

M O O N

GANYMÈDE



MATÉRIEL

- 8 plateaux (4 plateaux *Lune* et 4 plateaux *Conseil de Ganymède*)
- 16 tuiles *Conseiller*



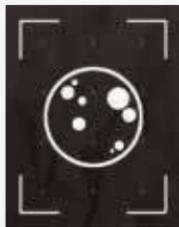
Plateau *Lune*



Plateau *Conseil de Ganymède*



Recto



Verso

- 2 aides de jeu (Anglais/Français)
- 2 livrets de règles (Français et Anglais)

- 10 jetons



Route Lune-Terre (x4)



Marchand



Amélioration



Route Terre-Mars



Virus



1er joueur



Monolithe

- 6 pions en bois



Conseiller (x4)



Président



VIP

APERÇU DE L'EXTENSION

Le pôle sud de la Lune est désormais habité : la Terre a décidé d'y construire les écoles et universités du futur pour former celles et ceux qui modèleront notre système planétaire. Parmi ces universités, une est spécialement dédiée à la formation de Conseillers qui voyageront vers Ganymède. De tous âges et de toutes origines, ils ont en commun d'être des experts dans leur domaine. Comme pour les Colons, il appartient à votre Corporation de transporter ces Conseillers jusqu'à Ganymède, en échange de quoi vous pourrez profiter de leur expertise et de leurs capacités...

MISE EN PLACE

Pour jouer une partie de Ganymède avec l'extension Moon, ajoutez ces étapes lors de la mise en place.

- 1 Chaque joueur prend 1 plateau *Lune* et 1 plateau *Conseil de Ganymède* qu'il place respectivement à gauche et à droite de son plateau individuel, puis 1 jeton *Route Lune-Terre* sous l'icône « flèche » située entre la Lune et la Terre. Lorsque le 1^{er} joueur a été sélectionné, donnez-lui le jeton « 1^{er} joueur », qu'il peut placer sur son plateau.

- 2 Chaque joueur place un pion *Conseiller* sur la Lune, située sur son plateau Lune. Les pions *Conseiller* excédentaires sont remis dans la boîte. Placez les pions en bois et jetons restants près de la zone de jeu.

- 3 Mélangez les 16 tuiles *Conseiller* et révélez-en 5 près de la zone de jeu. Les 11 tuiles *Conseiller* restantes forment une pioche face cachée que vous placez près des 5 tuiles *Conseiller* révélées.



MISE EN PLACE DE L'EXTENSION MOON

IDÉES GÉNÉRALES DE L'EXTENSION MOON

L'extension Moon apporte deux changements au jeu de base, représentés par les deux plateaux disposés à gauche et à droite du plateau principal des joueurs : la Lune et les Conseillers. Pour acquérir des bonus puissants et gagner des PV d'une nouvelle manière, vous devrez déplacer votre Conseiller de la Lune vers Ganymède. La Lune vous permettra de recruter des Colons de la couleur de votre choix plus facilement et, si vous le souhaitez, de fonder davantage votre stratégie sur les tuiles Colon.

LA LUNE

Lieu de départ des Conseillers :

La Lune est le lieu où se trouve votre Conseiller en début de partie et où vous le replacerez à la toute fin de votre tour lorsque vous aurez obtenu une tuile *Conseiller*.

Limite de Colons et emplacement de tuile Colon additionnel :

Vous pouvez désormais recruter des Colons sur la Lune (dans la limite de 4) grâce à un 4^{ème} emplacement de tuile Colon, situé au-dessus de votre plateau Lune.

Lorsque vous effectuez l'Action 1 « prendre une tuile Colon », vous pouvez choisir de la placer sur l'emplacement de votre plateau Lune. Vous pouvez multiplier son effet comme dans les règles du jeu de base. Si vous avez déjà placé 4 tuiles Colon sur votre plateau, vous pouvez choisir de placer cette tuile sur l'emplacement de la Lune si vous le souhaitez : défaissez simplement la tuile qui s'y trouvait précédemment.

Les Colons recrutés de cette manière sont placés sur la Lune et non sur la Terre.

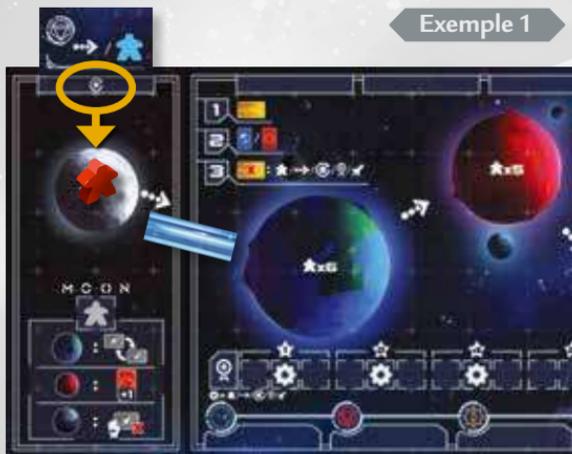
De plus, cet emplacement possède une capacité spéciale qui vous permet, si vous recrutez un ou plusieurs Colons lors de l'Action 1 « prendre une tuile Colon », d'adapter les Colons que vous recrutez sur la Lune : la couleur des Colons indiquée sur la tuile que vous placez au-dessus de la Lune n'a donc pas d'importance. *Voir exemple 1*

☀ Route « Lune – Terre » : un déplacement gratuit de Colon :

Au début de votre tour, si vous avez au moins un Colon sur la Lune, vous pouvez en déplacer un gratuitement vers la Terre, dans la limite de 6 Colons sur Terre. Vous ne pouvez pas déplacer votre Conseiller et le Président de cette manière (voir plus bas). *Voir exemple 2*



Exemple 1



Manu choisit de prendre une tuile Colon et de la placer sur l'emplacement au-dessus de la Lune. Comme il s'agit de sa 1^{ème} tuile de ce type, il choisit de recruter 1 Colon bleu, puis de l'adapter en rouge.

Exemple 2



Au début de son tour suivant, Manu décide de déplacer son Colon rouge gratuitement vers la Terre. Cela peut lui permettre d'effectuer dans le même tour une Action « Utiliser une Navette » si celle-ci requiert un Colon rouge pour être utilisée.

2 LES CONSEILLERS

🔧 Règles spéciales concernant votre Conseiller :

- 🔧 Votre Conseiller ne peut pas être utilisé en tant que « prérequis » pour prendre une Navette Terrienne ou Martienne et ne constitue pas une couleur « joker ». Il possède sa propre manière de se déplacer (voir paragraphe suivant).
- 🔧 Il **ne compte pas** dans la limite de Colons sur la Lune (4 max.), sur la Terre (6 max.) et sur Mars (5 max.).
- 🔧 Lorsque votre Conseiller arrivera sur Ganymède, il retournera sur la Lune à la fin de votre tour. Cela représente le fait qu'un autre Conseiller désire effectuer le voyage de la Lune vers Ganymède.

🔧 Comment déplacer votre Conseiller :

Votre Conseiller ne peut se déplacer qu'avec un effet « déplacement » ➡ ou « basique » ⚙️, des manières suivantes :

- 🔧 **Action 1 « Prendre une tuile Colon »** : si la tuile Colon possède une icône « déplacement » ➡
- 🔧 **Action 2 « Utiliser une Navette »** : si la Navette possède une icône « déplacement » ➡, ou une icône « basique » ⚙️ et que vous choisissiez un effet « déplacement »
- 🔧 **Action 3 « Défausser des tuiles Colon »** : si vous choisissiez d'effectuer « déplacement » en défaussant une tuile Colon
- 🔧 **Piste de Réputation** : si vous choisissiez un effet « déplacement » lorsque votre marqueur de Réputation s'arrête sur ⚙️
- 🔧  **Décollage d'un Vaisseau de Colons** : si vous faites décoller le Vaisseau de Colons possédant le symbole « 2 déplacements »





Les capacités spéciales de votre Conseiller :

Votre Conseiller vous confère une capacité spéciale selon le lieu où il se trouve, à l'exception de la Lune, puisqu'il s'agit de son point de départ. Ces capacités sont rappelées en bas de votre plateau *Lune*.

- Terre :** pendant votre tour, vous pouvez échanger un Vaisseau de Colons de votre main avec un Vaisseau de Colons sur Ganymède, ou échanger entre eux vos 2 Vaisseaux sur Ganymède. Les éventuels Colons se trouvant sur les Vaisseaux restent sur leur emplacement initial et ne se déplacent pas avec le Vaisseau de Colons.



Exemple : Le Conseiller de Manu se trouve sur la Terre : il décide d'échanger son Vaisseau du haut avec un Vaisseau de sa main afin de réadapter sa stratégie. Les 2 Colons jaunes qui se trouvaient sur le Vaisseau restent sur l'emplacement et ne quittent pas le jeu.

-  **Mars** : lorsque vous utilisez une Navette martienne, vous pouvez augmenter son effet de 1, comme si vous possédiez une carte Navette supplémentaire dans la colonne correspondante sous votre plateau.



Exemple : Le Conseiller de Manu se trouve sur Mars : il décide d'utiliser cette Navette Martienne qui requiert 2 Colons jaunes et de défausser une tuile Colon. Il s'agit de sa première Navette de ce type et déclenche son effet une fois supplémentaire, soit deux fois.

-  **Ganymède** : Pour déplacer votre Conseiller de Mars vers Ganymède, en plus d'une action de déplacement, vous devez défausser en tant que coût additionnel 1 carte Vaisseau de Colons de votre main et la placer secrètement sous la pioche correspondante. Placez le Conseiller directement sur Ganymède, qui se trouve entre les 2 emplacements de Vaisseaux de Colons.

A la fin de votre tour, choisissez une tuile *Conseiller* parmi les 5 disponibles, et placez-la sur l'emplacement libre de votre plateau *Conseil de Ganymède* ayant le plus petit numéro visible (1,2, 3 ou 4). Gagnez alors le bonus



correspondant à l'emplacement où vous l'avez placé : 1 Action Basique, 2 Actions Basiques différentes, 3 Actions Basiques différentes, 1 Décollage Immédiat de Vaisseau de Colons, qu'il soit vide ou non. Vous bénéficiez désormais de la capacité spéciale du Conseiller : ces capacités sont décrites en fin de règle et dans l'aide de jeu.

Enfin, piochez une nouvelle tuile *Conseiller* et placez-la face visible dans la rangée de tuiles *Conseiller*.

Si l'un de vos Vaisseaux de Colons doit décoller à la fin de votre tour et que votre Conseiller est sur Ganymède, vous choisissez une tuile *Conseiller* avant ou après le décollage de votre Vaisseau.



Exemple : 1) Manu souhaite déplacer son Conseiller de Mars vers Ganymède. En tant que coût additionnel, il doit défausser 1 carte Vaisseau de sa main. 2) A la fin de son tour, il recrute Chahrazad, un des 5 Conseillers disponibles. Comme il s'agit de son premier Conseiller, il place la tuile Conseiller sur l'emplacement « 1 » de son plateau « Conseil de Ganymède » et gagne une action Basique. Il bénéficie ensuite de la capacité de Chahrazad. 3) Enfin, son pion Conseiller retourne sur la Lune à la toute fin de son tour.

 **Important :** vous ne pouvez pas recruter plus de 4 tuiles *Conseiller* dans la partie, mais vous pouvez toujours déplacer votre Conseiller jusqu'à Mars après avoir recruté votre 4^{ème} tuile *Conseiller*.

EFFET DES CONSEILLERS

A. Weber Ph.D - Effet immédiat : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

A Weber Ph.D est une ingénieure spécialiste de la gestion du temps de production, de l'optimisation et de la simplification des process de fabrication. Sur Ganymède, encore plus qu'ailleurs, le temps est une ressource précieuse.

Ahu-Lani - Placez le jeton « Amélioration » sur le symbole  en bas à gauche de votre plateau personnel.

Effet permanent : Lorsque vous utilisez une Navette dont le symbole correspond à celui où se trouve ce jeton, vous pouvez augmenter son effet de 1, comme si vous possédiez une carte Navette supplémentaire dans cette colonne. Lorsque vous adaptez au moins 1 Colon pendant votre tour, déplacez le jeton vers le prochain symbole sur la droite dans la limite de 1 fois par tour. Si vous atteignez le symbole , faites décoller un de vos Vaisseaux de Colons. Remettez ensuite le jeton Amélioration dans la boîte.

Ahu-Lani a créé un programme d'optimisation de déplacement des navettes et des colons, augmentant le rendement de presque 20%. Il est

attendu sur Ganymède avec beaucoup d'impatience, son prochain projet étant directement en rapport avec les Vaisseaux de Colons.

Ashwatthama - Placez le jeton "Virus" sur un Vaisseau de Colons adverse. **Effet permanent :** Ce Vaisseau nécessite un Colon supplémentaire de n'importe quelle couleur pour décoller et ne peut pas décoller via un bonus de décollage immédiat (Ligne, Réputation, 4^{ème} Conseiller, etc.). Il ne peut pas être échangé via la capacité Terre du Conseiller de cet adversaire. Lorsque ce Vaisseau décolle, remettez le Virus dans la boîte.

Ashwatthama est le jumeau d'Ayati. Codeur de génie, il accompagne sa sœur sur Ganymède, mais certaines rumeurs prétendent qu'il serait en réalité « Solog », un hacker activiste très connu.

Ayati - Prenez le Colon "VIP" et placez-le sur Terre.

Effet permanent : Le VIP est un Colon joker pour utiliser des Navettes et pour faire décoller un Vaisseau de Colons. Il peut emprunter la « Route » de James King et peut être perdu dans l'espace. Lorsque vous utilisez une Navette Terrienne ou Martienne avec le VIP, vous pouvez appliquer son effet une fois supplémentaire, comme si vous possédiez une carte Navette additionnelle dans la

Ahu-Lani





colonne correspondante sous votre plateau. Lorsqu'un Vaisseau de Colons avec le VIP décolle, remettez le VIP dans la boîte. Vous ne pouvez pas recruter Ayati si vous avez 6 Colons sur Terre.

Ayati est la jumelle d'Ashwatthama. Ingénieure en sismologie, elle a été également élue représentante de la « nouvelle Inde » et se rendra sur Ganymède pour y aider aux futures constructions.

Chahrazad – **Effet immédiat** : Gagnez 2 points de Réputation OU recrutez un Colon de votre choix sur Mars. Si vous avez défaussé un Vaisseau de Colons avec une illustration comportant un animal pour recruter ce Conseiller, vous pouvez faire les deux. Dans ce cas, montrez la carte à vos adversaires avant de la replacer sous la pioche correspondante.



Chahrazad est à la fois une chercheuse talentueuse et une vétérinaire qui prendra en charge l'étude de la vie animale dans notre système planétaire et au-delà.

Ender - Placez le jeton « Monolithe » sur ce Conseiller. Pendant votre tour, si votre pion Conseiller et 4 Colons de couleurs différentes sont sur Mars, placez le Monolithe sur Phobos, le satellite situé en-dessous de Mars. **Effet Permanent** : Lorsque vous utilisez une Navette Martienne, vous pouvez la placer dans la colonne de votre choix : elle devient une Navette du type de la colonne dans laquelle elle se trouve pour tous les effets du jeu (multiplier son effet, décompte d'un Vaisseau, bonus de ligne...)



Ender est fasciné par le monolithe de Phobos depuis son tout jeune âge. Promoteur et investisseur exceptionnel sur Terre, il a l'intention de développer le tourisme spatial en commençant par Phobos. Son autre grand rêve serait de mettre en place la colonisation de Planet X...

Hipt Liber – Placez le jeton « Marchand » entre 2 Navettes Martiennes de la zone de jeu. **Effet permanent** : Lorsque vous utilisez une Navette Martienne adjacente à votre jeton Marchand, modifiez son effet en « Basique ». Vous seul pouvez bénéficier de la capacité de Hipt Liber. Le jeton Marchand ne peut pas être déplacé pendant la partie.

Hipt Liber est le représentant d'un syndicat de marchands qui a racheté les droits d'exploitation de vaisseaux marchands. Hipt Liber sera le capitaine de leur premier vaisseau sur Mars.

James King - Placez le jeton « Route Terre-Mars » entre la Terre et Mars. **Effet permanent** : Au début de votre tour, vous pouvez déplacer gratuitement un de vos Colons de la Terre vers Mars, si possible. Vous pouvez donc déplacer un même Colon avec les 2 routes de votre plateau.

James King est un ingénieur hors norme, descendant direct des King, la famille qui a créé la « Route » entre la Terre et la Lune. Aujourd'hui, son projet un peu fou est de réaliser la même chose entre la Terre et Mars !

Marty Simon - **Effet Immédiat**: Choisissez une Navette Terrienne : placez-la dans la colonne correspondante sous votre plateau. Ne déclenchez pas son effet et ne déplacez pas les Colons indiqués sur celle-ci.

Marty Simon est un spécialiste renommé en maintenance et réparation de nos navettes de transport. Il va former la génération de mechs de demain !

Michelle de la Rose - Placez le Colon « Président » sur la Lune. Le Président se déplace comme un Conseiller, mais il occupe un emplacement de Colon. Il ne peut pas utiliser de « Route ». Lorsque le Président rejoint Ganymède, placez-le sur la tuile Michelle de la Rose : vous marquerez 5PV en fin de partie. S'il y a 4 Colons sur

la Lune, vous ne pouvez pas recruter Michelle de la Rose. S'il y a 6 Colons sur Terre ou 5 Colons sur Mars, vous ne pouvez pas déplacer le Président vers cette planète car il ne peut pas être perdu dans l'espace.

Michelle de la Rose est la porte-parole du Président de la Terre. Cette jeune Française, reine des protocoles, parle toutes les langues officielles utilisées sur Mars et Ganymède.

Mr. Wu - **Effet permanent**: Une fois par tour, lorsque vous utilisez une Navette, vous pouvez transporter 2 Colons de la même couleur pour remplacer un Colon d'une autre couleur indiquée sur le prérequis de la Navette.

Mr Wu dirige une section de management des compétences pour les colons. Ses recherches ont déjà permis des petits miracles pour gérer les aptitudes des colons au cours de leurs voyages.

Ms. Chau - **Effet permanent** : Lorsqu'un Colon est perdu dans l'espace par vous ou un adversaire, vous pouvez le recruter sur la Lune. Lorsque vous utilisez une Navette qui demande de défausser une tuile Colon en tant que coût additionnel, ne défaussez pas cette tuile. Vous pouvez donc utiliser cette Navette même si vous n'avez pas de tuile Colon au-dessus de votre plateau.

Ms Chau est en charge du programme de service de santé des colons. Depuis sa nomination, le moral des colons est plus haut que jamais. Elle est la personnalité la plus appréciée de notre système planétaire.



Ms. Lee - Effet permanent : Lorsque vous utilisez une Navette Terrienne, vous pouvez déplacer un des Colons transportés directement vers l'un des 2 Vaisseaux sur Ganymède.

Ms Lee est une jeune chercheuse Coréenne. Fan des Daft Punk (une musique d'un autre temps) et de eSports, elle a mis au point une technologie de navette personnelle à déplacement ultra rapide de type VRS, facilitant ainsi les voyages entre la Terre et Ganymède, mais pour un seul colon à la fois.

Nakkia - Effet immédiat : Piochez 4 Vaisseaux de Colons OU échangez un de vos Vaisseaux de Colons qui a décollé avec un de votre main. Si vous avez défaussé un Vaisseau de Colons avec un bonus de décollage (indiqué en bas à droite) pour recruter ce Conseiller, vous pouvez faire les deux. Dans ce cas, montrez la carte à vos adversaires avant de la replacer sous la pioche correspondante.



Nakkia est une pilote hors pair, certainement ce que l'académie Lunaire a vu de mieux depuis son ouverture ! Son talent et sa vision ultra moderne de la pilotage seront d'une aide précieuse pour le conseil de Ganymède.

Noor - Effet permanent : Lorsque vous effectuez l'Action 3 « défausser des tuiles Colon », effectuez une Action Basique supplémentaire.

Noor travaille sur un projet d'optimisation des services de recrutement des colons, qui permet à la fois un meilleur recrutement mais aussi une utilisation habile des data afin d'améliorer le retour sur investissement de ces services.

Tarak Freeman - Effet immédiat : Recrutez jusqu'à 3 Colons de votre choix sur la Lune.

Tarak Freeman est le représentant de la « Pow-Wow Company », le syndicat du Gambling de notre système planétaire. Il est également confédencier en théologie et en « nouvelle chronologie » à l'Académie Lunaire. Homme d'affaires très influent et chasseur de têtes pour les futures missions de colonisation, être choisi par Tarak Freeman est un grand honneur et permet de belles opportunités de carrière.

Remerciements : Merci à Olivier Sanguy, Hope S. Hwang, Oliver Mootoo, Matthieu, David, Dominator, Manu, Greg, Alex et Fred



WWW.SORRYWEARE.FR

 WWW.FACEBOOK.COM/SORRYWEAREFR

 TWITTER.COM/SRYWEAREFR

 TWITTER.COM/EBELTRAND0