Consultez la pile de MarsBot : si exactement 1 carte correspond à la priorité de draft indiquée sur sa carte Corporation, c'est celle qu'il conserve. Si plusieurs cartes correspondent, choisissez l'une d'elles aléatoirement. Si aucune carte ne correspond, choisissez une carte aléatoirement. Si une carte a plusieurs badges correspondant à la priorité de draft, elle est considérée comme étant prioritaire par rapport à une carte n'en ayant qu'un, et est donc conservée. Pour certaines corporations, plusieurs badges sont indiqués dans la priorité de draft, séparés par un signe «>». Considérez uniquement le premier badge : si aucune carte ne correspond, considérez le deuxième badge, et ainsi de suite.
 - Le badge Joker ? n'est pas considéré comme répondant à une priorité de draft.
 - Échangez les paquets avec MarsBot.
 - Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez tous deux conservé 4 cartes.
 - Mélangez les cartes que MarsBot a conservées, puis révélez la première carte de sa pile. Si elle n'a aucun badge correspondant à la priorité de draft, placez-la dans la défausse générale. Sinon, mettez-la de côté et vérifiez la carte suivante. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'une carte soit défaussée ou que les 4 cartes aient été vérifiées.
 - Mélangez une carte Bonus MarsBot avec les 3 cartes que MarsBot a conservées. Ces 4 cartes (dans de rares cas, il peut en avoir 5) forment son paquet Actions.
 - Vous choisissez les cartes que vous souhaitez conserver et payer, comme toujours.

Niveaux de difficulté de Marsbot (P.11 règles Marsbot)

- Le niveau de difficulté par défaut de MarsBot est Normal.
- **FACILE**
 - Ignorez l'action (Avancer le marqueur) sur les pistes du plateau MarsBot.
 - Les Actions Manquées rapportent à MarsBot 3 M€ au lieu de 5 M€.
 - Les évaluations des récompenses de MarsBot sont réduites de 5 chacune (ce qui signifie que MarsBot a des valeurs plus basses qui vous sont plus faciles à battre).
- **DIFFICILE**
 - MarsBot gagne 1 PV pour chaque carte de sa pile de cartes jouées ayant un badge PV non négatif.
 - Lors du premier tour de MarsBot de chaque génération, s'il a 8 M€ et qu'il remplit l'un des prérequis suivants, il valide un objectif et perd 8 M€. Il effectue ensuite son premier tour normalement.
 - Aucun objectif n'a été validé et MarsBots remplit les prérequis de 3 objectifs ou plus.
 - 1 objectif a été validé et MarsBot remplit les prérequis de 2 objectifs ou plus.
 - 2 objectifs ont été validés et MarsBot remplit les prérequis de n'importe quel objectif.
- **BRUTAL**
 - Appliquez les deux changements décrits dans les règles Difficile (ci-dessus).
 - MarsBot commence la partie avec 4 cartes Projet au lieu des 3 habituelles, et conserve les 4 cartes qu'il acquiert lors de chaque phase Recherche.

Fin de la partie (P.12 règles et P.10 règles Marsbot)

- Lorsque les 3 paramètres globaux (océans, température et oxygène) ont atteint leur niveau maximum, la partie se termine à la fin de la génération. Après la phase de production, les joueurs peuvent convertir une dernière fois des plantes en tuiles verdure.
- Si la partie atteint la 20e génération, vous perdez instantanément.
- MarsBot place ses dernières tuiles Forêt pour chacune de ses pistes lorsque la case située immédiatement devant son marqueur est une action Forêt. Avancez le marqueur et effectuez l'action Forêt de MarsBot pour chaque piste concernée.
- **Décompte des points :**
 - **NT :** Votre NT (et celui de Marsbot) à la fin de la partie est votre score de base, déplacez le marqueur à partir de ce point pour tracer la suite du décompte.
 - **Récompenses :** attribuez 5 PV au joueur leader dans chaque catégorie. Les joueurs ex-aequo gagnent chacun les points. Déterminez le niveau de MarsBot selon la section Évaluation des récompenses, en vous basant sur l'aide de jeu Plateau correspondante.
 - **Objectifs :** chaque objectif réclamé vaut 5 PV.
 - **Plateau de jeu :** les joueurs gagnent 1 PV par tuile verdure dont ils sont propriétaires et les cités dont ils sont propriétaires leur rapportent 1 PV par tuile verdure adjacente (peu importe le propriétaire de la tuile verdure). MarsBot gagne 1 PV pour chaque case du plateau de jeu adjacente à sa tuile Instance Neurale (si en jeu) que vous n'occupez pas (c'est-à-dire vide ou contenant l'une de ses tuiles).
 - **Cartes :** Comptez d'abord tous les PV sur les cartes qui collectent des ressources. Puis récupérez toutes vos cartes (y compris les événements joués) et comptez les PV correspondants. Si vous avez des cartes « joviennes », elles sont comptées séparément. MarsBot ne gagne pas les PV des cartes qu'il a jouées au cours de la partie.
 - MarsBot gagne des PV pour les M€ qu'il lui reste, en fonction de la génération lors de laquelle la partie s'est terminée (voir carte Marsbot 'Décompte final').
- Si vous dépassez le score de MarsBot, vous avez gagné ! En cas d'égalité, c'est MarsBot qui l'emporte.

Important

- Lorsqu'une carte MarsBot indique de détruire une carte, cette carte est retirée de la partie et ne reviendra pas en jeu. (P.6 règles Marsbot)
- Augmenter un paramètre global augmente votre NT (pareil pour Marsbot).
- Si une carte Projet a pour effet de diminuer une production ou ressource que vous n'avez pas, cela n'a aucune incidence sur le reste de l'effet de la carte. Vous ne diminuez simplement pas la ressource ou la production en question et vous pouvez poursuivre la résolution des effets de la carte.