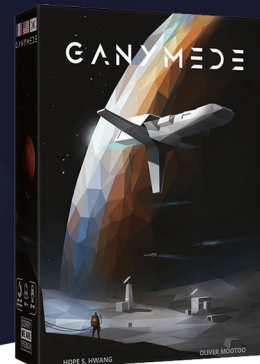




# GANYMÈDE (S.W.A.F)

## BUT DU JEU

PRÉPAREZ VOTRE VOYAGE VERS GANYMÈDE, UNE DES LUNES DE JUPITER. CHOISISSEZ LES BONNES NAVETTES, ACCUMULEZ DE LA RÉPUTATION ET FAITES ESCALE SUR MARS. UNE FOIS LES BONS COLONS EMBARQUÉS SUR LES VAISSEAUX DE GANYMÈDE VOUS DÉCOLLerez VERS LA VICTOIRE.



## 1 / MISE EN PLACE



- **Formez 4 piles de cartes :**
  - VAISSEAUX COLONS / CARTES GRISSES : étalez 3 cartes face visible devant la pile.
  - NAVETTES MARS / CARTES ROUGES : étalez 4 cartes face visible devant la pile.
  - NAVETTES TERRE / CARTES BLEUES : étalez 4 cartes faces visible devant la pile.
  - TUILES COLON DE DÉPART / TUILES JAUNES : étalez 4 cartes face visibles en face de la pile.
- **Séparez les colons par couleur** et posez pour chaque tas : 7/10/13 colons pour respectivement 2/3/4 joueurs.
- **Chaque joueur reçoit :**
  - Un plateau individuel
  - 1 marqueur réputation : à placer au début de la piste réputation (avec engrenages).
  - 4 vaisseaux de colons : en choisir 2, et les placer sur les 2 emplacements prévus. Les 2 autres retournent dans la pioche.

## 2 / TOUR DE JEU



- A CHAQUE TOUR : CHOISIR 1 ACTION PARMIS LES 3 SUIVANTES :

### 1) PRENDRE UNE TUILE COLON (remplacer la tuile choisie)

- Le joueur pose sa tuile sur un des 3 emplacements libres de la partie supérieure de son plateau. Si complet il défausse une tuile pour poser la nouvelle.
- Il pose sur Terre le ou les colons indiqués sur la tuile dans la limite des places disponibles (6 sur terre et 5 sur mars).
- On ne peut pas défausser des colons pour en recevoir des nouveaux.
- Un colon qui doit se déplacer vers une destination déjà complète, est perdu et retourne dans la réserve.
- Faites l'/les action(s) indiquée(s) sur la tuile :
  - **Recruter** : recruter un colon sur terre.
  - **Adapter** : transformer un colon de couleur de votre plateau en une autre couleur.
  - **Réputation** : Avancer le marqueur réputation d'une case.
    - Si le marqueur s'arrête sur un symbole *basique*, il effectue une action de son choix. Possibilité d'arrêter sa progression pour profiter du symbole basique.
    - Si le marqueur accède jusqu'au niveau max de la piste il peut faire décoller un vaisseau de Ganyমেদে même s'il n'est pas complet.
  - **Transfert** : faire le transfert d'un colon vers une autre planète ou d'un vaisseau à l'autre.
  - **Vaisseau de colon** : piocher un vaisseau de colons.
  - **Basique** : choisir l'action de votre choix parmi les précédentes.
- Quand un joueur pose une tuile avec un symbole identique à une autre tuile de son plateau, il peut faire l'(es) action(s) de cette tuile 2 fois. Idem si 3 symboles identiques (3 fois). Si action au choix il choisit librement chaque effet désiré.



### 2) UTILISER UNE NAVETTE :

- Le joueur peut choisir une navette terrienne ou martienne s'il possède les colons demandés (sur le haut de la carte) sur la planète en question. Il en place une nouvelle sur la table.
- On pose la carte sur l'un des 5 emplacements en bas de son plateau en respectant l'icône représentée.
- On effectue le transfert des colons indiqués sur le haut de la carte, d'une planète vers une autre.
- On bénéficie du bonus illustré en bas de la carte.
- Quand un joueur pose une carte sur une autre dans la même colonne (même icône), il peut répéter son bonus autant de fois que de cartes présentes dans la colonne.
- Quand les vaisseaux de Ganyমেদে sont pleins (3 couleurs identiques pour l'un / 4 différentes pour l'autre), ils décollent et rapportent les bonus indiqués sur la carte.
- Faites atterrir les vaisseaux à droite du plateau et récupérez en main 1 des 3 cartes vaisseaux visibles de la table ou la 1ere de la pioche. Remplacez le vaisseau décollé par un nouveau de votre main. 4 max en main.
- Si un joueur a utilisé un vaisseau de chaque type, il reçoit en bonus un décollage de vaisseaux de Ganyমেদে même s'il n'est pas complet.

### 3) DÉFAUSSER 1 à 3 TUILES COLON.

- Le joueur peut faire autant d'actions *basiques* que de tuiles défaussées : *recruter* / *adapter* / *réputation* / *transfert* / *vaisseaux de colons*.

## 3 / FIN DE PARTIE



- **La partie s'achève quand :** un des joueurs a fait décoller 4 vaisseaux de Ganyমেদে ou si un des tas des pioches *Terre* ou *Mars* est épuisé. On termine le tour en cours.

- **On compte :**
  - les pv indiqués sur les vaisseaux.
  - les pv de votre emplacement sur la piste de réputation.
  - 1 P.V/colon par vaisseaux non envoyés. (max 5)

Le joueur avec le plus de P.V gagne la partie. En cas d'égalité : le plus de colons sur Mars puis sur Terre.