

GANÍMEDES



DISEÑO: HOPE S. HWANG

ILUSTRACIONES: OLIVER MOOTOO

DISEÑO GRÁFICO: DAVID SITBON

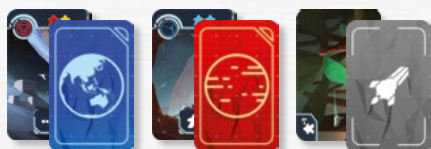
COMPONENTES

- 30 Losetas de Colono (*incluidas 4 losetas iniciales*)



- 90 Cartas:

- 30 Cartas de Transbordador de La Tierra
- 30 Cartas de Transbordador de Marte
- 30 Cartas de Nave Colonizadora



- 52 Peones de Colono (*13 en cada uno de los 4 colores*)



- 4 Marcadores de Reputación

- 4 Tableros



SOBRE EL JUEGO

Cada persona adopta el rol de una corporación especializada en enviar Colonos a poblar los planetas inexplorados de la galaxia. Estas corporaciones buscan Colonos con diferentes aptitudes:

- Colonos azules:** trabajan en marketing y comunicación. Se encargan de que reclutar Colonos sea más sencillo para las corporaciones.
- Colonos rojos:** líderes con experiencia y gerentes competentes. Ayudan a las corporaciones a organizar Colonos según sus necesidades.
- Colonos amarillos:** especialistas de la ingeniería. Contribuyen a que los Colonos viajen más rápido.
- Colonos morados:** trabajan en el sector social y en la asistencia sanitaria. Son muy útiles para mejorar la reputación de las corporaciones.

La primera etapa del viaje hasta el infinito y más allá es el traslado hasta Ganímedes, la más grande de las lunas de Júpiter y el lugar desde donde despegan las Naves Colonizadoras.

PREPARACIÓN

La persona que haya visto una película de ciencia ficción más recientemente será quien empieza la partida.

- 1 Esa persona toma el tablero con el icono **1** en la parte superior derecha. Las demás personas toman, cada una, uno de los tableros restantes. A continuación, cada persona coloca su Marcador de Reputación en el espacio inicial del medidor de Reputación  de su tablero.
- 2 Toma 7/10/13 Colonos de cada color (*en partidas a 2/3/4 personas, respectivamente*) para formar la reserva y colócalos junto a la zona de juego.
- 3 Toma las 4 Losetas de Colono iniciales (*se distinguen por el icono  y por tener un fondo azul más claro*) y colócalas formando una fila en el centro de la mesa, boca arriba. Mezcla las 26 losetas restantes y forma una pila. Colócala junto a las losetas iniciales, boca abajo.
- 4 Separa los Transbordadores   para formar 2 mazos de robo. Baraja ambos mazos y colócalos arriba de las Losetas de Colono, boca abajo. Revela las 4 primeras cartas de cada mazo y colócalas



formando 2 filas: la fila de los Transbordadores de La Tierra arriba de las Loquetas de Colono y la fila de los Transbordadores de Marte arriba de los Transbordadores de La Tierra (ver imagen a continuación). Las loquetas y las cartas reveladas forman la zona de juego, común para todas las personas.

- 5** Toma las 30 Naves Colonizadoras, barájalas y reparte 4 cartas a cada persona. Ahora, cada persona debe elegir 2 de ellas y colocarlas en los espacios correspondientes de su tablero, boca abajo, devolviendo las 2 cartas que no se ha quedado al mazo de Naves Colonizadoras. Baraja el mazo y colócalo arriba del mazo de Transbordadores de Marte, boca abajo. Revela las 3 primeras cartas y colócalas formando una fila. A continuación, todo el mundo revela simultáneamente las Naves Colonizadoras de sus tableros.



EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 2 PERSONAS

CÓMO JUGAR

El tablero representa el trayecto de los Colonos desde la Tierra hasta Ganímedes, y está dividido en varias secciones:

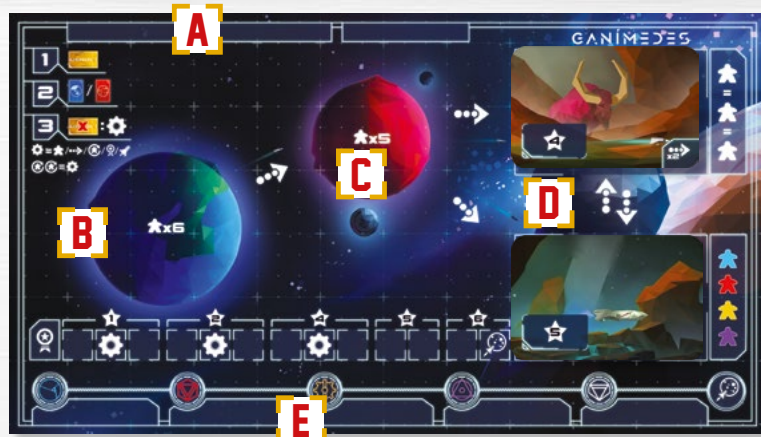
A Arriba del tablero hay **3 espacios** donde se colocan las Losetas de Colono. Los Colonos reclutados se colocan **siempre en la Tierra**.

B En la Tierra **caben 6 Colonos**, que esperan para embarcar en los Transbordadores de La Tierra e ir a Marte.

C En Marte **caben 5 Colonos**, que esperan para embarcar en los Transbordadores de Marte e ir a Ganímedes.

D En Ganímedes hay **2 cartas de Nave Colonizadora**. Estas dos cartas se colocan en el tablero al principio de la partida. Sus **condiciones de lanzamiento** están indicadas a la derecha de cada espacio: **3 Colonos idénticos** o **4 diferentes**.

E Debajo del tablero se colocan las cartas de Transbordador en su **columna correspondiente** (con el mismo icono) y se activan sus efectos.



Los Colonos reclutados se colocan siempre en la Tierra. Cuando uses un Transbordador de La Tierra, los Colonos serán trasladados desde la Tierra hacia Marte. Del mismo modo, cuando uses un Transbordador de Marte, los Colonos serán trasladados desde Marte hacia Ganímedes, a la carta de Nave Colonizadora de tu elección. Cuando una Nave Colonizadora esté completa, despegará automáticamente al final de tu turno. Los Colonos que estaban encima de la carta se devuelven a la reserva.

Puedes **multiplicar** los efectos de tus Losetas de Colono y de tus cartas de Transbordador si ya tienes alguna de la **misma clase** (🌀, 🔴, ⚙️, 🌌, 🛸).

TURNO DE JUEGO

Tras el turno inicial de la partida, se van sucediendo los turnos hasta que se active el final de partida. Cuando llega tu turno, debes elegir **1 acción de entre 3 disponibles**. Al final de tu turno, debes rellenar los espacios vacíos de la zona de juego. Después, el turno pasa a la siguiente persona en sentido horario. Las 3 acciones disponibles son las siguientes:

- ⚙️ **Elegir una Loseta de Colono**
- ⚙️ **Usar un Transbordador**
- ⚙️ **Descartar Losetas de Colono**

1 ELEGIR UNA LOSETA DE COLONO

Elige **1 Loseta de Colono** y colócala en uno de los tres espacios disponibles arriba de tu tablero para activar su efecto. Las Losetas de Colono pueden ser de diferentes clases (🌀, 🔴, ⚙️, 🌌, 🛸). Si la loseta que has elegido es la segunda (o tercera) de una clase que ya tienes en tu tablero, puedes activar su efecto dos veces (o tres veces, respectivamente). Además, puedes elegir diferentes efectos si la loseta elegida ofrece más de una opción.

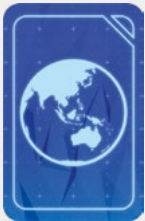
No puedes tener más de 3 losetas en tu tablero. Si vas a elegir una nueva loseta y ya tienes 3 arriba de tu tablero, debes descartar una loseta de tu elección antes de colocar una nueva.

Si la pila de Loquetas de Colono se vacía, mezcla las loquetas descartadas para formar una nueva pila, boca abajo. Las loquetas se descartan boca arriba para que todo el mundo pueda consultar cuáles han sido descartadas, siempre que quiera.

Ejemplo: Álex elige una Loqueta de Colono  y la coloca arriba de su tablero. Como es su segunda loqueta de la clase , puede activar el efecto de la nueva loqueta hasta dos veces. Esta loqueta le permite reclutar 1 Colono rojo o 1 Colono amarillo. Álex tiene varias opciones: reclutar 2 Colonos rojos, 2 Colonos amarillos, 1 de cada color o, si lo desea, un único Colono rojo o amarillo, ya que no es obligatorio activar todas las Loquetas de la misma clase. Elige reclutar uno de cada color.



2 USAR UN TRANSBORDADOR

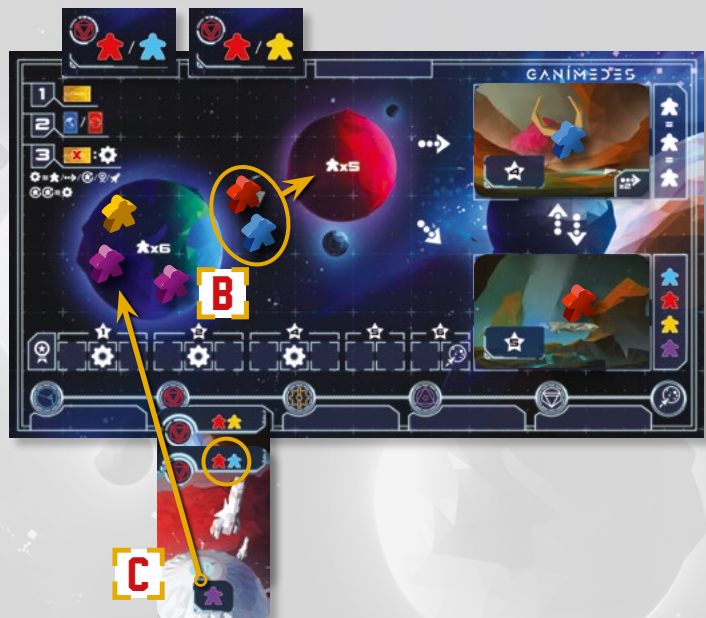


Transbordador de La Tierra:

Puedes usar un Transbordador de La Tierra si tienes en la Tierra los Colonos indicados en la parte superior de la carta. Toma la carta, colócala en la columna correspondiente debajo de tu tablero y mueve los Colonos indicados desde la Tierra hacia Marte. A continuación, puedes resolver el efecto de la carta de Transbordador. Si tienes más cartas de la misma clase debajo de tu tablero, puedes activar ese efecto tantas veces como el número total de cartas de esa clase que tengas, incluyendo la nueva que acabas de colocar.



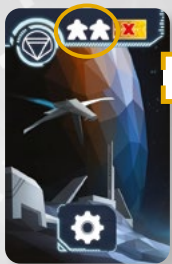
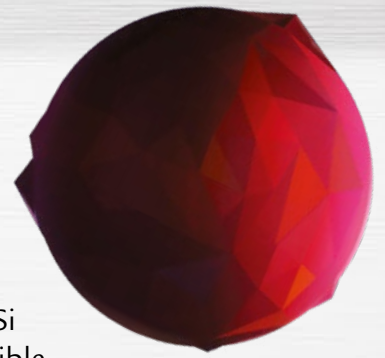
Ejemplo: Álex decide usar el Transbordador de La Tierra , ya que tiene 1 Colono rojo y 1 azul en la Tierra **A**. Toma la carta de Transbordador , la coloca en la columna correspondiente y mueve ambos Colonos a Marte **B**. Ahora, puede activar el efecto del Transbordador que acaba de tomar hasta dos veces, porque es la segunda carta de la clase  que coloca **C**. Este efecto le permite reclutar 1 Colono morado en la Tierra, por lo que recluta 2 Colonos morados.





Transbordador de Marte:

Puedes usar un Transbordador de Marte si tienes en Marte los Colonos indicados en la parte superior de la carta. Toma la carta, colócala en la columna correspondiente debajo de tu tablero, y mueve los Colonos correspondientes desde Marte hacia la Nave Colonizadora de tu elección (*puede ser a ambas Naves*) en Ganimedes. Las condiciones de lanzamiento para las Naves son estrictas. Si los Colonos no pueden moverse a la Nave porque no hay un espacio disponible válido, se pierden en el espacio y se devuelven a la reserva. A continuación, puedes resolver el efecto de la carta de Transbordador. Si tienes más cartas de la misma clase debajo de tu tablero, puedes activar ese efecto tantas veces como el número total de cartas de esa clase que tengas, incluyendo la nueva que acabas de colocar.



Ejemplo: Álex decide usar el Transbordador de Marte

ya que tiene 2 Colonos en Marte y al menos 1 Loseta de Colono **A**. Toma la carta de Transbordador, la coloca en la columna correspondiente, mueve ambos Colonos a la Nave de su elección y descarta 1 Loseta de Colono. Puede mover el Colono azul a cualquiera de las dos Naves, ya que la condición es válida para ambos casos. Sin embargo, el Colono rojo se pierde en el espacio porque no tiene un espacio válido en ninguna de las dos Naves (se devuelve a la reserva) **B**.

A continuación, activa una vez el efecto del Transbordador, ya que es la primera carta de la clase que usa. Como esta carta le permite realizar una Acción Básica (consulta "Acciones Básicas" en la pág. 7), elige mover su Colono amarillo desde la Tierra hacia Marte **C**.

Todos los Transbordadores requieren al menos 1 Colono blanco: puedes usar un Colono de cualquier color para que haga de Colono blanco.

Algunos Transbordadores requieren que descartes una Loseta de Colono a tu elección para ser usados. **No puedes** usar estos Transbordadores si no tienes ninguna Loseta de Colono arriba de tu tablero.



Cuando una Nave Colonizadora está completa:

El número y tipo de Colonos requerido para completar una Nave está indicado en la parte derecha del tablero: **3 Colonos idénticos** o **4 diferentes**.

IMPORTANTE: Cuando una Nave Colonizadora está completa despegar al final de tu turno, por lo que debes realizar todas tus acciones antes de resolver los pasos de “Nave Colonizadora Completa”.

Cuando una de tus Naves Colonizadoras despegar, debes resolver los siguientes 3 pasos **en orden**:

- 1** Todos los Colonos encima de la carta se devuelven a la reserva.
- 2** La bonificación de la carta, si la hubiera (*en la parte inferior derecha de la carta*), se resuelve ahora. Luego, coloca la carta al lado de tu tablero, boca arriba.
- 3** Toma una de las 3 Naves disponibles en la zona de juego o roba la primera carta del mazo de Naves sin mirarla, y añádela a tu mano. A continuación, elige una de las Naves de tu mano para colocarla en el espacio vacío de tu tablero.



3 DESCARTAR LOSETAS DE COLONO

Descarta **cualquier cantidad** de Loquetas de Colono de tu tablero para realizar esa misma cantidad de Acciones Básicas. Al hacerlo, puedes elegir repetir la misma acción varias veces o realizar acciones diferentes.

Acciones Básicas



Reclutar: Recluta un Colono de tu elección. Tómallo de la reserva y colócalo en la Tierra.



Mover: Mueve un Colono desde la Tierra hasta Marte, desde Marte hasta una de las Naves Colonizadoras de Ganimedes (*respetando sus condiciones de lanzamiento*), o desde una de las Naves hasta la otra Nave (*respetando sus condiciones de lanzamiento*).



Reputación: Mueve tu Marcador de Reputación un espacio hacia la derecha en el medidor de Reputación.



Ejemplo: Alex decide descartar 2 Loquetas de Colono para realizar 2 Acciones Básicas. Elige ganar 2 puntos de Reputación.



Adaptar: Descarta un Colono de tu tablero para reemplazarlo por otro de la reserva, del color de tu elección.



Robar: Toma una carta de Nave Colonizadora de la zona de juego (o la primera carta del mazo de Naves sin mirarla) y añádela a tu mano.

FIN DE TURNO

Al final de tu turno, rellena la zona de juego si corresponde: revelando una nueva Loseta de Colono o una carta de la fila correspondiente.

Ejemplo: Si has usado un Transbordador de Marte en tu turno, rellena la fila correspondiente de la zona de juego revelando una nueva carta de Transbordador de Marte.



OTROS CONCEPTOS

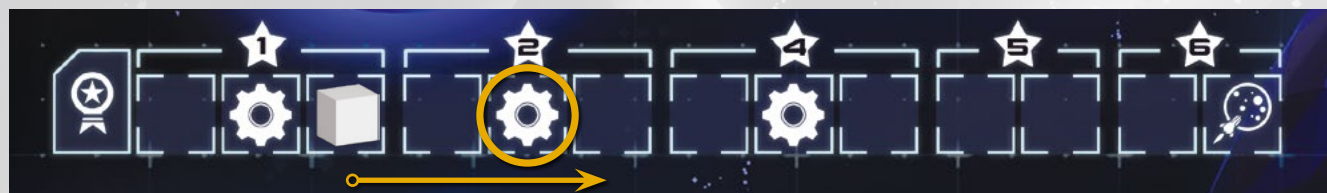
1 BONIFICACIÓN DEL SET COMPLETO



Cada vez que completes un set de cartas de Transbordador que contenga todas las clases (🚀, 🛸, 🚀, 🛸, 🚀), podrás decidir que una de tus Naves Colonizadoras despegue inmediatamente, incluso estando incompleta o vacía. Luego, resuelve todos los pasos de “Nave Colonizadora Completa” como si hubiera despegado al final de tu turno.

2 MEDIDOR DE REPUTACIÓN

Hay 3 espacios de Bonificación en tu medidor de Reputación, los cuales te permiten realizar una Acción Básica cada uno. Cuando tu Marcador de Reputación alcanza o pasa por un espacio de Bonificación, puedes realizar una Acción Básica.



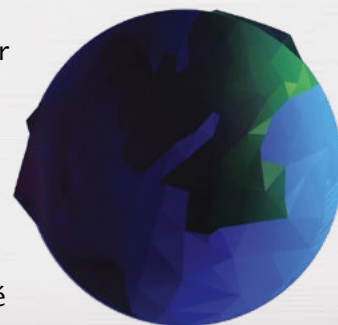
Ejemplo: Álex gana 3 puntos de Reputación. Mueve su Marcador de Reputación 3 espacios hacia la derecha y obtiene como bonificación una Acción Básica.

3 ALCANZAR EL MÁXIMO DE REPUTACIÓN



Si alcanzas el último espacio de tu medidor de Reputación, puedes decidir que una de tus Naves Colonizadoras despegue inmediatamente, incluso estando incompleta o vacía. Luego, resuelve todos los pasos de “Nave Colonizadora Completa” como si hubiera despegado al final de tu turno.

Una vez hayas alcanzado el máximo de Reputación no podrás ganar más, pero puedes usar un Transbordador que incremente tu Reputación igualmente. Al final de la partida, obtendrás Puntos de Victoria (PV) en función del nivel en el que esté tu Marcador de Reputación.

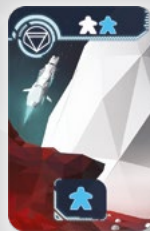


4 OTRAS REGLAS

- ❗ Si no puedes mover alguno de tus Colonos porque el destino está completo (*Marte*) o no cumple las condiciones de lanzamiento (*Ganímedes*), el Colono se pierde en el espacio y se devuelve a la reserva.
- ❗ Si reclutas nuevos Colonos y la Tierra está **completa**, los Colonos reclutados se devuelven a la reserva. No puedes descartar Colonos que tienes en la Tierra para dejar espacio a los nuevos. Sin embargo, si reclutas 2 Colonos y te queda 1 espacio disponible en la Tierra, puedes elegir uno de los dos Colonos para que sea reclutado.
- ❗ El **límite de mano** para las Naves Colonizadoras es de **4** al final de tu turno. Si excedes el límite, debes colocar las que no quieras conservar en la parte inferior del mazo de Naves Colonizadoras, en el orden que quieras.
- ❗ La reserva de Colonos está limitada a 7/10/13 de cada color en partidas a 2/3/4 personas, respectivamente. Puedes realizar las acciones **1, 2 y 3** aunque con ellas obtengas un Colono no disponible en la reserva.



***Ejemplo 1:** No quedan Colonos rojos ni azules en la reserva. Álex toma la loseta , que le permite reclutar un Colono azul o rojo. Puede elegir esa loseta aunque los Colonos de esos colores no estén disponibles en la reserva.*



***Ejemplo 2:** No quedan Colonos azules en la reserva. Álex usa el Transbordador , que le permite reclutar un Colono azul. Puede tomar esta carta y colocarla debajo de su tablero, pero no activa el efecto del Transbordador.*

FIN DE PARTIDA

La partida se termina cuando se da una de las siguientes condiciones:

- ❗ Despega la cuarta Nave Colonizadora de una persona. Si alguien completa su cuarta y quinta Nave en ese mismo turno final, ambas despegan.
- ❗ Uno de los dos mazos de Transbordador queda vacío (*el de La Tierra o el de Marte*).

Cuando la ronda finalice, todas las personas deben de haber realizado el mismo número de turnos.

Cada persona cuenta sus Puntos de Victoria (PV), representados por , que se obtienen por:

- ❗ Las Naves Colonizadoras que han despegado.
- ❗ El medidor de Reputación: 0/1/2/4/5/6 PV.
- ❗ Las Naves Colonizadoras incompletas del tablero: 1 PV por cada Colono encima de las Naves.

¡La persona con mayor puntuación gana la partida! En caso de empate, la persona con más Colonos en Marte gana la partida. Si el empate persiste, la persona con más Colonos en la Tierra gana la partida. Y si el empate todavía persiste, ¡la mejor manera de arreglarlo es jugando otra partida!

EFFECTOS DE LOS TRANSBORDADORES



Reclutar: Recluta un Colono de tu elección. Tómallo de la reserva y colócalo en la Tierra.



Adaptar: Descarta un Colono de tu tablero para reemplazarlo por otro de la reserva, del color de tu elección.

O BIEN

Si consigues al menos 2 efectos de Adaptar al usar un Transbordador, puedes convertirlos en 1 Acción Básica. Puedes hacer esto más de una vez (*por ejemplo: 4 efectos de Adaptar*  = 2 Acciones Básicas ).

Si consigues 3 o más efectos de Adaptar, puedes realizar ambas opciones. Por ejemplo:

3 efectos de Adaptar  = 1 Acción Básica  y 1 efecto de Adaptar .

4 efectos de Adaptar  = 2 Acciones Básicas  o 1 Acción Básica  y 2 efectos de Adaptar .



Reputación: Mueve tu Marcador de Reputación un espacio hacia la derecha en el medidor de Reputación.



Mover: Mueve un Colono desde la Tierra hasta Marte, desde Marte hasta una de las Naves Colonizadoras de Ganímedes (*respetando sus condiciones de lanzamiento*), o desde una de las Naves hasta la otra Nave (*respetando sus condiciones de lanzamiento*).



Robar: Toma una carta de Nave Colonizadora de la zona de juego (*o la primera carta del mazo de Naves sin mirarla*) y añádela a tu mano.



Acción Básica: Realiza cualquier Acción Básica (*Reclutar, Adaptar, Mover, Reputación o Robar*). Si este efecto está multiplicado, puedes realizar Acciones Básicas diferentes.



Reclutar Colono Bicolor: Recluta un Colono de uno de los colores indicados. Tómallo de la reserva y colócalo en la Tierra.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL:

©Sorry We Are French. Todos los derechos reservados.

Diseño de juego: Hope S. Hwang

Ilustraciones: Oliver Mootoo

Diseño gráfico: David Sitbon

Edición: Good Heidi

Desarrollo: Sorry We Are French

Redacción: Matthieu Verdier

Producción: Emmanuel Beltrando



CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL:

TRANJIS GAMES, S.L.

(B-87478038)

Calle Clavo, 14

28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Maquetación: Jesús R. Mejías

Artefinalización: WAH! Studio



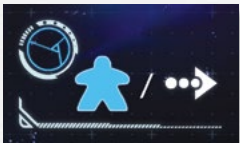
EFFECTOS DE LAS LOSETAS DE COLONO



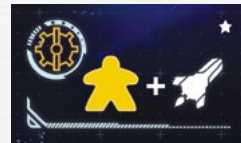
Recluta 1 Colono azul o rojo.



Recluta 1 Colono rojo o gana 1 punto de Reputación.



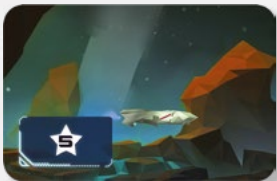
Recluta 1 Colono azul o Mueve 1 Colono.



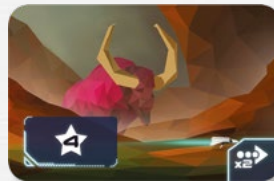
Recluta 1 Colono amarillo y toma 1 Nave Colonizadora (de la zona de juego o la primera carta del mazo de Naves sin mirarla).



NAVES COLONIZADORAS



5 PV.



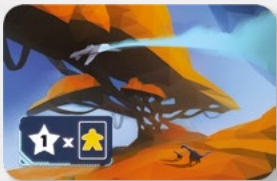
4 PV y realiza inmediatamente 2 Acciones de "Mover".



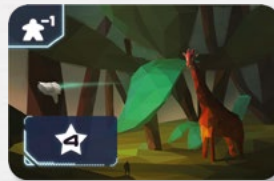
2 PV por cada Transbordador de la clase indicada (blue, red, yellow, purple, grey) debajo de tu tablero.



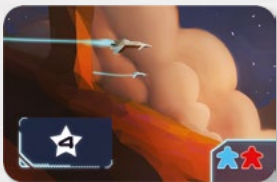
6 PV si has completado al menos un set de las 5 clases diferentes de Transbordador (blue + red + yellow + purple + grey).



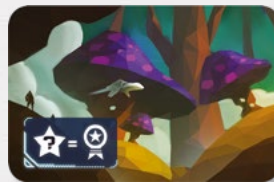
1 PV por cada Colono del color indicado que haya en la parte superior de las cartas de Transbordador debajo de tu tablero.



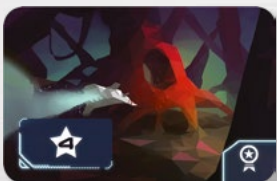
4 PV. Esta Nave Colonizadora se completa con 1 Colono menos (a tu elección).



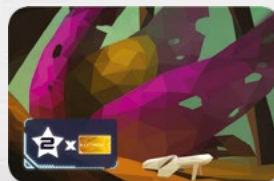
4 PV y recluta inmediatamente los Colonos indicados.



Puntúa tu Reputación una vez más.



4 PV y gana inmediatamente 1 punto de Reputación.



2 PV por cada Loseta de Colono que tengas arriba de tu tablero al final de la partida.

