

GANYMEDE



 P.2

 P.11

 P.21

AUTEUR : HOPE S. HWANG

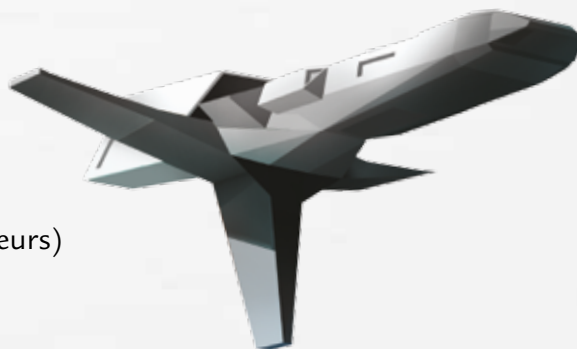
ILLUSTRATEUR : OLIVER MOOTOO

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 Violettes 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^{er} joueur.

- Chaque joueur prend 1 Plateau individuel et place son marqueur de Réputation sur l'emplacement le plus à gauche de la piste de Réputation.
- 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.
- 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.
- Triez les Navettes par type en formant 2 pioches (Terre et Mars) au-dessus des 4 tuiles colons de départ. Révélez 4 Navettes Terriennes, puis au-dessus 4 Navettes Martiennes.
- 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 :

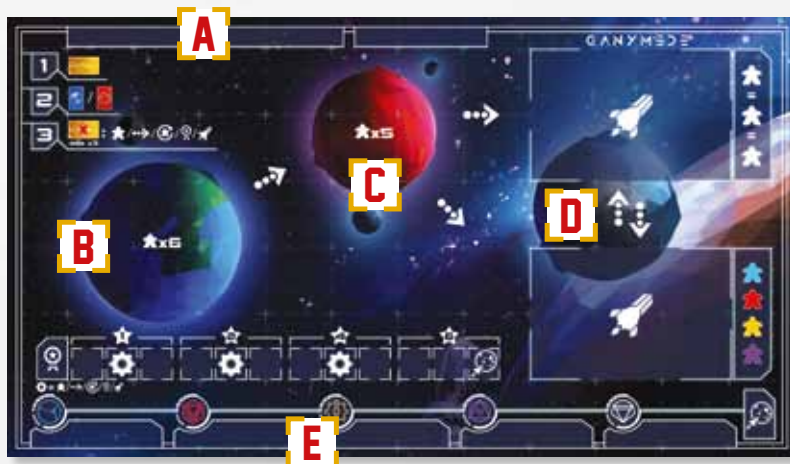
- A** La partie supérieure est réservée aux tuiles Colon. Les Colons recrutés sont toujours placés sur Terre.
- B** Le Centre de Vol Spatial Terrien (pouvant accueillir jusqu'à 6 Colons) où les Colons se préparent à embarquer sur des Navettes Terriennes à destination de Mars.
- C** Le Centre de Vol Spatial 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 « coût » pour décoller est indiqué directement à leur droite : 3 Colons identiques ou 4 Colons différents.

E Les joueurs placeront leurs Navettes dans les colonnes correspondantes sous leur plateau 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 (🌀, 📀, ⚙️, 🌌 ou 🛸).



TOUR DE JEU

En commençant par le 1^{er} joueur, les joueurs enchaînent leurs tours jusqu'à déclencher la fin de partie. À son tour, le joueur actif peut effectuer 1 action parmi 3 disponibles. C'est ensuite au joueur suivant en sens horaire de jouer. Les 3 Actions disponibles sont :

- ⚙️ Prendre une Tuile Colon
- ⚙️ Utiliser une Navette
- ⚙️ Défausser de 1 à 3 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 prend un ou plusieurs Colons dont la couleur correspond aux symboles Colons sur la tuile qu'il vient de prendre et le(s) place sur Terre.



Chaque tuile Colon possède un type : (🌀, 📀, ⚙️, 🌌, 🛸). Si la tuile Colon **choisie** est la 2^{ème} ou la 3^{ème} 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^{ème}, il doit d'abord en défausser une avant de placer celle qu'il vient de choisir.

À la fin de son tour, le joueur révèle une nouvelle tuile Colon depuis la pioche, pour que 4 tuiles Colons soient toujours disponibles pour le joueur suivant.



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^{ème} 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 Navette Terrienne s'il possède les Colons requis 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).

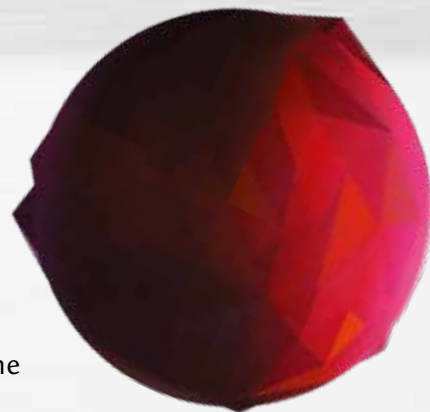
Exemple : Manu peut utiliser cette Navette Terrienne de type  car il possède un Colon bleu et un Colon rouge sur Terre. Il prend la carte Navette, la place sous son plateau dans la colonne  et déplace 1 Colon rouge et 1 Colon bleu vers Mars. Il peut ensuite appliquer l'effet de la Navette une fois car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





Navette Martienne :

Le joueur peut utiliser une Navette Martienne s'il possède les Colons requis 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. 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. Il peut ensuite appliquer l'effet de la Navette une fois car c'est la 1^{ère} 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.



À la fin du tour du joueur actif, celui-ci révèle une Navette de la pioche correspondante, afin que 4 Navettes de chaque type soient disponibles pour le joueur suivant.

- 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] Remplacez les Colons situés sur le Vaisseau dans la réserve.
- 2] Résolvez l'effet du Vaisseau de Colons (s'il en possède un) 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^{er} 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 DE 1 À 3 TUILES COLON

Défaussez de 1 à 3 tuiles Colon pour effectuer de 1 à 3 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 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^{er} 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.

RÈGLES ADDITIONNELLES IMPORTANTES

1 BONUS DE LIGNE

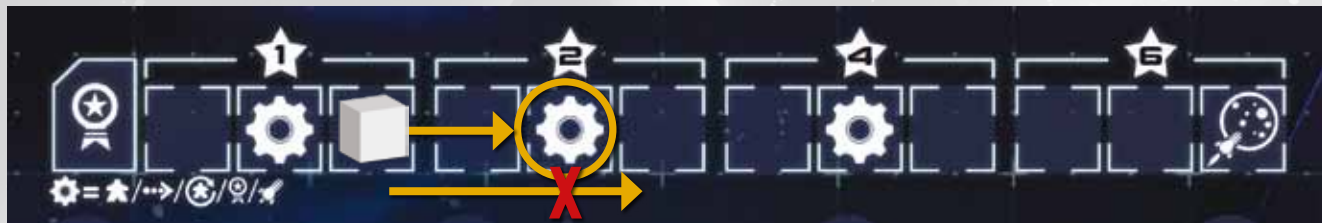


Lorsqu'un joueur a utilisé une Navette de chaque type (, , ,  et ) et après avoir résolu l'effet de celle qu'il vient de placer, il peut faire décoller un de ses Vaisseaux de Colons, même si celui-ci n'est pas complet. Ensuite, ce joueur applique la procédure de décollage au Vaisseau comme s'il avait 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 n'est pas complet. 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 utiliser une Navette qui 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. 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. Si un joueur doit piocher des Vaisseaux de Colons et dépasser cette limite, il ne peut pas en défausser de sa main pour en accueillir de nouveaux.
- 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^{ème} Vaisseau de Colons.
- ⚙ La pioche de Navettes Terriennes ou Martiennes est vide.

Terminez le tour en cours, pour que chaque joueur puisse jouer 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 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^{er} de la pioche.



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

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

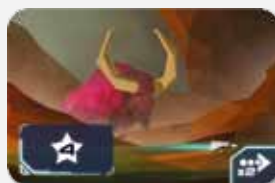


Recrutez un Colon jaune et ajoutez 1 Vaisseau de Colons à votre main

VAISSEAUX DE COLONS






5PV








4PV et effectuez 2 Transferts



2PV par Navette du type indiqué , , ,  ou 



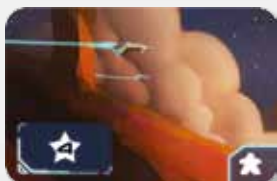
6PV par série de Navettes de chaque type que vous avez utilisée , ,  +  et 



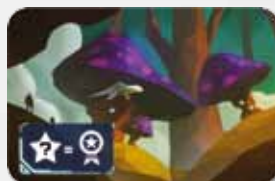
1PV par symbole Colon de la couleur indiquée sur vos Navettes



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



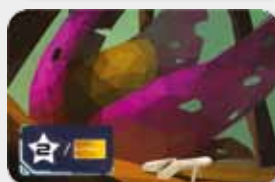
4PV et recrutez immédiatement 1 Colon sur Terre



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

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 !

GANYMEDE



DESIGNER: HOPE S. HWANG

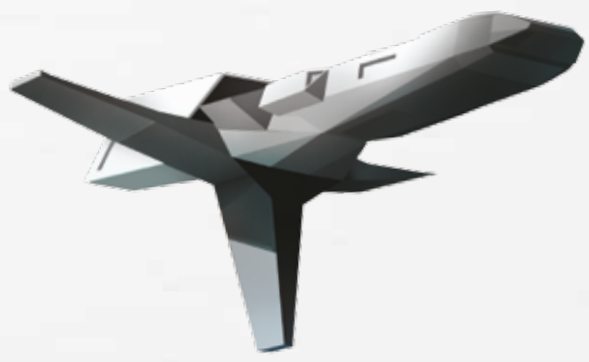
ARTIST: OLIVER MOOTOO

GRAPHIC DESIGN: DAVID SITBON



GAME COMPONENTS

- ⚙️ 30 “Settler” tiles, including 4 starting tiles
- ⚙️ 90 Cards, including:
 - 30 “Earth Shuttle” cards
 - 30 “Mars Shuttle” cards
 - 30 “Settlers Ship” cards
- ⚙️ 52 Settler meeples (13 in each of the 4 colors)
- ⚙️ 4 Player boards
- ⚙️ 4 Reputation markers (wooden cubes)



ABOUT THE GAME

Each player plays the role of a corporation specialized in sending Settlers to colonize unexplored planets of the galaxy. These corporations are looking for Settlers with different skills:

- ⚙️ Blue Settlers work in marketing and communication: they make recruiting Settlers easier for corporations.
- ⚙️ Red Settlers are expert leaders and competent managers: they help corporations organize Settlers to suit their needs.
- ⚙️ Yellow Settlers are engineers: they help Settlers travel faster.
- ⚙️ Purple Settlers work in the social and healthcare sector: they are useful to increase corporations' reputation.

The first stage of the Settlers journey to infinity and beyond is the transfer to Ganymede, the largest of Jupiter's many moons and the launch site of the Settlers Ships.

SETUP

The last player to watch a Sci-Fi movie or TV series becomes the 1st player.

- 1** Place a player board in front of you and put a Reputation marker (wooden cube) on the leftmost space of your Reputation track.
- 2** Then, take 7/10/13 Settlers per color (respectively in a 2/3/4 player games) to create the supply and place them next to the playing area.
- 3** Take the 4 starting Settler tiles (with 1 meeple + 1 ship symbol on them) and place them face up in the center of the table. Form a stack with the 26 remaining Settler tiles.
- 4** Sort the Earth and Mars Shuttles, shuffle them separately and make 2 face down draw piles. Reveal 4 of each and place them in a row with the Earth Shuttles above the Settler tiles and the Mars Shuttles above the Earth Shuttles (see picture below).
- 5** Take the 30 Settlers Ships, shuffle them face down and then reveal 3 of them to form a row of 3 Settlers Ships above the 4 Mars Shuttles. Then deal 4 Settlers Ship cards to each player. Each player chooses 2 Settlers Ships from his hand and place them face down on the appropriate space of his



player board. Each player's 2 remaining Settlers Ship are shuffled back into the Settlers Ship draw pile. Then, all players reveal their Settlers Ships simultaneously.



SETUP FOR 2 PLAYERS

IDEA OF THE GAME

The player board represents the journey of the Settlers from Earth to Ganymede and is divided into several sections:

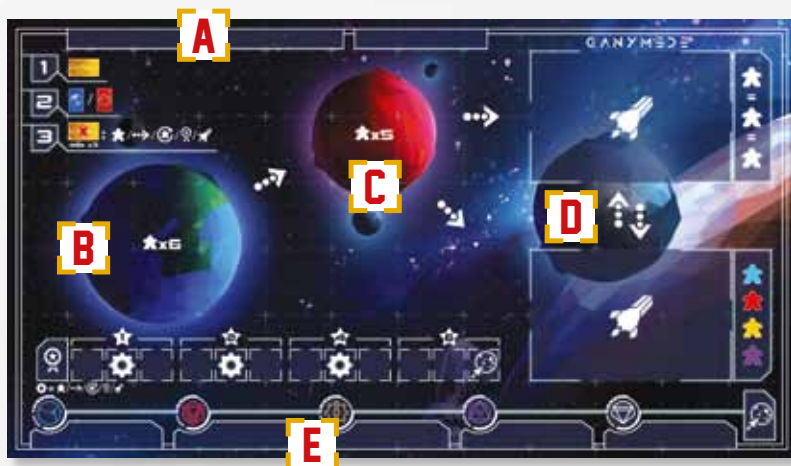
- A** At the top, players place their Settler tiles in the dedicated slots. These tiles allow them to recruit Settlers and place them on Earth.
- B** The Earth-based Space Flight Center can accommodate up to 6 Settlers waiting to board an Earth Shuttle to Mars.
- C** The Martian Space Flight Center can accommodate only 5 Settlers as they are waiting to board a Martian Shuttle to Ganymede.

D The launch site of Ganymede hosts 2 “Settlers Ship” cards. These 2 Ships are placed on the players’ boards at the beginning of the game. Their “launch conditions” are indicated on the right side of their respective holding boxes: 3 identical Settlers or 4 different ones. A Settlers Ship takes off once all the required Settlers are on the Ship card. It is then replaced with a new card.

E At the bottom of the player board, players place their Shuttle cards in the corresponding columns (with the matching symbol) and trigger their effects.

Recruited Settlers are always placed on Earth. When a player uses an Earth Shuttle, Settlers are transferred from Earth to Mars. Similarly, when a Martian Shuttle is used, Settlers are transferred from Mars to a Settlers Ship of the player’s choice on Ganymede. When completed, a Settlers Ship automatically takes off at the end of the active player’s turn. The Settlers having left the solar system for good are then returned to the supply.

Players will be able to multiply the effects of their Settler tiles and their Shuttles if they already own some of the same type (🌀, 📀, ⚙️, 🌌, 🪄).



TURN SUMMARY

Starting with the 1st player, players play in turns until the end of the game is triggered. When comes his turn, the active player **must choose 1 action among 3**. Then, the next player, in clockwise order, becomes the active player. The 3 available actions are:

- ⚙️ **Choose a Settler tile**
- ⚙️ **Use a Shuttle to move Settlers**
- ⚙️ **Discard 1 to 3 Settler tiles to perform 1 to 3 Basic Actions**


1 CHOOSE A SETTLER TILE



The active player selects one Settler tile and places it in 1 of the 3 dedicated spaces at the top of his player board. He then takes a Settler meeple from the supply that matches the Settler symbol(s) of the selected tile and places it on Earth.

Each Settler tile has a type printed on it (🌀, 📀, ⚙️, 🌌, 🪄). If the selected tile is the 2nd (or the 3rd) of the same type to be placed on his board, the active player may apply its effect twice (or 3 times respectively). They may choose different effects in this manner if the selected tile happens to offer a choice of different possible effects.

Players cannot control more than 3 Settler tiles at any given time. Should a player take a Settler tile and already has 3 of them on his player board, he must discard one Settler tile of his choice before placing the new one on his player board.

At the end of his turn, the active player reveals a new Settler tile from the Settlers stack, so that there are always 4 tiles available for the next player.

 If the Settler tiles stack is emptied, shuffle the discarded tiles into a new face down draw pile. Settler tiles are discarded face up so that any player may look at them at any time.

Example: Hope selects a  Settler tile and places it on his player board. As it is his 2nd  Settler tile, he may trigger the effect of this tile twice. This tile allows him to recruit a red Settler OR a yellow Settler. Hope has 3 choices: pick 2 red Settlers, pick 2 yellow Settlers or pick 1 of each. He chooses to pick 1 of each.







2 USE A SHUTTLE CARD TO MOVE SETTLERS



Earth Shuttle:

The active player may use an Earth Shuttle if they have on Earth the required Settlers indicated on the Earth Shuttle card (in numbers and types). Then, they take the Shuttle card, place it on the matching column at the bottom of their board and physically move the Settlers from Earth to Mars. Then, they may resolve the effect of the Shuttle card. This effect may be triggered as many times as they control Shuttle cards of the same type at the bottom of their player board, including this one.

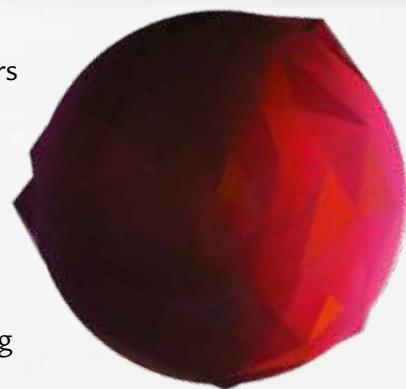
Example: Hope may choose to use this  Earth Shuttle since 1 Blue and 1 Red Settlers are available on Earth. He takes the  Shuttle card, places it in the  column at the bottom of his player board and moves these Settlers to Mars. He may resolve the effect of the Shuttle once because this is the first  he uses. This effects allows him to recruit a purple Settler on Earth.





Mars Shuttle:

The active player may use a Mars Shuttle if he has on Mars the required Settlers indicated on the Mars Shuttle card (in numbers and types). Then, he takes the Shuttle card, places it on the matching column at the bottom of his board and physically move the Settlers from Mars to the Ships of his choice (it can be both) on Ganymede. Then, he may resolve the effect of the Shuttle card. This effect may be triggered as many times as he controls Shuttle cards of the same type at the bottom of his player board, including this one.



Example: Hope may use this Shuttle since there are 2 Settlers available on Mars and he controls at least one Settler tile. He takes the Shuttle card, places it in the column at the bottom of his player board, moves these Settlers to any Settlers Ship on Ganymede and discards 1 Settler tile. He then resolves the effect of the Shuttle once because this is the first he uses. As this Shuttle allows him to perform a Basic Action (see below), he chooses to Move his yellow Settler from Earth to Mars.



At the end of the active player's turn, he reveals a new Shuttle from the corresponding stack, so that there are always 4 Shuttles of each type available for the next player.

- All Shuttles require at least one white Settler: a Settler of any color may be used for a white Settler.
- Some Shuttles need to discard a Settler tile of the active player's choice from his player board to be used. A player cannot use this type of Shuttle if he cannot discard a Settler tile from his player board.

When a Settler Ship is completed:

The number of Settlers required to complete a Settlers Ship is indicated on the right side of each player board: 3 identical Settlers or 4 different ones.

IMPORTANT: When a Settlers Ship is complete, it takes off at the end of your turn, so you must perform all your actions before resolving the "Completed Settlers Ship" steps.



When a Settlers Ship takes off, the active player executes the 3 following steps in order:

- 1] All the Settlers on the Settlers Ship return to the supply.
- 2] The effect of the Settlers Ship, if any, is applied and the Ship card is placed face up next to the player board. This Ship will be worth victory points at the end of the game.
- 3] A new Settlers Ship is picked from the Settlers Ship row and added to the player's hand. Then, he chooses a replacement Ship from his hand and places it on the empty space of his player board.

3 DISCARD 1 TO 3 SETTLERS TILES TO PERFORM 1 TO 3 BASIC ACTIONS

Discard 1 to 3 Settler tiles to perform 1 to 3 Basic Actions. If the active player performs several Basic Actions this way, he can choose different ones or the same one.

Basic Actions :



Recruit : Recruit one Settler of your choice from the supply and place it on Earth.



Adapt: Discard a Settler from your player board and replace it with one of the color of your choice from the supply.



Move: Move one Settler from Earth to Mars, from Mars to a Settlers Ship on Ganymede, or from a Settlers Ship to another Settlers Ship.



Reputation : Move your Reputation marker one space forward (to the right) on your Reputation track.



Draw: Take a Settlers Ship from the Settlers Ships row (or the 1st one from the draw pile) and add it to your hand.








Example: Hope decides to discard 2 Settler tiles to perform 2 Basic Actions. He decides to gain 2 Reputation points.

IMPORTANT ADDITIONAL RULES

1 Row Bonus

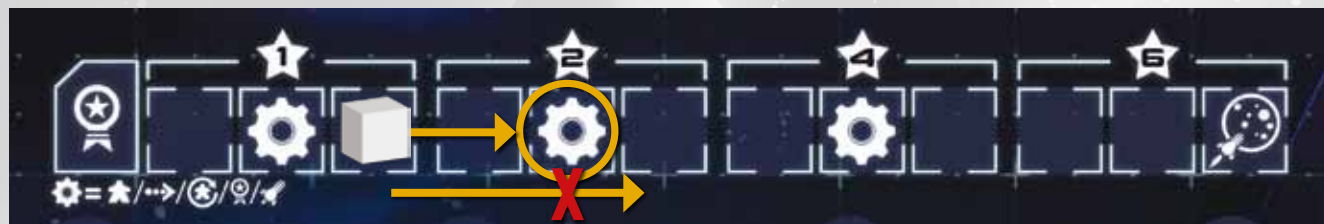


Each time a player used 1 Shuttle of each type (, , ,  and ) , he may choose one of his Settler Ships that takes off immediately, even if it is still incomplete. Then, this player resolves all the “Completed Settlers Ship” steps as if that Ship had taken off at the end of his turn.



2 REPUTATION TRACK

There are 3 Bonus spaces on your Reputation track that allow you to perform a Basic Action. When gaining Reputation, the active player must stop on the Bonus space if he wants to perform this Basic Action. He may also ignore the Bonus if he prefers to progress faster on the reputation track.



Example: Hope gains 3 Reputation points. There is a Bonus 2 spaces away from his current position. He may either choose to gain only 2 Reputation points and get a Basic action as a Bonus, or to gain all his 3 Reputation points, thus ignoring the Bonus and its associated Basic Action.

3 REACHING YOUR REPUTATION'S MAXIMUM



If a player's Reputation reaches its maximum, the active player may choose one of his Settlers Ships on Ganymede: this Ship takes off immediately, even if it is still incomplete. Then, this player resolves all the "Completed Settlers Ship" steps as if that Ship had taken off at the end of his turn.

Once the Reputation of a player has reached its maximum, he may not perform this action anymore.




At the end of the game, players score 0/1/2/4/6 VP according to his final Reputation level.




4 OTHER RULES

- ⚙ Sometimes, it is possible that a player cannot move a Settler because the destination is full or not eligible. In this case, the Settler is lost in space and returns to the supply.
- ⚙ Earth is limited to 6 Settlers and Mars is limited to 5 Settlers. Should a player recruit new Settlers with no space available, because he cannot discard Settlers already in place, the new recruits are simply lost. However, should a player recruit 2 Settlers with only one available slot remaining, they still may recruit one of the two Settlers.
- ⚙ Players are limited to 4 Settlers Ships in their hand. Should a player exceed this limit, they cannot discard a Settler Ship to draw a new one.
- ⚙ The Settlers supply is limited to 7/10/13 of each color in 2/3/4-player games respectively. A player may still perform Action 1, 2 or 3, even if that would allow him to gain a Settler not available in the supply.





Example 1: There are no remaining blue and red Settlers in the supply. Hope decides to take a  tile, which allows him to recruit a blue or red Settler. He can still take the tile even if there are no Settlers of these colors in the supply anymore.



Example 2: There are no remaining blue Settlers in the supply. Hope decides to use a  Shuttle that allows him to recruit a blue Settler. He can still take the Shuttle card and place it under his player board but does not apply the effect of the Shuttle.




END OF THE GAME

Players take turns until one of the following end-game conditions occur:

-  A player launches his 4th Settlers Ship.
-  One of the two Shuttle draw pile is empty (either Earth or Mars).

The turn is played till its end so that all players will have played the same number of turns.

Scoring is then performed with each player gaining victory points for:

-  The Settlers Ships they have successfully launched
-  Their Reputation track 0/1/2/4/6 VP
-  Their uncompleted Settlers Ships : 1VP per Settler on an uncompleted Settlers Ship

The player with the highest score wins the game. In case of a tie, the player with the most Settlers on Mars wins the game. If there is still a tie, the player with the most Settlers on Earth wins the game. And if it is still a tie, well ... then it's a tie!

SHUTTLES EFFECTS



Recruit: Recruit one Settler of your choice from the supply and place it on Earth.



Adapt: Discard a Settler from your player board and replace it with one of any color of your choice from the supply. If a color is indicated on the Shuttle, you can choose either to discard a Settler of this color and replace it with any Settler from the supply OR discard any Settler from your player board and replace it with a Settler of the indicated color from the supply. If the Settler is white, you choose (like an Adapt chosen by performing a Basic Action).



Move: Move one Settler from Earth to Mars, from Mars to a Settlers Ship on Ganymede, or from a Settlers Ship to another Settlers Ship.



Reputation: Move your Reputation token one space forward on your Reputation track.



Draw: Take a Settlers Ship from the Settlers Ships row (or the 1st one from the draw pile) and add it to your hand.



Basic: Perform any Basic action (Recruit, Adapt, Move, Reputation, Draw). If this Shuttle effect is multiplied, you may choose different Basic actions each time.

SETTLER TILES EFFECTS



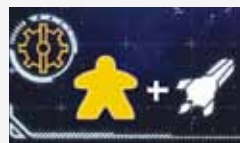
Recruit 1 Blue or 1 Red Settler and place it on Earth



Recruit 1 Red Settler or Gain 1 Reputation



Recruit 1 Blue Settler or Move 1 Settler

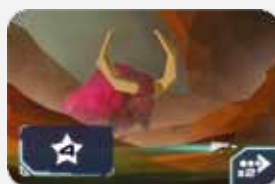


Recruit 1 yellow Settler and add 1 Settlers Ship to your hand

SETTLERS SHIPS



5 VP



4 VP and perform 2 "Move" Actions



2 VP per Shuttle of the indicated type (🌀, 🔺, ⚙️, 🔱, 🔳)



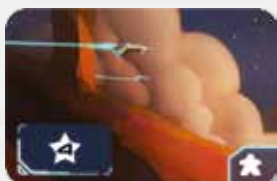
6 VP for each series you completed with your Shuttles (🌀 + 🔺 + ⚙️ + 🔱 + 🔳)



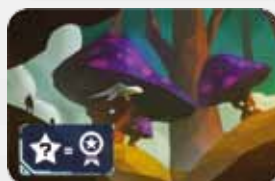
1 VP per Settler symbol of the indicated color on your Shuttles



4 VP (This Ship needs one Settler less to be completed)



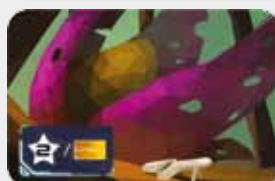
4 VP and immediately recruit 1 Settler of your choice on Earth



Score your Reputation an additional time



4 VP and gain 1 Reputation point



2 VP per Settler tile

Special thanks from the designer to: Hwang Min-woo, Hwang Min-ji, Yohan Go, Gary Kim, Park Sung-jun, Kim Mun-hyeok, Juhwa Lee. Thanks.

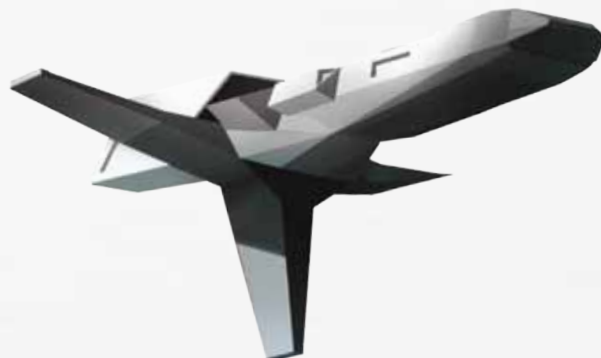
GANYMEDE





게임 구성물

- ❖ 이주민 타일 30개
- ❖ 카드 90장
 - 지구 셔틀 카드 30장
 - 화성 셔틀 카드 30장
 - 우주선 카드 30장
- ❖ 이주민 52개(파랑, 빨강, 노랑, 보라 각 13개)
- ❖ 개인 보드 4개
- ❖ 명성 마커 4개(나무 큐브)



게임의 목적

플레이어는 미개척 행성으로 이주민을 보내는 임무를 수행합니다. 미개척 행성에 정착하기 위해서는 다양한 기술을 가진 이주민들이 필요합니다.

- ❖ **파란색 이주민** : 마케팅과 커뮤니케이션을 담당하며, 다른 이주민들을 모집합니다.
- ❖ **빨간색 이주민** : 이주민을 관리하고, 이주민들의 다양한 요구 사항을 처리합니다.
- ❖ **노란색 이주민** : 우주선을 조작, 수리할 수 있는 기술을 가진 이주민입니다.
- ❖ **보라색 이주민** : 복지와 보건 분야를 담당하는 이주민입니다.

플레이어는 이 이주민들을 효율적으로 모아 지구에서 가니메데까지 이동시킵니다. 누군가 가니메데에서 총 4개의 우주선 카드를 완성하면, 게임이 종료되고 이때 점수를 가장 많이 획득한 플레이어가 승리합니다.

게임의 준비

가장 최근에 SF 영화나 드라마를 본 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

- [1] 각자 개인 보드를 1개씩 가져와 자기 앞에 놓고, 명성 마커를 개인 보드 아래쪽 명성 트랙 가장 왼쪽 시작점에 놓습니다.
- [2] 2인 플레이는 7개, 3인 플레이는 10개, 4인 플레이는 13개씩 색깔 별로 이주민을 분리해서 모아둡니다.
플레이어 수에 따라 사용하지 않는 이주민은 상자에 넣어둡니다.
- [3] 이주민 타일 중 시작 타일 4개(각 색깔 이주민 1개 + 우주선이 그려져 있는 타일 4개)를 골라서 테이블 중앙에 앞면으로 그림과 같이 나란히 펼쳐 놓습니다. 남은 이주민 타일 26개를 2개 정도의 더미로 만들어 뒷면으로 둡니다.
- [4] 지구 셔틀 카드와 화성 셔틀 카드를 각각 잘 섞어서 더미를 만들어 뒷면으로 둡니다.
그리고 각각 4장씩을 뽑아 그림과 같이 더미 옆에 나란히 공개해 둡니다.
- [5] 30장의 우주선 카드를 잘 섞어 더미를 만들어 뒷면으로 둡니다.
그리고 3장을 뽑아 그림과 같이 더미 옆에 나란히 공개해 둡니다.
- [6] 각자 4장의 우주선 카드를 더미에서 가져옵니다.



- [7]** 가져온 우주선 카드 4장 중 2장을 선택해 자기 개인 보드의 제일 오른쪽 가니메데 행성 위에 뒷면으로 올려놓습니다. 모든 플레이어가 우주선 카드 2장을 뒷면으로 올려놓았다면 동시에 우주선 카드를 공개합니다. 사용하지 않은 우주선 카드 2장은 우주선 카드 더미에 넣고 다시 섞습니다.



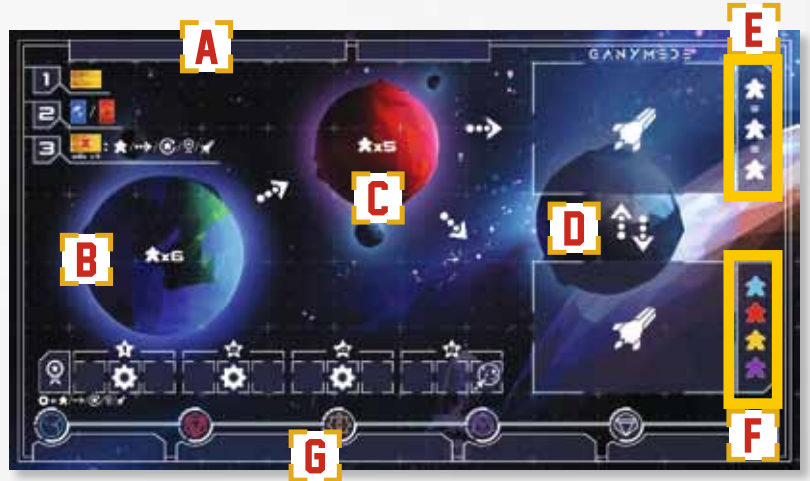
2인 플레이 준비 예시

게임 진행 요약

개인 보드는 이주민들이 지구에서 가니메데로 이동하고, 이주민들을 태운 우주선이 가니메데에서 먼 우주를 향해 이륙하는 여정을 나타냅니다.

- [A]** 개인 보드의 윗부분에는 이주민 타일을 놓을 수 있는 자리가 3개 있습니다. 게임 중 이주민 타일로 얻은 이주민은 지구 위에 놓습니다.
- [B]** 지구에 머물 수 있는 이주민은 최대 6명입니다. 지구 셔틀 카드를 사용하면 조건에 맞는 이주민들을 지구에서 화성으로 옮길 수 있습니다.

- [C]** 화성에 머물 수 있는 이주민은 최대 5명입니다. 화성 셔틀 카드를 사용하면 조건에 맞는 이주민들을 화성에서 가니메데에 있는 우주선 카드로 옮길 수 있습니다.
- [D]** 가니메데에는 2장의 우주선 카드를 올려놓을 수 있습니다. 우주선 카드는 맨 처음 게임을 준비할 때 개인 보드에 올려놓습니다. 우주선 카드를 놓는 곳의 오른쪽에는 이 우주선을 완성하기 위한 조건이 표시되어 있습니다. 조건이 되면 자신의 차례를 마칠 때 이 우주선 카드를 완성하고, 새로운 우주선 카드를 올려놓을 수 있습니다.
- [E]** 이곳에 놓인 우주선 카드 위에는 같은 색깔의 이주민 3명이 모여야 합니다.
- [F]** 이곳에 놓인 우주선 카드 위에는 서로 다른 색깔의 이주민이 1명씩, 총 4명이 모여야 합니다.
- [G]** 개인 보드의 하단은 사용한 지구 셔틀 및 화성 셔틀 카드를 종류별로 모아두는 장소입니다.



자기 개인 보드에 배치된 것과 같은 문양의 이주민 타일이나 셔틀 카드를 사용할 경우, 중복되는 문양의 수에 따라 그 효과를 여러 번 수행할 수 있습니다.

참조 5가지 문양의 모양은 다음과 같습니다.



게임의 진행

시작 플레이어부터 시계방향으로 돌아가면서 진행합니다. 자신의 차례가 되면 3가지 행동 중 1가지를 선택합니다. 선택할 수 있는 3가지 행동은 다음과 같습니다.

- ⚙ 이주민 타일 선택
- ⚙ 셔틀 카드 사용 (지구 셔틀 카드 혹은 화성 셔틀 카드 중 1장 사용)
- ⚙ 1~3개의 이주민 타일을 버리고 기본 행동 1~3번 하기

1 이주민 타일 선택

플레이어는 공개된 4개의 이주민 타일 중 하나를 골라 개인 보드의 윗부분에 놓습니다. 그런 다음 선택한 이주민 타일에 표시되어 있는 행동을 합니다. 만약 이주민을 가져오는 행동이 표시되어 있는 경우 이주민을 가져와 지구에 놓습니다.

이주민 타일에는 5가지 문양이 표시되어 있습니다. (⚙, ⬠, ⚙, ▲, ⬠)

가져온 타일과 같은 문양의 타일이 개인 보드에 이미 있는 경우, 그 문양이 그려진 타일 개수만큼 이번에 차례에 가져온 이주민 타일 효과를 실행할 수 있습니다.

플레이어는 이주민 타일을 최대 3개까지 놓을 수 있습니다.

개인 보드에 3개의 이주민 타일이 있는 상황에서 새로운 이주민 타일을 가져오면, 개인 보드에 놓인 이주민 타일 3개 중 1개를 골라 교체합니다. 그리고 교체된 이주민 타일은 버립니다. 차례를 마칠 때 타일 더미에서 새로운 타일 1개를 공개합니다. 항상 4개의 이주민 타일이 공개되도록 합니다.



버려진 이주민 타일은 한쪽에 모아두며, 어떤 타일이 버려졌는지 언젠은 확인할 수 있습니다. 만약, 이주민 타일 더미가 모두 떨어지면 버려진 타일을 잘 섞어 새로운 더미를 만듭니다.



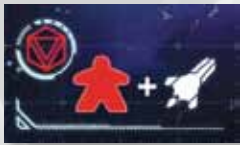
이주민 타일에 표시된 / 기호의 의미는 둘 중 하나를 선택해서 실행한다는 의미입니다.

이 타일을 가져오면 빨간색 이주민 1명 또는 보라색 이주민 1명을 지구에 놓으라는 의미입니다.



예시 라이언이 2번째 이주민 타일을 가져왔습니다. 같은 문양의 이주민 타일 1개가 이미 개인 보드에 있기 때문에 같은 문양이 2개가 되었습니다. 따라서, 이번에 가져온 타일의 효과를 2번 사용할 수 있습니다. 효과를 2번 사용해 아래와 같이 선택할 수 있습니다.

- 1 빨간색 이주민 2명
- 2 보라색 이주민 2명
- 3 빨간색 이주민 1명 + 보라색 이주민 1명



이주민 타일에 표시된 + 기호의 의미는 둘 다 실행한다는 의미입니다.

이 타일을 가져오면 빨간색 이주민 1명, 그리고 우주선 카드 1장을 가져오라는 의미입니다.

2 셔틀 카드 사용 (지구 셔틀 카드 혹은 화성 셔틀 카드 중 1장 사용)



지구 셔틀 카드

공개된 4장의 지구 셔틀 카드 중 1장을 사용해 지구에 있는 이주민을 화성으로 옮길 수 있습니다.

중요 지구 셔틀 카드 사용 조건 : 지구 셔틀 카드를 사용하기 위해서는 해당 카드 상단에 표시된 이주민이 반드시 지구에 있어야 합니다.

- 1 사용 가능한 지구 셔틀 카드 1장을 가져와 개인 보드 아래쪽에 문양에 맞게 배치합니다.
- 2 카드 상단에 표시된 이주민을 지구에서 화성으로 옮깁니다.
- 3 이번에 사용한 카드 아래쪽에 표시된 효과를 적용합니다. 효과 적용 시 같은 문양의 셔틀 카드의 수에 따라 효과를 여러 번 적용할 수 있습니다.



셔틀 카드



예시 노아는 지구 셔틀 카드를 사용하려고 합니다.

- 1 빨간색, 파란색 이주민이 지구 위에 있는지 확인합니다.
- 2 지구 셔틀 카드를 가져와 개인 보드 아래쪽에 문양에 맞게 배치합니다.
- 3 빨간색 이주민 1명, 파란색 이주민 1명을 지구에서 화성으로 옮깁니다.
- 4 셔틀 카드 효과로 보라색 이주민 1명을 지구에 올려놓습니다.

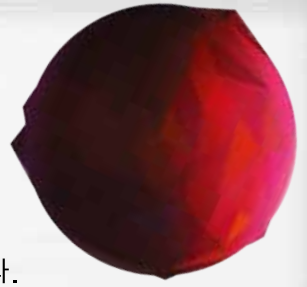


화성 셔틀 카드

공개된 4장의 화성 셔틀 카드 중 1장을 사용해 화성에 있는 이주민을 가니메데에 있는 우주선으로 옮길 수 있습니다.

중요 화성 셔틀 카드 사용 조건 : 화성 셔틀 카드를 사용하기 위해서는 해당 카드 상단에 표시된 이주민이 반드시 화성에 있어야 합니다.

- 1 사용 가능한 화성 셔틀 카드 1장을 가져와 개인 보드 아래쪽에 문양에 맞게 배치합니다.
- 2 카드 상단에 표시된 이주민을 화성에서 가니메데에 있는 우주선 카드로 옮깁니다.
- 3 이번에 사용한 카드 아래쪽에 표시된 효과를 적용합니다. 효과 적용 시 같은 문양의 셔틀 카드의 수에 따라 효과를 여러 번 적용할 수 있습니다.



예시 앤디는 화성 셔틀 카드를 사용하려고 합니다.

화성 셔틀 카드 윗부분에 표시되어 있는 조건(하얀색 이주민 2명, 이주민 타일 1개)을 확인합니다.

조건이 만족된걸 확인한 앤디는 화성 셔틀 카드를 가져와 개인 보드 아래쪽에 문양에 맞게 배치합니다. 화성에 있는 빨간색 이주민 1명, 파란색 이주민 1명을 가니메데의 우주선으로 각각 옮깁니다. 셔틀 카드를 처음으로 사용했기 때문에, 앤디는 셔틀 카드의 효과를 한 번만 실행할 수 있습니다. 이 카드의 효과로 앤디는 기본 행동 중 하나를 사용합니다. 앤디는 기본 행동 중 '이동'을 사용하여 노란색 이주민을 지구에서 화성으로 옮깁니다.



차례를 마칠 때 셔틀 카드 더미에서 새로운 카드 1장을 공개합니다. 종류별로 항상 4장의 셔틀 카드가 공개되도록 합니다.

- ▶ 하얀색 이주민 표시는 어떤 색깔의 이주민도 괜찮다는 뜻입니다.
- ▶ 셔틀 카드 상단에 이주민 타일이 표시되어 있는 경우, 개인 보드에 있는 이주민 타일 1개를 버려야만 사용할 수 있습니다. 이 카드를 사용하기 위해서는 자기 개인 보드에 이주민 타일이 있어야 합니다.



우주선 카드 완성

가니메데에 있는 우주선 카드를 완성하기 위해서는 우주선 카드 오른쪽에 표시되어 있는대로 이주민을 우주선 카드 위에 올려놓아야 합니다. 위쪽의 우주선 카드에는 같은 색깔의 이주민 3명이 모여야 합니다. 그리고 아래쪽의 우주선 카드에는 서로 다른 색깔의 이주민이 1명씩, 총 4명이 모여야 합니다.

참조 우주선 카드 오른쪽에 표시되어 있는 조건에 맞지 않는 이주민은 우주선 카드로 옮길 수 없습니다.

중요 우주선 카드가 완성되면, 해당 플레이어의 차례를 마치고 “우주선 카드 완성” 단계를 처리합니다. 따라서 “우주선 카드 완성” 단계를 처리하기 전에 자신의 모든 행동을 완료해야 합니다.



우주선 카드 완성 처리 : 아래의 3단계로 진행합니다.

- [1] 우주선 카드 위의 모든 이주민을 테이블로 돌려 놓습니다.
- [2] 우주선 카드 오른쪽 밑에 표시된 효과를 실행하고, 우주선 카드를 개인 보드 옆에 앞면으로 둡니다.
이 우주선 카드 왼쪽 밑에는 게임 종료 후 받을 수 있는 점수가 표시되어 있습니다.
- [3] 공개된 우주선 카드나 더미 맨 위 카드 중에서 1장을 골라 손으로 가져옵니다. 그런 다음, 자신의 손에서 우주선 카드를 1장 골라 가니메데 행성 빈 곳에 앞면으로 둡니다. 공개된 우주선 카드를 가져오면 더미에서 새로운 카드를 공개합니다. 항상 3장의 우주선 카드가 공개되도록 합니다.

3 1~3개의 이주민 타일을 버리고 기본 행동 1~3번 하기

이주민 타일을 버린 만큼 기본 행동을 합니다.

플레이어가 이 행동으로 여러 번의 기본 행동을 하는 경우, 자신이 원하는 행동을 중복해서 할 수도 있습니다.

기본 행동  :



모집: 원하는 색깔의 이주민 1명을 지구에 놓습니다.



재훈련: 개인 보드 위에 있는 이주민의 색깔을 바꿉니다. 표시된 색깔의 이주민을 다른 색깔로 바꾸거나, 다른 색깔의 이주민을 표시된 색깔의 이주민으로 바꿀 수 있습니다.



이동: 이주민 1명을 화살표 방향으로 1칸 옮깁니다.



명성: 명성 트랙에서 마커를 1칸 오른쪽으로 움직입니다.



우주선: 공개된 우주선 카드 중 1장 혹은 더미에서 1장을 손으로 가져옵니다.








예시 라이언은 2개의 이주민 타일을 버리고 기본 행동을 2번 합니다. 라이언은 명성 트랙의 마커를 2칸 오른쪽으로 움직입니다.

중요 규칙

1 셔틀 카드 세트 보너스



플레이어가 5가지 종류의 셔틀 카드 1세트(, , , , )를 모은 경우 자신의 개인 보드에 있는 우주선 카드 하나를 선택해 완료할 수 있습니다.

이 보너스로 우주선 카드를 완성할 때에는 우주선 카드의 완성을 위한 조건이 충족되지 않아도 상관없습니다. 내 개인 보드 위에 있는 우주선 카드 중 하나를 골라 완성하면 됩니다. 우주선 카드 완성은 항상 자기 차례를 마칠 때 진행하며, 27페이지 상단에 있는 “우주선 카드 완성 처리”에 따라 진행합니다.



2 명성 트랙

명성 트랙에는 기본 행동을 할 수 있는 3개의 보너스 칸이 있습니다. 명성을 얻어 마커를 오른쪽으로 움직일 때, 플레이어가 기본 행동 칸에 멈추는 경우에만 기본 행동을 1번 할 수 있습니다. 명성 마커를 여러 칸 움직일 때, 기본 행동 칸을 지나쳐서 갈 수도 있습니다. 이 때에는 기본 행동 보너스를 실행하지 않습니다.



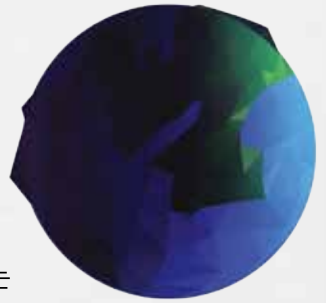
예시 노아는 명성 트랙의 마커를 3칸 움직일 수 있습니다. 노아는 명성 트랙의 마커를 2칸만 움직여 기본 행동을 할 수도 있고, 기본 행동 칸을 무시하고 명성 트랙의 마커를 3칸 움직일 수도 있습니다.

3 명성 트랙 보너스



명성 트랙의 마커가 끝에 도달했다면, 플레이어는 가니메데에 있는 자신의 우주선 카드 중 하나를 선택해 완료할 수 있습니다.

이 보너스로 우주선 카드를 완성할 때에는 우주선 카드의 완성을 위한 조건이 충족되지 않아도 상관없습니다. 내 개인 보드 위에 있는 우주선 카드 중 하나를 골라 완성하면 됩니다. 우주선 카드 완성은 항상 자기 차례를 마칠 때 진행하며, 27페이지 상단에 있는 《우주선 카드 완성 처리》에 따라 진행합니다. 플레이어의 명성 트랙의 마커가 명성 트랙 끝에 도달했을 경우, 해당 플레이어는 더 이상 명성을 얻을 수 없습니다.



게임 종료 시, 자신의 명성 트랙의 구간에 따라 0/1/2/4/6점의 점수를 받을 수 있습니다.

4 기타

☛ 셔틀 카드를 사용하면 카드 상단에 표시된 이주민을 반드시 옮겨야 합니다. 이 과정에서 이주민 중 일부나 전부를 잃을 수도 있으며, 잃은 이주민은 테이블로 되돌려 놓습니다.

1 지구 셔틀 카드 사용 시 화성에 이주민이 가득 차 있는 경우

2 화성 셔틀 카드 사용 시 가니메데의 우주선에 해당 색깔의 이주민을 옮길 수 없는 경우

☛ 지구에는 최대 6명의 이주민을 둘 수 있습니다. 6명이 꽉 찬 상태에서 새로운 이주민을 가져올 경우, 해당 이주민은 테이블 가운데에 되돌려 놓습니다. 이미 지구에 있는 이주민과 교체할 수 없습니다. 만약, 한 번에 2명의 이주민을 모집했는데, 지구에 빈 자리가 1개라면 하나를 선택해 지구에 둘 수 있습니다.

☛ 플레이어는 최대 4장까지 우주선 카드를 손에 둘 수 있습니다. 이미 4장의 우주선 카드를 가지고 있다면, 5번째 우주선 카드를 가져오는 행동을 할 수 없습니다. 만약 플레이어 손에 3장의 우주선 카드가 있고 2장을 더 가져와야 한다면 1장만 가져옵니다.

☛ 셔틀 카드 및 우주선 카드 하단에 표시된 효과는 원하지 않을 경우 사용하지 않아도 됩니다.

- ❁ 공개된 이주민 타일, 셔틀 카드, 우주선 카드의 빈 곳은 플레이어의 차례가 완전히 끝나고 다음 플레이어의 차례가 시작되기 전에 채웁니다.
- ❁ 이주민 말이 없어 더 이상 이주민을 가져올 수 없는 경우에도 이주민 타일을 선택할 수 있습니다. 다만, 이주민을 가져오지 못할 뿐입니다.



예1 테이블에 파란색 이주민과 빨간색 이주민이 다 떨어졌습니다. 라이언은 이주민 타일을 가지고 오기로 합니다. 이 타일의 효과는 파란색이나 빨간색 이주민을 모집하는 것입니다. 모집할 이주민이 다 떨어진 경우에도, 라이언은 해당 타일을 가져올 수 있습니다.



예2 테이블에 파란색 이주민이 다 떨어졌습니다. 노아는 셔틀 카드를 사용하기로 합니다. 이 셔틀 카드의 효과는 파란색 이주민을 추가로 모집할 수 있는 효과입니다. 셔틀 카드의 효과로 파란색 이주민을 가져 올 수 없지만, 셔틀 카드를 사용하여 이주민을 이동시킬 수 있습니다.

🏆 게임의 종료

아래의 조건 중 하나가 되면 마지막 순서인 플레이어까지 차례를 진행하고 게임을 종료합니다.

- ❁ 플레이어가 4장 이상의 우주선 카드를 완성했을 때
 - 참조** 동시에 2장의 우주선 카드를 완성할 수도 있습니다.
- ❁ 지구나 화성 셔틀 카드 더미 중 하나가 모두 떨어졌을 때

게임이 종료되면 아래와 같이 각자 점수를 계산합니다.

- ❁ 완성한 우주선 카드 점수
- ❁ 명성 트랙의 점수
- ❁ 개인 보드 위 우주선 카드에 놓인 이주민 1개당 1점

점수가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다. 동점인 경우 화성에 이주민이 많은 사람이 승리합니다. 그래도 동점인 경우 지구에 이주민이 많은 사람이 승리합니다. 그래도 같다면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

🏆 아이콘 설명



모집: 원하는 색깔의 이주민 1명을 지구에 놓습니다.



재훈련: 개인 보드 위에 있는 이주민의 색깔을 바꿉니다. 표시된 색깔의 이주민을 다른 색깔로 바꾸거나, 다른 색깔의 이주민을 표시된 색깔의 이주민으로 바꿀 수 있습니다.



이동: 이주민 1명을 화살표 방향으로 1칸 옮깁니다.



명성: 명성 트랙에서 당신의 마커를 1칸 오른쪽으로 움직입니다.



우주선: 공개된 우주선 카드 중 1장 혹은 더미에서 1장을 손으로 가져옵니다.



기본 행동: 모집, 재훈련, 이동, 명성, 우주선 5가지 행동 중 하나를 선택해 수행합니다. 기본 행동을 여러 번 할 수 있다면, 여러 종류의 기본 행동을 수행할 수도 있습니다.

이주민 타일 설명



파란색 이주민 또는 빨간색 이주민 1명을 지구에 놓습니다.



빨간색 이주민 1명을 지구에 놓거나 명성 마커를 1칸 오른쪽으로 이동시킵니다.



파란색 이주민 1명을 지구에 놓거나 이주민 1명을 화살표 방향으로 1칸 이동시킵니다.

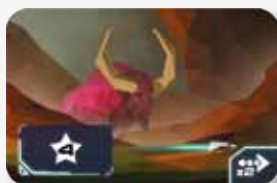


노란색 이주민 1명을 지구에 놓고, 우주선 카드 1장을 가져옵니다.

우주선 카드 점수



5점



4점

효과 : 이주민 이동 행동 2번 하기 하나의 이주민 2번 이동 혹은 다른 이주민 각각 1번 이동



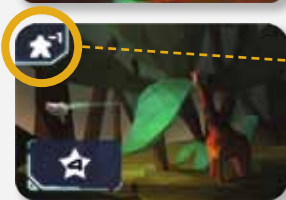
표시된 문양의 셔틀 카드 1장당 2점



셔틀 카드 문양 1세트 당 6점

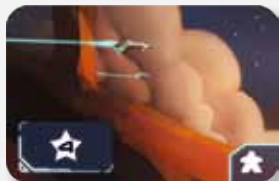


셔틀 카드 상단에 표시된 해당 색깔의 이주민 1명 당 1점



조건 : 이 카드를 완성하기 위해 필요한 이주민 1명 감소

4점



4점
효과 : 원하는 색깔의 이주민 1명을 지구에 놓기



내 명성 점수와 동일한 점수 획득



4점
효과 : 명성 마커를 오른쪽으로 1칸 이동



내 개인 보드에 있는 이주민 타일 1개당 2점



행복한바오밥 홈페이지에서
게임성명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

게임 개발에 참여해 주신 아래 분들에게 감사의 말씀을 전합니다.
Hwang Min-woo, Hwang Min-ji, Yohan Go, Gary Kim,
Park Sung-jun, Kim Mun-hyeok, Juhwa Lee.



WWW.SORRYWEARE.FR



WWW.SORRYWEARE.FR

[f WWW.FACEBOOK.COM/SORRYWEAREFR](https://www.facebook.com/sorrywearefr)

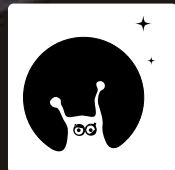
[TWITTER.COM/SRYWEAREFR](https://twitter.com/srywearefr)

[TWITTER.COM/EBELTRANDO](https://twitter.com/ebeltrando)



WWW.HAPPYBAOBAB.COM

[f WWW.FACEBOOK.COM/HAPPYBAOBAB.KR](https://www.facebook.com/happybaobab.kr)



MOONSTER
GAMES

[f WWW.FACEBOOK.COM/MOONSTERGAMES](https://www.facebook.com/moonstergames)