

# VARUNA

DEMETER 2



## MATÉRIEL :

- 1 bloc de 100 feuilles de jeu



- 7 tuiles Espèce recto-verso



- 12 tuiles Objectif recto-verso



- 8 jetons Découverte



- 75 cartes Action  
(15 de chaque couleur)



- 1 plateau d'Objectifs recto-verso (multijoueur / solo)



- 1 règle en 2 langues (anglais, français)

**Bonus :** 2 tuiles Objectif pour Demeter

## THÈME ET BUT DU JEU :

Voilà maintenant trois ans que l'exploration de Demeter 1 a commencé. L'expédition de Chahrazad est un réel succès et des fonds pour l'exploration de la seconde lune de Demeter ont été alloués par la Nouvelle-Inde. Cette seconde expédition devait être menée par Ayati et son frère Ashwatthama, mais au dernier moment c'est finalement Michelle de la Rose, nouvellement promue ambassadrice de la Terre qui prendra la tête de cette mission !

Cette seconde lune de Demeter est nommée, comme l'a désiré la Nouvelle-Inde, Varuna, dieu des océans et Gardien de l'Orient. Varuna a la particularité d'être recouverte à 89% d'océans et peuplée de dinosaures dont la grande majorité sont aquatiques. Etudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? Jamais ! C'est donc à bord d'un sous-marin d'exploration dernier cri que vous allez découvrir la sœur presque jumelle de Demeter 1 ! À l'aventure !!!

Marquez plus de Points de Mission (PM) que vos adversaires pour remporter la partie !

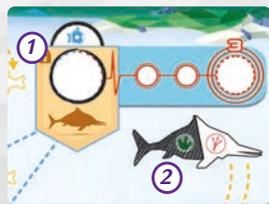
**Note de l'éditeur :** Bien que les termes "reptile marin" et "reptile volant" soient plus exacts, nous avons décidé d'utiliser dans les règles le terme "dinosaur" par volonté de simplification.

**Note de l'éditeur 2 :** Pour comparer vos scores, consultez les Réalisations et le Bilan de Mission en pages 23 et 24.

illustration de Oliver Mootoo  
pour l'extension Moon du jeu Ganymede.

## MISE EN PLACE :

- 1] Prenez les cartes Action et triez-les de manière à former 5 paquets face cachée de 15 cartes de la même couleur. Retirez 2 cartes de chaque paquet sans les regarder et remettez-les dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.
- 2] Prenez le plateau d'Objectifs et placez-le au centre de l'espace de jeu. Prenez au hasard 4 tuiles Objectif et placez-les aléatoirement côté doré sur les emplacements A/B/C/D du plateau d'Objectifs. Les tuiles Objectif restantes sont remises dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.
- 3] Prenez au hasard 4 jetons Découverte et placez-les aléatoirement face **visible** sous les emplacements A/B/C/D du plateau d'Objectifs. Les jetons Découverte restants sont remis dans la boîte : ils ne serviront pas pour cette partie.
- 4] Placez les 7 tuiles Espèce côté doré près du plateau d'Objectifs.
- 5] Chaque joueur prend une feuille de jeu et se munit d'un crayon ou d'un stylo, puis surligne une des 3 cases de départ de Sous-Marin (Dsungarripterus / Dimorphodon / Ichtyosaure), puis entoure le cercle en pointillés à l'intérieur de la tuile Espèce se trouvant à proximité pour indiquer qu'elle est **débloquée**. Enfin, chaque joueur colorie la partie de son choix d'un dinosaure de cette espèce débloquée.



**Exemple :** Gaël choisit de surligner la case de départ de sous-marin dans l'environnement des Ichtyosaures (1), débloquant ainsi cette espèce. Il colorie ensuite la partie de son choix d'un Ichtyosaure (2).



**IMPORTANT :** vous ne pouvez ni **Découvrir** ni **Étudier** de dinosaure tant que l'espèce n'a pas été débloquée via une action **Déplacer son sous-marin** ou **Utiliser son sonar**.

## ANATOMIE D'UNE CARTE



## TOUR DE JEU :

Une partie de Varuna dure **13 tours**, chacun d'eux étant divisé en 3 phases :

- 1 Révéler une carte de chaque paquet
- 2 Choisir une carte, subir les dégâts éventuels et déclencher l'action de la carte sélectionnée
- 3 Résoudre le Bonus de la carte sélectionnée

### PHASE 1 - RÉVÉLER UNE CARTE DE CHAQUE PAQUET

Un joueur (peu importe lequel) tire une carte de chacun des 5 paquets et place ces 5 cartes dans leur défausse respective, face visible. Ce sont les 5 cartes disponibles pour ce tour.



### PHASE 2 - CHOISIR UNE CARTE, SUBIR LES DÉGÂTS ÉVENTUELS ET DÉCLENCHER L'ACTION DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

Simultanément, chaque joueur choisit une des 5 cartes disponibles (**sans la prendre**) et résout les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Entoure la case la plus à gauche de sa zone d'Action correspondant à la couleur de la carte choisie.



*Exemple : Gaël choisit la carte violette disponible ce tour : il entoure la case la plus à gauche de sa zone d'Action correspondant aux cartes violettes.*

- 2 Subit les dégâts éventuels indiqués sur les autres cartes révélées.

Additionnez les indiqués sur les 4 cartes que vous n'avez **pas choisies**. Cette somme indique le nombre de dégâts encourus par votre sous-marin lors de ce tour. Soustrayez à cette valeur le nombre de obtenus (voir **Augmenter le niveau de protection**). Ce total indique les dégâts réellement subis par votre sous-marin ce tour : cochez ce même nombre de cases en commençant par le haut de votre piste de dégâts.

Si un joueur coche la dernière case de sa piste de dégâts () son sous-marin a coulé et il est éliminé de la partie.

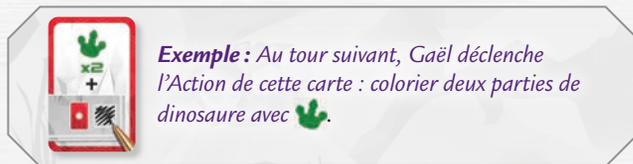




### 3 Déclenche l'Action indiquée sur cette carte.

#### IMPORTANT :

- Plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte.
- Une fois qu'un joueur a sélectionné 4 fois la même couleur de carte, il ne peut plus sélectionner ce type de carte jusqu'à la fin de la partie.
- Si plusieurs symboles d'action se trouvent sur une carte, résolvez-les dans l'ordre de votre choix. S'il y a plusieurs symboles Action séparés par un « / » sur la carte, n'en choisissez qu'un seul.
- Réalisez **entièrement** votre action avant de déclencher d'éventuels bonus découlant de cette action.



### PHASE 3 - RÉSOUDRE LE BONUS DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

Chaque joueur colorie l'intérieur de la case qu'il avait entourée lors de la phase 2 et gagne le bonus indiqué dans la case.

-  : déplacez 1/2/3/4 fois votre sous-marin.
-  : utilisez 1/2/3/4 fois votre sonar.
-  : étudiez 1/2/3/4 fois des dinosaures.
-  : améliorez 1/2/3/4 fois votre sous-marin.
-  : gagnez le bonus au choix parmi les 4 précédents, mais déclenchez-le seulement une fois, indépendamment du nombre de cartes grises choisies pendant la partie.

### FIN D'UN TOUR :

**Retourner**  : Si au moins un joueur a complété une espèce lors de ce tour (voir *Découvrir des dinosaures*), retournez la  correspondante sur son côté argenté. Désormais, si d'autres joueurs complètent cette espèce, ils marqueront 2 PM de moins.

**Retourner**  : Si au moins un joueur a réalisé un Objectif  lors de ce tour, retournez-le sur son côté argenté. Désormais, si d'autres joueurs souhaitent réaliser cet Objectif, ils devront remplir des conditions plus difficiles.

**Fin de partie** : Si les 5 paquets de cartes ne sont pas vides, alors commencez un nouveau tour. Si les 5 paquets de cartes sont vides, c'est la fin de la partie : passez au décompte des Points de Mission.

### ACTIONS :

Vous déclencherez des actions de plusieurs manières :

**Pendant la phase 2** : lorsque vous sélectionnez une carte et résolvez son action.

**Pendant la phase 3** : lorsque vous résolvez le bonus de la carte que vous avez sélectionnée pour ce tour.

**Pendant les phases 2 et 3** : lorsque vous obtenez et coloriez sur votre feuille une Action bonus indiquée dans un .

Les 5 actions principales que vous pourrez effectuer dans Varuna sont les suivantes :

 Déplacer son sous-marin

 Utiliser son sonar

   Découvrir des dinosaures

 Étudier des dinosaures

 Améliorer son sous-marin





## DÉPLACER SON SOUS-MARIN

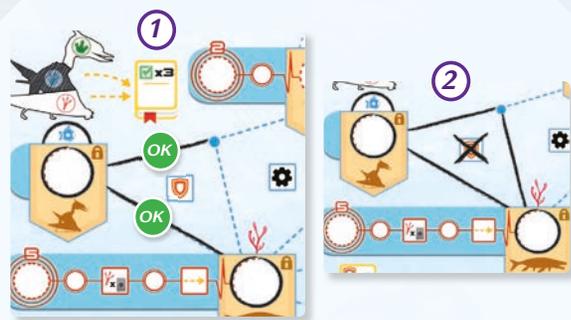
Votre sous-marin se déplace en surlignant les ---- de votre feuille.

La première fois que vous déplacez votre sous-marin, vous devez le faire depuis la position de départ de votre sous-marin, que vous avez choisie en début de partie : surlignez un ---- **adjacent** à cette position de départ.

Les fois suivantes, vous devrez surligner un ---- **adjacent** à un autre ---- **déjà surligné** précédemment, ou à la position de départ de votre sous-marin.

### PRÉCISIONS :

-  Lorsque vous surlignez un ---- touchant une tuile Espèce  que vous n'avez pas encore entourée, entourez le cercle à l'intérieur de celle-ci pour indiquer que vous avez **débloqué** cette espèce et que vous pourrez désormais y *Découvrir* et *Etudier* des dinosaures.
-  Les ---- touchant une même tuile Espèce sont considérés comme adjacents.
-  Lorsque tous les ---- autour d'un  ou d'un  ont été surlignés, gagnez immédiatement ce bonus.
-   et  seront décomptés à la fin de la partie.



**Exemple ① :** Gaël peut surligner l'un des deux ----, car ils touchent la tuile espèce qu'il a entourée en début de partie, et qui correspond à la position de départ de son sous-marin. S'il surligne le ---- du bas, il débloque également l'espèce Mosasaure en entourant la tuile Espèce.

**Exemple ② :** Gaël a surligné tous les ---- autour de ce bonus. Il le déclenche après avoir réalisé entièrement son action **Déplacer son sous-marin**.

## UTILISER SON SONAR

Lorsque vous effectuez l'action **Utiliser son sonar**, entourez le  de votre choix ou la case Sonar la plus proche d'une  déjà entourée.

Entourer une  vous permet de **débloquer** l'espèce vivant dans cet environnement. Vous pourrez ensuite y *Découvrir des dinosaures* et plus tard les *Etudier*. Un environnement correspond à une zone de votre feuille où vivent les dinosaures de la même espèce.

Lorsque vous atteignez la dernière case Sonar d'un environnement, entourez le  : en fin de partie, les dinosaures entièrement coloriés qui y vivent vous rapporteront des PM que vous inscrirez ici.

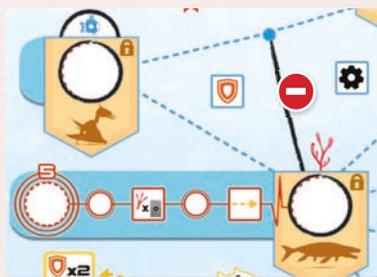
### PRÉCISIONS :

-  Si vous utilisez plusieurs fois votre Sonar dans le même tour, vous pouvez le répartir dans plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours la case disponible la plus proche d'une .
-  Après avoir utilisé votre Sonar, si vous avez colorié des bonus , déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.
-  Une  peut également être entourée grâce à l'action **Déplacer son sous-marin** : cela vous permet ainsi d'économiser une action **Utiliser son sonar**.



**Exemple :** Gaël utilise 3 fois son sonar : il commence par débloquer l'espèce Dunkleosteus en entourant la tuile Espèce correspondante. Ensuite, il continue d'utiliser son sonar 2 fois dans cet environnement pour colorier le bonus  qui lui permet d'augmenter la protection  de son sous-marin.

**ATTENTION :** vous ne pouvez pas surligner un  adjacent à une  débloquée via une action **Utiliser son sonar** si ce  n'est pas adjacent à un autre  surligné.



## DÉCOUVRIR DES DINOSAURES

Coloriez la partie d'un dinosaure d'une espèce que vous avez **débloquée**. Cette partie de dinosaure doit correspondre au(x) symbole(s) (,  ou ) qui se trouvent sur la carte sélectionnée ou sur un bonus. S'il s'agit du symbole , choisissez n'importe quelle partie de dinosaure. S'il y a un symbole « / », choisissez l'un des symboles présents uniquement.

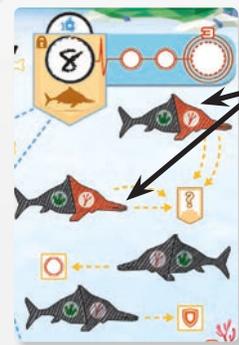
Quand vous coloriez un dinosaure, ne coloriez pas son symbole à l'intérieur. Compter ces symboles peut être utile pour réaliser des  pendant la partie.

Lorsque vous avez colorié entièrement un dinosaure, vous l'avez **découvert** ! Vous pourrez l'**Etudier** plus tard dans la partie.

### COMPLÉTER UNE ESPÈCE :

Lorsque vous avez colorié tous les dinosaures d'une même espèce, marquez les PM de la tuile Espèce correspondante : inscrivez cette valeur à l'intérieur du symbole de tuile Espèce sur votre feuille. Si c'est la première fois que cette espèce est entièrement découverte, la  sera retournée sur son côté

argenté à la fin du tour. Si plusieurs joueurs découvrent entièrement la même espèce au cours d'un même tour, ils marquent tous le même nombre de PM. Lorsque d'autres joueurs découvriront cette espèce plus tard dans la partie, ils marqueront les PM indiqués sur le côté argenté de la tuile Espèce.



**Exemple :** Gaël colorie deux parties d'Ichtyosaure. Cela lui permet de compléter l'espèce Ichtyosaure et de marquer 8PM. A la fin du tour, il retournera la tuile Ichtyosaure sur son côté argenté : ses adversaires marqueront 6PM au lieu de 8PM s'ils complètent également cette espèce plus tard dans la partie.



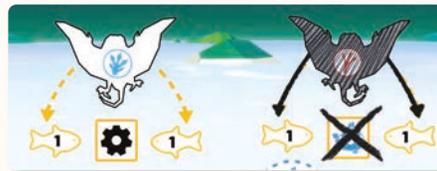
## ---> ETUDIER DES DINOSAURES

Choisissez un ou plusieurs dinosaures **découverts** et surlignez autant de ---> qu'indiqué. Si vous ne pouvez pas surligner assez de --->, alors le surplus est perdu.

Lorsque vous surlignez toutes les ---> pointant vers un bonus, vous l'obtenez :

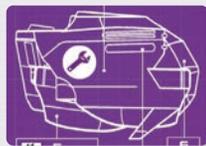
**1** Immédiatement après avoir terminé votre action **Etudier** s'il s'agit d'un  ou d'un Objectif . Si vous avez étudié les 2 adjacents à un , gagnez immédiatement son bonus.

**2** A la fin de la partie : s'il s'agit d'un .



**Exemple :** Gaël étudie le Dimorphodon de droite 2 fois : il surligne donc deux --->. Cela lui permet d'étudier 2 et d'effectuer une action **Déplacer son sous-marin**.

## AMÉLIORER SON SOUS-MARIN



Lorsque vous améliorez votre sous-marin, cochez autant de  que de symboles indiqués sur la carte ou sur votre feuille. Votre sous-marin est divisé en 2 parties principales :

### **1** SALLES N°1 À N°4 :

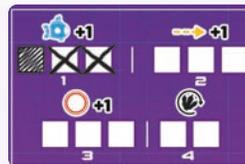
Cochez la case de votre choix dans l'une de ces salles. Lorsque vous avez coché toutes les cases, l'amélioration de cette Salle est terminée et vous bénéficiez de sa capacité pour toute la durée de la partie. Chaque capacité de salle ne peut être utilisée qu'**une fois par manche**.

**1** **Salle des Machines** : lorsque vous **Déplacez votre sous-marin**, surlignez un ---- supplémentaire.

**2** **Salle de Repos** : lorsque vous **Étudiez des dinosaures**, surlignez une ---> supplémentaire.

**3** **Salle de Contrôle** : lorsque vous **Utilisez votre sonar**, utilisez-le une fois supplémentaire.

**4** **Laboratoire** : lorsque vous **Découvrez des dinosaures**, vous pouvez modifier un seul symbole , ou en un symbole .



**Exemple :** Gaël peut améliorer 2 fois son sous-marin : il choisit de cocher les 2 cases restantes de la **Salle des Machines** afin d'en terminer l'amélioration. Il pourra ainsi effectuer l'action **Déplacer son sous-marin** plus efficacement pendant la partie.

### **4** SALLES N°5 À N°7 :

Lorsque vous améliorez l'une de ces Salles, vous devez commencer par la case d'entrée . Ensuite, vous devez cocher des cases adjacentes à une case déjà cochée. Après avoir amélioré votre sous-marin, si vous avez colorié des bonus , déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.

**5 Hélice :** lorsque vous cochez la 1<sup>ère</sup> case, augmentez le niveau de protection de votre sous-marin. Lorsque vous cochez la case la plus à gauche, coloriez deux et lorsque vous coloriez la case la plus à droite, effectuez l'action **Déplacer son sous-marin**.

**6 Périscope :** lorsque vous cochez la 2<sup>ème</sup> case, **Étudiez un dinosaure**. Lorsque vous cochez la 4<sup>ème</sup> case, **Effectuez une Découverte** (voir plus bas).

**7 Cabine du Commandant :** lorsque vous cochez la 2<sup>ème</sup> case, **Utilisez votre sonar**. Lorsque vous avez terminé l'amélioration de cette salle, réalisez immédiatement .

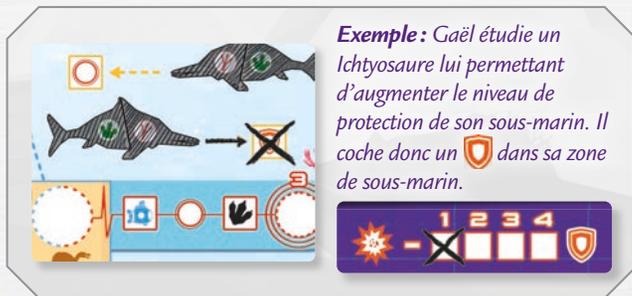


**Exemple :** Gaël obtient une amélioration et choisit d'améliorer l'hélice de son sous-marin. Il doit commencer par la case d'entrée, ce qui lui permet d'obtenir .

## AUTRES ACTIONS :

### AUGMENTER LE NIVEAU DE PROTECTION :

Lorsque vous obtenez , vous augmentez le niveau de protection de votre sous-marin. Cochez le disponible le plus à gauche dans votre zone de sous-marin. Lorsque votre sous-marin subira des , ceux-ci seront réduits d'autant que le nombre de que vous avez cochés.

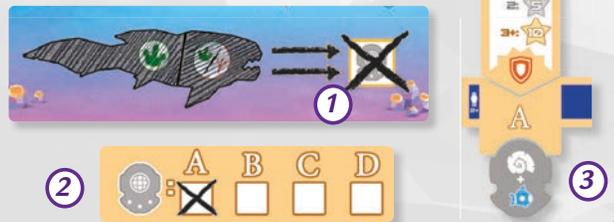


**Exemple :** Gaël étudie un Ichtyosaure lui permettant d'augmenter le niveau de protection de son sous-marin. Il coche donc un dans sa zone de sous-marin.

### EFFECTUER UNE DÉCOUVERTE :

Lorsque vous obtenez , vous effectuez une découverte. Choisissez un jeton Découverte (A/B/C/D) (sans le prendre) parmi ceux que vous n'avez pas encore choisis et cochez la case correspondante dans votre zone de Découverte. Si un bonus se trouve sur le jeton, déclenchez-le après avoir résolu votre action. Les rapportent des PM à la fin de la partie.

**Exemple :** Gaël vient de réaliser une découverte en étudiant un Dunkleosteus **1**. Il choisit la Découverte A **2** qui lui permet immédiatement de **Déplacer son sous-marin** et de gagner un symbole pour la fin de la partie **3**.



### RÉALISER UN OBJECTIF :

Lorsque vous réalisez un Objectif, vous devez immédiatement marquer ses PM en fonction des conditions inscrites sur celui-ci. Reportez-les directement dans la section correspondante en haut de votre feuille.

**A :** vous pouvez le réaliser en cochant les 3 cases de la Cabine du Commandant de Mission OU en étudiant les Ichtyosaures.

**B :** vous pouvez le réaliser en surlignant tous les situés autour de cet Objectif OU en étudiant les Ichtyosaures.

**C :** vous pouvez le réaliser en surlignant tous les situés autour de cet Objectif OU en étudiant les Ichtyosaures.

**D** : vous pouvez le réaliser en étudiant les Ammonites OU en étudiant les Ichtyosaures.

**ATTENTION !** Vous ne pouvez jamais réaliser plusieurs fois le même Objectif !

## ✓ BONUS DE COLONNE :

Il s'agit d'un **bonus immédiat** qui se déclenche au moment où le joueur entoure sur sa feuille le symbole de la carte choisie.

⚙️ Lorsqu'un joueur a sélectionné une carte de chaque type, il gagne immédiatement 🖐️.

⚙️ Lorsqu'un joueur a sélectionné deux cartes de chaque type, il gagne immédiatement 🖐️🖐️.



*Exemple : Gaël vient de sélectionner la carte violette. Ce choix lui permet de compléter la 1<sup>ère</sup> colonne et de gagner immédiatement son bonus : 🖐️. Il résout ensuite son tour normalement.*

## 🌐 FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS DE MISSION :

A la fin du 13<sup>ème</sup> tour, la fin de partie se déclenche et les joueurs marquent leurs PM dans chaque catégorie :



### OBJECTIFS :

Les PM des Objectifs (A, B, C et D) que vous avez réalisés ont déjà été inscrits dans ces zones pendant la partie.



### ESPÈCES COMPLÈTES :

Marquez la somme des PM des espèces que vous avez complétées.

*Exemple : Gaël a entièrement colorié les espèces Ichtyosaure et Mosasaure : il marque  $8+7=15$ PM d'espèces complétées.*



### DIVERSITÉ D'ESPÈCES :

Chaque 🗺️ obtenu lors des **Découvertes** vous rapporte autant de PM que le nombre d'**espèces différentes** dont vous avez colorié au moins un dinosaure.

*Exemple : Gaël a découvert 4 🗺️ et colorié au moins un dinosaure de 5 espèces différentes : il marque  $4 \times 5 = 20$ PM de diversité d'espèces.*



### UTILISATION DE VOTRE SONAR :

Pour chaque environnement où vous avez utilisé votre Sonar à son maximum, multipliez la valeur indiquée par le nombre de dinosaures découverts. Écrivez le résultat dans la zone correspondante de cet environnement. Additionnez toutes ces valeurs et reportez la somme dans la section correspondante du décompte des PM.



*Exemple : Gaël a utilisé son sonar à son maximum dans l'environnement des Dunkleosteus. Comme il a découvert les 2 Dunkleosteus, il marque  $4 \times 2 = 8$ PM pour l'utilisation de son sonar.*



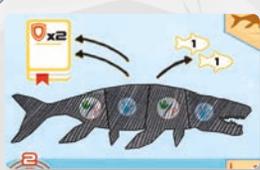
### POISSONS ÉTUDIÉS :

Marquez 1PM par 🐟 étudié.



### DINOSAURES ÉTUDIÉS :

Additionnez les PM indiqués dans les 📄 que vous avez validés en surlignant toutes les  $\dashrightarrow$  pointant vers ces symboles. Si vous avez entouré le 📄 avec votre sous-marin, ajoutez ces PM dans cette section.



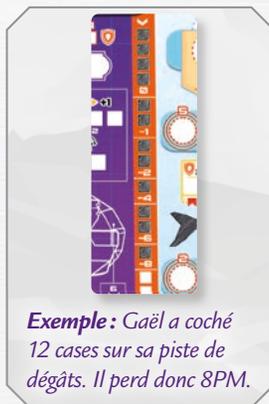
**Exemple :** Gaël a entièrement étudié le Mosasaure. Il marque 2PM par niveau de protection de son sous-marin et 2PM pour les 2 Poissons étudiés.

### DÉGÂTS DU SOUS-MARIN :



Indiquez ici, selon le palier atteint sur votre piste de dégâts, la valeur en PM des dégâts subis par votre sous-marin.

**Additionnez ces catégories, puis soustrayez les dégâts subis par votre sous-marin : le joueur avec le plus de PM gagne la partie ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.**



**Exemple :** Gaël a coché 12 cases sur sa piste de dégâts. Il perd donc 8PM.

### JEU EN SOLO :

Le jeu en solo se déroule de la même manière à l'exception de :

- Utilisez le plateau d'Objectif côté solo .
- Lorsque vous découvrez tous les dinosaures de la même espèce, marquez 1PM de moins qu'indiqué sur le côté doré de la tuile Espèce.
- Lorsque vous réalisez un Objectif, défaussez la tuile Objectif au lieu de la retourner.
- Au début des manches 10/11/12/13, si vous ne les avez pas encore réalisés, retournez respectivement les tuiles Objectif A/B/C/D sur leur côté argenté.

### ANNEXE :

#### BONUS :



Coloriez  ou  pour chaque  sélectionnée à ce moment de la partie.

#### CARNETS D'ÉTUDE :

 Marquez 1PM par  étudié.	 Marquez 2PM par  obtenu.
 Marquez 3PM par colonne complète cochée dans votre zone d'action.	 Marquez 2PM pour chaque ligne complète cochée dans votre zone d'action.
 Marquez 2PM pour chaque  sélectionnée pendant la partie.	 Marquez 4PM.

#### OBJECTIFS

Chaque Objectif rapporte 0PM, 5PM ou 10PM lorsqu'il est réalisé.

 Somme de vos niveaux de Sonar dans chaque environnement.	 Nombre de cases cochées sur votre piste de dégâts.
 Valeur en PM de vos Espèces entièrement découvertes.	 Niveau de protection de votre sous-marin.



<p>Nombre de salles entièrement améliorées dans votre sous-marin.</p>	<p>Nombre de dinosaures découverts.</p>
<p>Nombre d'espèces différentes dont vous avez découvert au moins un dinosaure.</p>	<p>Nombre de  surlignées.</p>
<p>Nombre de  ,  et  coloriés.</p>	<p>Nombre de  coloriés.</p>
<p>Nombre de  étudiés.</p>	<p>Nombre de  effectuées.</p>

## 🔧 JETONS DÉCOUVERTE :

<p>Obtenez 2  pour la fin de la partie.</p>	<p>Obtenez 2  et 1  pour la fin de la partie.</p>
<p><i>Déplacez votre sous-marin</i> et obtenez 1  pour la fin de la partie.</p>	<p><i>Utilisez votre sonar</i> et obtenez 1  pour la fin de la partie.</p>
<p><i>Étudiez un dinosaure</i> et obtenez 1  pour la fin de la partie.</p>	<p><i>Améliorez votre sous-marin</i> et obtenez 1  pour la fin de la partie.</p>



Coloriez une partie de dinosaure de votre choix (parmi les espèces débloquées) et obtenez 1 pour la fin de la partie.



Choisissez un bonus parmi les 4 suivants : / / / , puis obtenez 1 pour la fin de la partie.

### Crédits

Auteur: Matthieu Verdier

Illustration et Design Graphique : David Sitbon

PAO : Good Heidi

Développement : Sorry We Are French

Rédaction des règles : Matthieu Verdier

Traduction : Alexandre Figuière & Matthieu Verdier

Réalisation : Emmanuel Beltrando

### Remerciements :

La Team SWAF, pour sa confiance et les nombreux tests et améliorations.



## OBJECTIFS BONUS POUR DEMETER :



Nombre de cartes bleues et rouges sélectionnées à la fin de la partie.



Nombre de cartes jaunes et violettes sélectionnées à la fin de la partie.



Nombre de cartes grises sélectionnées à la fin de la partie.



Nombre de Bâtiments construits.



Avouez-le ... Vous avez joué 15 tours au lieu de 13 ?

Admit it ... Did you play 15 turns instead of 13?



Varuna n'a plus aucun secret pour vous ! En plus d'organiser le voyage du premier vaisseau de colons, vous avez rédigé un traité de paléontologie spatio-aquatique qui fera date dans l'histoire de la science.

Varuna has no secrets for you! As the writer of an acclaimed spatio-aquatic paleontology treaty, you will lead the expedition to colonize Varuna.



Les résultats de votre mission sont brillants, mais c'était le minimum attendu ! Vous obtenez la médaille du mérite scientifique de Demeter et l'autorisation de retourner sur Varuna afin de conseiller Emmanuel, le responsable de la mission de colonisation.

The results of your mission are brilliant, but it was the least we expected from you! You earn the scientific medal of Demeter and are authorized to go back on Varuna to counsel Emmanuel, the director of the colonization mission.



Votre mission est un succès ! Les informations que vous avez recueillies ont permis d'étudier Varuna en profondeur. D'ici quelques mois, nous ferons décoller un vaisseau depuis Ganymède et commencerons la colonisation.

Your mission is a success! The information you collected helped to study Varuna from top to bottom. In a few months, a settlers ship from Ganymede will take off and we will start the colonization.



Comme votre ami Ross, vous n'êtes pas le meilleur paléontologue, mais c'est assez pour collecter suffisamment d'informations et favoriser une installation humaine ... mais pas avant quelques années, le temps d'en connaître encore un peu plus !

Like your friend Ross, you're not the best paleontologist, but this is enough to collect information and to help for a human colonization... but not before years, when we will know more about it!



Vous acceptez de participer en tant que pilote assistant.e à cette mission scientifique dont vous ignorez tout. Malgré vos bonnes facultés d'adaptation, vous n'étiez pas assez préparé.e et on vous renvoie sur Demeter pour approfondir vos connaissances en paléontologie spatiale.

You accepted to participate as an assistant pilot to that scientific mission you knew nothing about. Despite your adaptation skills, you were not prepared enough and you are sent back to Demeter to learn more about spatial paleontology.



Non, il n'était pas nécessaire d'apporter votre maillot de bain !

No, wearing a swimsuit was not mandatory for this mission!



Vous pourrez toujours prétexter que vous aviez le mal de mer ...

You can still pretend you were seasick ...



		SOLO	MULTI
	<b>Fleur au fusil :</b> Gagner une partie et marquer au moins 70PM sans améliorer aucune Salle n°1 à n°4 de votre sous-marin.		
	<b>Indépendant.e :</b> Gagner une partie et marquer au moins 70PM sans réaliser d'Objectif.		
	<b>Discipliné.e :</b> Gagner une partie et marquer au moins 30PM avec les Objectifs.		
	<b>Diversifié.e :</b> Gagner une partie et marquer au moins 28PM en Diversité d'espèce.		
	<b>Casse-cou :</b> Gagner une partie en ayant perdu 13PM de dégâts de sous-marin.		
	<b>Un dos tres :</b> Gagner une partie en sélectionnant au moins 3 types de cartes exactement 3 fois.		
	<b>Complétiste :</b> Gagner une partie et découvrir 5 espèces en totalité.		
	<b>Monomaniac :</b> Gagner une partie en ayant sélectionné le même type de carte lors des 4 premiers tours de jeu.		
	<b>Coloriez-les tous :</b> Gagner une partie en ayant colorié un dinosaure de chaque espèce à la fin de la 9 <sup>ème</sup> manche au plus tard.		
	<b>Chasseur de Prime :</b> Gagner une partie contre un membre de la team SWAF.		
	<b>Light-hearted :</b> Winning a game and scoring at least 70MP without upgrading rooms #1 to #4 of your submarine.		
	<b>Independent :</b> Winning a game and scoring at least 70MP without validating an Objective.		
	<b>Disciplined :</b> Winning a game and scoring at least 30MP with validated objectives.		
	<b>Diversified :</b> Winning a game and scoring at least 28MP with Species diversity.		
	<b>Reckless :</b> Winning a game by losing 13MP with submarine damages.		
	<b>Un dos tres :</b> Winning a game by selecting at least 3 types of cards exactly 3 times.		
	<b>Completist :</b> Winning a game by entirely discovering at least 5 species.		
	<b>Monomaniac :</b> Winning a game by selecting the same type of card during the first 4 rounds of the game.		
	<b>Color them all :</b> Winning a game by discovering a dinosaur of each species before the end of the 9 <sup>th</sup> round.		
	<b>Bounty Hunter :</b> Winning a game against a member of the SWAF team.		