

# GANYMÈDE



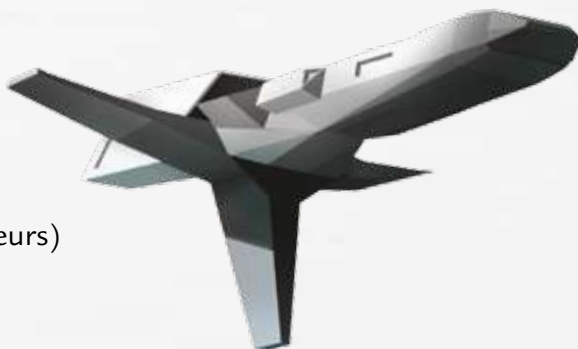
AUTEUR : HOPE S. HWANG

ILLUSTRATEUR : OLIVER MOOTOO

DESIGN GRAPHIQUE : DAVID SITBON

## MATÉRIEL

- 30 tuiles « Colon », dont 4 de départ
- 90 cartes, dont :
  - 30 cartes « Navette Terrienne »
  - 30 cartes « Navette Martienne »
  - 30 cartes « Vaisseau de Colon »
- 52 meeples « Colon » (13 dans chacune des 4 couleurs)
- 4 plateaux individuels
- 4 marqueurs de Réputation en bois



## PRÉSENTATION

Chaque joueur incarne une Corporation spécialisée dans le transport de Colons chargés de coloniser des planètes aux confins de la galaxie. Ces Corporations recrutent des Colons de diverses compétences :

- Les Colons Bleus travaillent dans le secteur du marketing et de la communication : ils vous aideront à recruter plus facilement d'autres Colons.
- Les Colons Rouges sont spécialisés dans les fonctions de commandement : ils permettent de répondre aux besoins spécifiques des Corporations en favorisant le changement de métier des Colons.
- Les Colons Jaunes sont des ingénieurs : ils aident les Colons à voyager plus rapidement.
- Les Colons Violets travaillent dans le secteur social et médical : ils sont utiles pour améliorer la Réputation des Corporations.

Les Corporations organisent la première partie du long voyage des colons à travers le Système Solaire jusqu'à Ganymède, une des lunes de Jupiter, où se trouve la base de lancement des Vaisseaux de Colons à destination de planètes lointaines ...

## MISE EN PLACE

Le dernier joueur qui a regardé un film ou une série de science-fiction devient 1<sup>er</sup> joueur.

- [1] Chaque joueur prend 1 Plateau individuel et place son marqueur de Réputation sur l'emplacement le plus à gauche de la piste de Réputation.
- [2] Prenez 7/10/13 Colons de chaque couleur (à 2/3/4 joueurs respectivement) et formez la réserve de Colons que vous placerez près de l'espace de jeu.
- [3] Placez les 4 tuiles Colon de départ (celles avec un Colon + un symbole Vaisseau de Colon) au centre de la table et formez une pile face cachée avec les 26 tuiles Colon restantes.
- [4] Triez les Navettes par type en formant 2 pioches (Terre et Mars) au-dessus des 4 tuiles Colons de départ. Les cartes et les tuiles ainsi disposées forment la zone de jeu, commune aux joueurs. Révélez 4 Navettes Terriennes, puis au-dessus 4 Navettes Martiennes.
- [5] Prenez les 30 cartes Vaisseau de Colon et révélez-en 3 au-dessus des Navettes Martiennes. Distribuez ensuite 4 Vaisseaux de Colons à chaque joueur. Chaque joueur choisit 2 Vaisseaux de Colons parmi les

4 de sa main et les place face cachée sur les 2 emplacements de son plateau personnel. Les 2 cartes restantes de chaque joueur sont remélangées dans la pioche des Vaisseaux de Colons. Enfin, chaque joueur révèle simultanément ses 2 Vaisseaux de Colons choisis.



MISE EN PLACE À 2 JOUEURS

## CONCEPTS GÉNÉRAUX

Le plateau des joueurs représente le voyage des Colons. Il est divisé en plusieurs parties :

- A** La partie supérieure est réservée aux tuiles Colon. Les Colons recrutés sont toujours placés sur Terre.
- B** Le Centre de Vol Spatial Terrien (pouvant accueillir jusqu'à 6 Colons) où les Colons se préparent à embarquer sur des Navettes Terriennes à destination de Mars.
- C** Le Centre de Vol Spatial Martien (pouvant accueillir jusqu'à 5 Colons) où les Colons se préparent à embarquer sur des Navettes Martiennes à destination de Ganymède.



**D** La Base de Lancement de Ganymède est composée de 2 emplacements réservés aux Vaisseaux de Colons. Ces 2 Vaisseaux sont déjà placés sur votre plateau en début de partie. Leur « prérequis » pour décoller est indiqué directement à leur droite : 3 Colons identiques ou 4 Colons différents.

**E** Les joueurs placeront les Navettes qu'ils utilisent dans les colonnes correspondant à leur type et déclencheront leurs effets.

Quand un joueur utilise une Navette Terrienne, les Colons se déplacent de la Terre vers Mars. Quand un joueur utilise une Navette Martienne, les Colons se déplacent de Mars vers le/les Vaisseaux de Colons de leur choix sur Ganymède. Lorsqu'un Vaisseau de Colons est complet, il décolle automatiquement à la fin du tour du joueur et les Colons retournent dans la réserve.



Les joueurs pourront multiplier l'effet de leurs tuiles Colons ou de leurs Navettes s'ils en contrôlent plusieurs du même type (🌀, 🔺, ⚙️, 🔱, or 🔽).

## TOUR DE JEU

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, les joueurs enchaînent leurs tours jusqu'à déclencher la fin de partie. A son tour, le joueur actif effectue 1 Action parmi 3 disponibles. A la fin de son tour, il reconstituera les espaces vides de la zone de jeu. C'est ensuite au joueur suivant en sens horaire de jouer. Les 3 Actions disponibles sont :

- ⚙️ **Prendre une Tuile Colon**
- ⚙️ **Utiliser une Navette**
- ⚙️ **Défausser des Tuiles Colon**

### 1 PRENDRE UNE TUILE COLON

Le joueur sélectionne une tuile Colon parmi les 4 disponibles et la place sur un des 3 emplacements situés au-dessus de son plateau. Il déclenche l'effet de cette tuile, la plupart du temps «recruter» sur Terre un Colon de la couleur indiquée sur celle-ci.

Chaque tuile Colon possède un type : (🌀, 🔺, ⚙️, 🔱, or 🔽). Si la tuile Colon **choisie** est la 2<sup>ème</sup> ou la 3<sup>ème</sup> du même type, le joueur peut appliquer l'effet de la tuile choisie ce même nombre de fois. Si la tuile Colon sélectionnée offre plusieurs effets possibles et qu'il peut l'appliquer plusieurs fois, il pourra choisir librement chaque effet appliqué.

Les joueurs sont limités à un maximum de 3 tuiles Colon sur leur plateau. Si un joueur désire en sélectionner une 4<sup>ème</sup>, il doit d'abord se débarrasser d'une des 3 tuiles qu'il possède en la plaçant dans la défausse avant de placer celle qu'il vient de choisir.



Les tuiles Colon sont défaussées face visible afin que chaque joueur puisse à tout moment consulter les tuiles défaussées. Si la pioche de tuiles Colon est vide, la défausse est mélangée pour former la nouvelle pioche.

**Exemple :** Manu sélectionne une tuile  et la place sur son plateau personnel. Comme il s'agit de sa 2<sup>ème</sup> tuile , il peut appliquer son effet 2 fois. Cette tuile permet d'accueillir un Colon rouge OU un Colon jaune. Il choisit d'accueillir un Colon rouge et un Colon jaune. Il aurait pu également accueillir 2 Colons rouges, ou encore 2 Colons jaunes.



## 2 UTILISER UNE NAVETTE



### Navette Terrienne :

Le joueur peut utiliser une des 4 Navettes Terriennes disponibles s'il possède les Colons requis (indiqués dans le prérequis en haut de la carte Navette) sur Terre. Il prend la carte Navette et déplace vers Mars les Colons indiqués sur celle-ci. Il place ensuite la carte Navette dans la colonne correspondant à son type et applique son effet s'il le désire. Cet effet peut être déclenché autant de fois qu'il possède de Navettes dans la colonne correspondante (y compris celle qu'il vient de placer).

**Exemple :** Manu peut utiliser cette Navette Terrienne de type  car il possède un Colon bleu et un Colon rouge sur Terre. Il prend la carte Navette, la place sous son plateau dans la colonne  et déplace 1 Colon rouge et 1 Colon bleu vers Mars. Il peut ensuite appliquer l'effet de la Navette une fois car c'est la 1<sup>ère</sup> Navette de type  qu'il utilise.







### Navette Martienne :

Le joueur peut utiliser une des 4 Navettes Martiennes disponibles s'il possède les Colons requis (indiqués dans le prérequis en haut de la carte Navette) sur Mars. Il prend la carte Navette et déplace vers Ganymède les Colons indiqués sur celle-ci. Les Colons sur Ganymède sont placés sur **le ou les** Vaisseaux de Colons au choix du joueur, tout en devant respecter la condition de décollage du Vaisseau de Colons. Si ce n'est pas le cas la Navette peut être utilisée mais le ou les Colons sont perdus dans l'espace et retournent dans la réserve. Il place ensuite la carte Navette dans la colonne correspondant à son type et applique son effet s'il le désire. Cet effet peut être utilisé autant de fois qu'il possède de Navettes dans la colonne correspondante, y compris celle qu'il vient de placer.

**Exemple :** Manu peut utiliser cette Navette Martienne de type  car il possède 2 Colons sur Mars et au moins une tuile Colon. Il prend la carte Navette, la place sous son plateau dans la colonne , défausse 1 tuile Colon et déplace 1 Colon rouge et 1 Colon bleu vers Ganymède, sur le ou les Vaisseaux de Colons de son choix. Le Colon bleu peut être déplacé vers l'un des 2 Vaisseaux de Colons car il respecte leur condition de décollage. Le Colon rouge ne peut pas être déplacé vers Ganymède car il ne respecte la condition de décollage d'aucun des 2 Vaisseaux de Colons. Il est donc perdu dans l'espace et retourne dans la réserve. Il peut ensuite appliquer l'effet de la Navette une fois car c'est la 1<sup>ère</sup> Navette de type  qu'il utilise. Comme il s'agit d'une Action Basique (voir plus bas), il choisit d'effectuer un Transfert et déplace son Colon jaune de la Terre vers Mars.



 Toutes les Navettes de type  requièrent au moins un Colon de couleur blanche pour être utilisées : cela signifie que vous pouvez utiliser un Colon de n'importe quelle couleur en tant que Colon blanc.

 Certaines Navettes demandent de défausser une tuile Colon de son plateau pour être utilisées. Si un joueur ne contrôle pas de tuile Colon, il ne peut pas utiliser cette Navette.

### Faire décoller un Vaisseau de Colons :

Le nombre de Colons requis pour faire décoller un Vaisseau de Colons est indiqué à droite de celui-ci : 3 Colons identiques ou 4 Colons différents.

**IMPORTANT :** Quand un Vaisseau de Colons est complet, il décollera à la fin du tour du joueur actif. Celui-ci doit néanmoins finir d'appliquer les effets auxquels il peut prétendre (tuile Colon, Réputation, Navette, etc.) avant de déclencher la procédure de décollage du Vaisseau.

Résolvez la procédure de décollage dans cet ordre :

 1 Replacez les Colons situés sur le Vaisseau dans la réserve.

- 2] Réglez l'effet du Vaisseau de Colons (s'il en possède un, c'est indiqué en bas à droite de sa carte) et placez la carte à droite de votre plateau personnel. Ce Vaisseau de Colons vous rapportera des points de victoire en fin de partie.
- 3] Choisissez un des 3 Vaisseaux de Colons disponibles et ajoutez-le à votre main. Vous pouvez également choisir de prendre le 1<sup>er</sup> Vaisseau de la pioche. Placez ensuite un Vaisseau de Colons de votre main sur l'emplacement laissé libre par le Vaisseau qui vient de décoller.

### 3 DÉFAUSSER DES TUILES COLON

Défaussez un nombre de tuiles de votre choix pour effectuer ce même nombre d'Actions Basiques. Si vous effectuez plusieurs Actions Basiques, vous pouvez choisir plusieurs fois la même ou des Actions Basiques différentes.

**Les Actions Basiques**  **sont :**



**Recruter :** Recrutez un Colon de votre choix sur Terre.



**Adapter :** Défaussez un Colon (depuis n'importe quel emplacement de votre plateau) et remplacez-le par un autre de la réserve.



**Transfert :** Déplacez un Colon de la Terre vers Mars, de Mars vers un Vaisseau de Colons sur Ganymède, ou d'un Vaisseau de Colons vers l'autre Vaisseau de Colons.



**Réputation :** Avancez votre marqueur de Réputation de 1 case.



**Vaisseau de Colons :** Piochez un Vaisseau de Colons parmi les 3 disponibles, ou prenez le 1<sup>er</sup> de la pioche.



*Exemple : Manu décide de défausser 2 tuiles Colon pour effectuer 2 Actions basiques. Il choisit de progresser de 2 cases sur la Piste de Réputation.*

### FIN DE TOUR

A la fin de son tour, le joueur actif reconstitue la zone de jeu en révélant de leur pioche respective les cartes et tuiles correspondantes.

*Exemple : Si vous avez utilisé une Navette Martienne pendant votre tour, à la fin de celui-ci, reconstituez la zone de jeu en révélant une carte Navette Martienne de la pioche.*



## RÈGLES ADDITIONNELLES IMPORTANTES

### 1 BONUS DE LIGNE



Lorsqu'un joueur a utilisé une Navette de chaque type ( , , ,  et  ) et après avoir résolu l'effet de celle qu'il vient de placer, il peut faire décoller un de ses Vaisseaux de Colons, même si incomplet ou vide. Ensuite, ce joueur applique la procédure de décollage au Vaisseau comme s'il avait décollé normalement à la fin de son tour.



## 2 PISTE DE RÉPUTATION

Il y a 3 emplacements Bonus sur votre Piste de Réputation qui vous permettent d'effectuer une Action Basique. Lorsqu'un joueur avance son marqueur de Réputation de plusieurs cases lors de la même Action, il doit s'arrêter sur cet emplacement s'il veut effectuer cette Action Basique. Toutefois, il peut également décider de ne pas s'arrêter sur cette case et de ne pas bénéficier dudit bonus.



**Exemple :** Manu gagne 3 points de Réputation. Un Bonus se trouve à 2 cases de sa Réputation actuelle. Il peut choisir de ne gagner que 2 de Réputation pour effectuer une Action Basique OU de gagner quand même ses 3 points de Réputation, renonçant donc à effectuer l'Action Basique bonus.

## 3 MAXIMUM DE RÉPUTATION



Si la Réputation d'un joueur atteint son niveau maximum, celui-ci peut choisir de faire décoller un de ses Vaisseaux de Colons présent sur Ganymède, même si celui-ci est incomplet ou vide. Ensuite, ce joueur applique la procédure de décollage d'un Vaisseau comme si celui-ci venait de décoller à la fin de son tour.

Si le niveau de Réputation d'un joueur atteint son maximum, elle ne peut plus progresser, mais le joueur peut toutefois toujours utiliser une Navette qui lui permettrait d'en gagner.



A la fin de la partie, les joueurs marqueront 0/1/2/4/6 PV en fonction du niveau de Réputation qu'ils auront atteint.

## 4 AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

- Parfois, il est possible qu'un joueur ne puisse pas déplacer un Colon parce que la destination est déjà complète ou non éligible : la destination est pleine (Mars) ou les conditions de décollage ne permettent pas d'y placer un Colon (Ganymede). Dans ce cas, le Colon est perdu et retourne dans la réserve.
- Le Centre de Vol Spatial Terrien contient 6 emplacements mais celui de Mars est limité à 5 emplacements. Si un joueur doit recruter des Colons, il ne peut pas défausser des Colons sur Terre pour accueillir les nouveaux. Cependant, si un joueur a la possibilité de recruter 2 Colons dans la même Action, il n'en recrute qu'un seul.
- La main des joueurs est limitée à 4 cartes Vaisseaux de Colons à la fin du tour du joueur actif. Si un joueur possède plus de 4 Vaisseaux de Colons, il replace secrètement l'excédent sous la pioche Vaisseaux de Colons, dans l'ordre de son choix.
- La réserve de Colons est limitée à 7/10/13 Colons de chaque couleur dans les parties à 2/3/4 joueurs respectivement. Un joueur peut toujours effectuer une Action qui lui permettrait d'obtenir un Colon dont le type n'est plus disponible, comme prendre une tuile Colon par exemple.





**Exemple 1 :** Il n'y a plus de Colons de couleur bleue et rouge dans la réserve. Manu décide de prendre une tuile  qui lui permet de recruter un Colon bleu ou rouge. Il peut tout de même placer la tuile sur son plateau personnel, mais ne résout pas son effet.



**Exemple 2 :** Il n'y a plus de Colons bleus dans la réserve. Manu décide d'utiliser une Navette  qui lui permet de recruter un Colon bleu. Il peut tout de même placer la Navette dans une colonne de son plateau personnel, mais ne résout pas son effet.

## FIN DE PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'une des 2 conditions de fin de partie suivantes soit déclenchée :

- Un joueur a fait décoller son 4<sup>ème</sup> Vaisseau de Colons. Si un joueur complète ses 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> Vaisseaux lors de son dernier tour, les 2 décollent.
- La pioche de Navettes Terriennes ou Martiennes est vide.

Terminez le tour en cours, pour que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.

**Chaque joueur calcule ses PV en additionnant :**

- Vaisseaux de Colons ayant décollé : comptez les PV des Vaisseaux de Colons que vous avez fait décoller.
- Réputation : 0/1/2/4/6 PV selon votre niveau de Réputation.
- Vaisseaux de Colons n'ayant pas décollé : 1 PV par Colon sur les Vaisseaux de Colons qui n'ont pas décollé.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Colons sur Mars est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de Colons sur Terre gagne la partie. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

## EFFETS DES NAVETTES

Ces effets peuvent être utilisés plusieurs fois si vous avez déjà placé 1 ou plusieurs Navettes du type correspondant sous votre plateau personnel.



**Recruter :** Recrutez un Colon de votre choix sur Terre.



**Adapter :** Défaussez un Colon (depuis n'importe quel emplacement de votre plateau) de la couleur indiquée et remplacez-le par un autre de la réserve OU défaussez un Colon de n'importe quelle couleur et remplacez-le par un Colon de la couleur indiquée. Si le Colon est blanc, vous choisissez la couleur comme pour une Action Basique.



**Réputation :** Avancez votre marqueur de Réputation de 1 case vers la droite.



**Transfert :** Déplacez un Colon de la Terre vers Mars, de Mars vers un Vaisseau de Colons sur Ganymède, ou d'un Vaisseau de Colons vers l'autre Vaisseau de Colons.



**Vaisseau de Colons :** Piochez un Vaisseau de Colons parmi les 3 disponibles, ou prenez le 1<sup>er</sup> de la pioche.



**Basique :** Effectuez l'un des 5 effets précédents. Si cet effet est multiplié, vous pouvez choisir des effets différents.



Recrutez sur Terre un Colon de l'une des couleurs indiquées.

## EFFET DES TUILES COLON



Recrutez un Colon Bleu ou Rouge



Recrutez un Colon Rouge ou avancez votre marqueur de Réputation de 1 case vers la droite



Recrutez un Colon Bleu ou Transférez un Colon

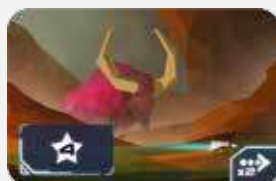


Recrutez un Colon jaune et ajoutez 1 Vaisseau de Colons à votre main

## VAISSEAUX DE COLONS



5PV



4PV et effectuez 2 Transferts



2PV par Navette du type indiqué , , ,  ou  présent à la fin de la partie sous votre plateau individuel



6PV si vous avez utilisé au moins 1 Navette de chaque type pendant la partie  +  +  +  et 



1PV par symbole Colon de la couleur indiquée en haut de vos Navettes



4PV (ce Vaisseau requiert un Colon de moins pour décoller)



4PV et recrutez 1 Colon de votre choix sur Terre



Marquez de nouveau vos PV de Réputation



4PV et avancez votre marqueur de Réputation de 1 case vers la droite



2PV par tuile Colon que vous possédez à la fin de la partie

Merci à toute l'équipe Sorry We Are French, Chloé, Dom, David, Matthieu et Manu. Merci à Alexandre le grand pour la version US. Merci à Greg « Caramel » Tonton Pujada pour le Pulled Pork. Merci à Sandra pour toute la PAO. Merci à Oliver MOOTOO pour ses illustrations magnifiques. Merci à Hope S. Hwang pour sa confiance. Merci à Tomorrow pour son caméo. Merci à « The Expanse » pour l'inspiration.

L'auteur remercie particulièrement : Hwang Min-woo, Hwang Min-ji, Yohan Go, Gary Kim, Park Sung-jun, Kim Mun-hyeok, Juhwa Lee. Merci !