

LUNA

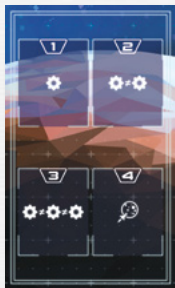
GANÍMEDES

COMPONENTES

- 8 Tableros (4 Tableros de Luna y 4 Tableros de Consejo de Ganimedes)

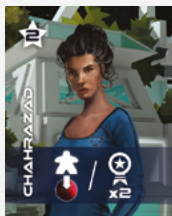


Tablero de Luna



Tablero de Consejo de Ganimedes

- 16 Loquetas de Asesor



Parte delantera



Parte trasera

- 1 Guía de Habilidades
- 1 Reglamento

- 9 Fichas



Ruta Espacial
Luna-Tierra (x4)



Ruta Espacial
Tierra-Marte



Comerciante



Mejora



Virus



Monolito

- 6 Peones



Asesor (x4)



Presidente



VIP

SOBRE ESTA EXPANSIÓN

Una base permanente ha sido establecida en el Polo Sur de la Luna. Allí habéis construido escuelas y universidades para formar asesoras y asesores de élite.

Estudiantes de todo el mundo han sido preseleccionados por su experiencia en campos específicos.

Ahora, tu corporación se encarga de contratar a esa gente tan preparada y ayudarles a llegar a Ganimedes, donde sus conocimientos serán gratamente recibidos.



PREPARACIÓN

Para jugar a Ganímedes con esta expansión, añade estos pasos a la preparación:

- 1 Cada persona toma un Tablero de Luna y un Tablero de Consejo de Ganímedes y los coloca, respectivamente, a la izquierda y a la derecha de su tablero principal. Luego, cada persona toma una Ficha de Ruta Espacial Luna-Tierra y la coloca debajo de la flecha entre la Luna y la Tierra.

- 2 Cada persona toma un peón de Asesor y lo coloca en la Luna. Devuelve a la caja los peones de Asesor no utilizados. Coloca el resto de fichas y piezas al lado de la zona de juego: se utilizarán al reclutar Asesores específicos.

- 3 Mezcla las Losetas de Asesor, forma una pila y colócala al lado de la zona de juego, boca abajo. Revela las 5 primeras losetas y desplégalas junto a la pila.



PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN LUNA

CONCEPTOS PRINCIPALES DE ESTA EXPANSIÓN

La expansión Luna añade a Ganímedes dos cambios importantes, representados por los nuevos tableros. Para obtener potentes habilidades y **ganar PV de diferentes maneras**, necesitarás mover a tu Asesor desde la Luna hasta Ganímedes. La Luna te ayudará a reclutar Colonos de cualquier color de manera más sencilla y obtener más beneficios con las Losetas de Colono.

1 LA LUNA

Localización inicial del Asesor:

La Luna es la localización inicial de tu Asesor, y donde regresará desde Ganímedes al final de tu turno, después de tomar una Loseta de Asesor.

Límite de Colonos y nuevo espacio para una Loseta de Colono:

Ahora, puedes reclutar Colonos en la Luna gracias al nuevo espacio para colocar una Loseta de Colono que se encuentra arriba del Tablero de Luna. En la Luna caben **4** Colonos. **Solo** puedes reclutar Colonos en la Luna al colocar la Loseta de Colono en este nuevo espacio (*si colocas la loseta en cualquiera de los otros 3 espacios, reclutas Colonos en la Tierra*).

Los Colonos que reclutes de esta manera **se colocan en la Luna** y no en la Tierra. Con los demás efectos que te permiten reclutar Colonos **los debes colocar siempre** en la Tierra.

Si al realizar la Acción 1 “Elegir una Loseta de Colono” la colocas arriba de tu Tablero de Luna, podrás multiplicar este efecto de la misma manera que con el juego base (*ahora hasta 4 veces*). Si los 4 espacios están ocupados, puedes reemplazar la Loseta de Colono de la Luna por una nueva Loseta de Colono.

Cuando realices la Acción 3 “Descartar Losetas de Colono” también puedes descartar la Loseta de Colono de la Luna.

 **Importante:** No puedes convertir 2  en 1  de esta manera.



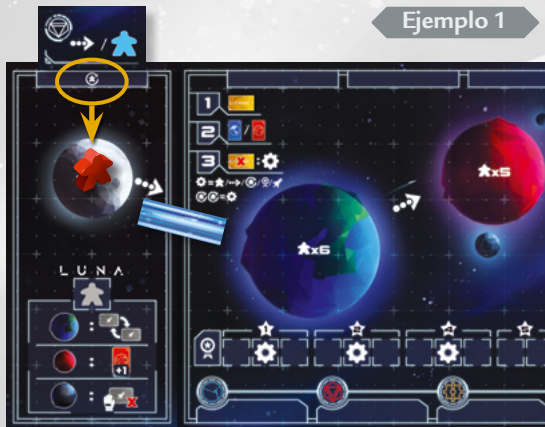


Ruta Espacial Luna-Tierra, Acción Mover gratuita para Colonos:

Al comienzo de tu turno, si tienes al menos un Colono en la Luna, puedes mover uno de ellos gratuitamente hasta la Tierra, si hay espacio disponible (*recuerda que en la Tierra caben 6 colonos*). No puedes mover a tu Asesor o al Presidente de esta manera (consulta “Habilidades de Asesores” en la pág. 9).



Ejemplo 1



Sara coloca la Loseta de Colono en el espacio del Tablero de Luna. Como es su primera loseta de esta clase, activa su efecto solo una vez y recluta 1 Colono azul. Después, usa la capacidad especial de ese espacio para Adaptarlo a un Colono rojo.

Ejemplo 2



Al comienzo de su siguiente turno, Sara decide mover su Colono rojo hasta la Tierra. Esto le permitiría realizar la Acción 2 “Usar un Transbordador” en el mismo turno, en el caso de que el Transbordador requiera un Colono rojo.



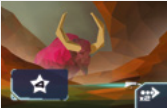
2 ASESORES

⚙️ Reglas especiales de tu Asesor:

- ⚙️ Tu Asesor **no puede moverse** mediante los Transbordadores, ya que no es un Colono.
- ⚙️ Tu Asesor **no cuenta** para el límite de cada localización, ya que no es un Colono.
- ⚙️ Una vez tu Asesor llegue a Ganímedes, **debe volver** a la Luna al final de tu turno. Esto simboliza que otro Asesor está dispuesto a embarcarse en ese largo viaje hacia Ganímedes.

⚙️ Cómo mover a tu Asesor:

Tu Asesor solo se puede mover con el efecto Mover ➡️ o con una Acción Básica ⚙️ de Mover:

- ⚙️ **Acción 1 “Elegir una Loseta de Colono”:** si la Loseta de Colono tiene el icono Mover ➡️.
- ⚙️ **Acción 2 “Usar un Transbordador”:** si la carta de Transbordador tiene el icono Mover ➡️ o de Acción Básica ⚙️ (y eliges la Acción Básica de Mover).
- ⚙️ **Acción 3 “Descartar Losetas de Colono”:** si eliges la Acción Básica de Mover al descartar la Loseta de Colono.
- ⚙️ **Medidor de Reputación:** si eliges la Acción Básica de Mover cuando tu marcador de Reputación alcanza o pasa por un espacio de Bonificación.
- ⚙️  **Naves Colonizadoras:** si completas la Nave con la bonificación ➡️.





Capacidades de los Asesores:

Tu Asesor tiene ciertas capacidades, en función de la localización donde se encuentra, excepto en la Luna, que es su localización inicial. Estas capacidades están indicadas en la parte inferior de tu Tablero de Luna.

La Tierra: durante tu turno, puedes intercambiar una carta de Nave Colonizadora de tu mano por una que tengas en tu tablero, O BIEN intercambiar la posición de las dos Naves Colonizadoras de tu tablero. Si hay Colonos encima de una carta, se quedan en ese espacio y se colocan encima de la nueva carta. Nunca se pierden Colonos por esta capacidad.



Ejemplo: El Asesor de Sara está en la Tierra. Decide intercambiar la carta de Nave Colonizadora del espacio superior de su tablero con otra Nave de su mano, para modificar su estrategia. Los 2 Colonos amarillos que había encima de la Nave se quedan en ese espacio y se colocan encima de la nueva carta.

- ⚙️ **Marte:** Cuando uses un Transbordador de Marte, puedes realizar su efecto 1 vez más, como si tuvieras otra carta de esa clase en la columna.



Ejemplo: El Asesor de Sara está en Marte. Decide usar el Transbordador de Marte que tiene como requisito 2 Colonos amarillos y descartar una Loseta de Colono. Como es su primer Transbordador de Marte de esa clase, puede activar su efecto hasta 2 veces gracias a la capacidad del Asesor.

- ⚙️ **Ganímedes:** para mover a tu Asesor desde Marte hasta Ganímedes (*coloca al Asesor directamente encima del planeta y no encima de una Nave Colonizadora*), además de usar el efecto Mover como de costumbre, **debes** descartar 1 carta de Nave Colonizadora de tu mano (*a tu elección*) como coste adicional. Coloca la carta en la parte inferior del mazo de Naves Colonizadoras.

Al final de tu turno en el que tu Asesor llegue a Ganímedes, elige una Loseta de Asesor de entre las 5 reveladas y colócala en el espacio libre con el número más bajo de tu Tablero de Consejo de Ganímedes. Luego, obtén la bonificación indicada



en el espacio: 1, 2 o 3 Acciones Básicas diferentes o un despegue inmediato (*realiza esta bonificación inmediatamente*). A partir de ahora, te beneficiarás de la habilidad del Asesor (*consulta “Habilidades de Asesores” en la pág. 9 o la “Guía de Habilidades”*). A continuación, revela una nueva Loseta de Asesor para rellenar el hueco que ha quedado vacío en la zona de juego. Si has completado una Nave Colonizadora durante el mismo turno, elige si quieres obtener la Loseta de Asesor **antes** o **después** de resolver los pasos de “Nave Colonizadora Completada”. Por último, coloca tu peón de Asesor de nuevo en la Luna.



Ejemplo: [1] Sara quiere mover a su Asesor desde Marte hasta Ganímedes. Para hacerlo, debe descartar una carta de Nave Colonizadora de su mano como coste adicional. [2] Al final de su turno, de los 5 Asesores disponibles recluta a Chahrazad. Como es su primera Asesora, coloca la loseta encima del 1 en su Tablero de Consejo de Ganímedes y obtiene una Acción Básica como bonificación, que realiza inmediatamente. Ahora, se beneficia de la habilidad de Chahrazad. [3] Por último, devuelve su peón de Asesor a la Luna.

Importante: No puedes tener más de 4 Losetas de Asesor, pero puedes seguir moviendo a tu Asesor hacia la Tierra o incluso hacia Marte. Algunos Asesores **otorgan PV** al final de la partida.

HABILIDADES DE ASESORES

🌀 **Dra. A. Weber (0PV)** - **Efecto inmediato:** Juega otro turno inmediatamente después de este.

La doctora A. Weber es una ingeniera experta en la producción, la gestión del tiempo y la optimización de los procesos de fabricación. Sus cualidades serán bien recibidas en Ganímedes.

🌀 **Ahu-Lani (2PV)** - Coloca la Ficha de **Mejora** encima del icono 🌀 de la columna, en la parte inferior de tu tablero.

Efecto permanente: Cuando uses un Transbordador de la clase que coincida con el icono donde está colocada la Ficha de **Mejora**, puedes activar su efecto 1 vez más, como si tuvieras otra carta de esa clase en la columna. Si Adaptas al menos 1 Colono en tu turno, mueve la Ficha de Mejora a la siguiente columna de la derecha (*una vez por turno*). Si la ficha alcanza el icono 🌀, una de tus Naves Colonizadoras despegue inmediatamente (*aunque esté incompleta*). Luego, devuelve la Ficha de **Mejora** a la caja.

Ahu-Lani es famoso por haber mejorado la búsqueda de rutas y cargas para los transbordadores, aumentando la eficiencia en casi un 20%. Ganímedes anhela su llegada, ya que su próximo proyecto está basado en los transbordadores de colonos.

🌀 **Ashwatthama (3PV)** - Coloca la Ficha de **Virus** encima de una Nave Colonizadora de otra persona.

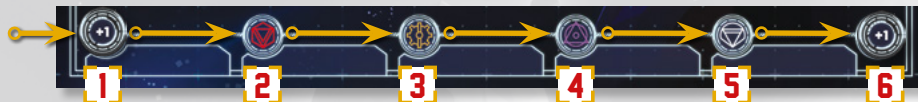
Efecto permanente: Esa Nave necesita otro Colono de cualquier color para poder despegar, y no puede despegar inmediatamente a través de una bonificación (*Bonificación del Set, Reputación al máximo, cuarto Asesor, etc.*). Esa Nave no puede ser intercambiada al usar la capacidad de La Tierra de los Asesores. Una vez la Nave esté completa, devuelve la Ficha de **Virus** a la caja.

Ashwatthama acompaña a su hermana gemela, Ayati. Ashwatthama es un desarrollador de renombre, pero se rumorea que también es el famoso activista conocido como «Solog».

🌀 **Ayati (1PV)** - Coloca el peón de Colono **VIP** en la Tierra.

Efecto permanente: El Colono **VIP** reemplaza a un Colono de cualquier color a la hora de usar Transbordadores, o cuando completas una Nave Colonizadora. El **VIP** puede usar la Ruta Espacial de James King y puede perderse en el espacio. Al usar un Transbordador con el **VIP**, puedes realizar su efecto 1 vez más, como si tuvieras otra carta de esa clase en la columna. Una vez completes una Nave Colonizadora con el **VIP** encima, devuélvelo a la caja. No puedes reclutar a Ayati si ya tienes 6 Colonos en la Tierra.

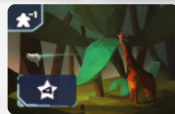
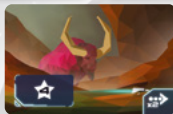
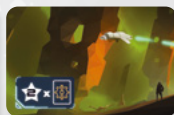
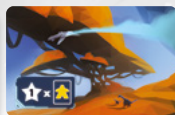
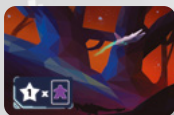
Ahu-Lani





Ayati es la representante política de la “Confederación de la Nueva India”, pero sobre todo una reconocida sismóloga. Su experiencia perfeccionará la resiliencia de las instalaciones en Ganímedes.

Chahrazad (2PV) – **Efecto inmediato:** Gana 2 puntos de Reputación **O BIEN** recluta un Colono de cualquier color en Marte (si no está completo). Si has descartado una Nave Colonizadora con un animal en su dibujo, puedes resolver ambos efectos. Si lo haces, enséñale la carta a todo el mundo antes de colocarla en la parte inferior del mazo de Naves.



Chahrazad es veterinaria e investigadora en inmunología y fisiología, especializada en los efectos de la microgravedad y la vida animal en el espacio. Sus futuros trabajos serán cruciales en los exo-asentamientos.

Ender (1PV) - Coloca la Ficha de **Monolito** encima de este Asesor. En cualquier momento durante tu turno, cuando tengas un Colono de cada color en Marte y el peón de Asesor en Marte, coloca la Ficha de **Monolito** en Fobos, la luna

pequeña debajo de Marte.

Efecto permanente: Cuando uses un Transbordador de Marte, puedes colocar la carta en cualquier columna de tu elección: se convierte en un Transbordador de esa clase para todos los efectos (multiplicar efectos, puntuación por Naves, Bonificación del Set, etc.).

Desde joven, Ender estuvo obsesionado con el Monolito de Fobos. Como promotor inmobiliario, quiere utilizar su riqueza para permitir el turismo en todo el Sistema Solar. Comenzará estableciendo un lugar turístico en su zona favorita, el Monolito de Fobos, y sueña con colonizar el Planeta X.

Hipt Liber (2PV) – Coloca la Ficha de **Comerciante** entre 2 Transbordadores de Marte de la zona de juego.

Efecto permanente: Cuando uses un Transbordador de Marte adyacente a la Ficha de **Comerciante**, puedes renunciar a su efecto y realizar una Acción Básica en su lugar. Solo quien tenga a **Hipt Liber** puede usar esta habilidad, y la Ficha de **Comerciante** no se puede mover después de haber sido colocada.

Hipt Liber es el representante de un sindicato de comerciantes, que adquirió recientemente los derechos de explotación de los barcos comerciales. Ha sido elegido capitán de su primer transbordador de Marte.





🔧 **James King (2PV)** - Coloca la Ficha de **Ruta Espacial Tierra-Marte** entre la Tierra y Marte.

Efecto permanente: Al comienzo de tu turno, puedes mover un Colono desde la Tierra hacia Marte de forma gratuita, a menos que ya haya 5 Colonos en Marte. Puedes mover el mismo Colono usando tus dos Rutas Espaciales.

James King es un talentoso ingeniero descendiente de la familia King, responsables de la ruta espacial que conecta la Tierra con la Luna. Su mayor ambición es recaudar suficiente dinero para hacer realidad su proyecto: ¡una ruta similar que conecte la Tierra con Marte!

🔧 **Marty Simon (1PV)** - **Efecto inmediato:** Elige un Transbordador de La Tierra de tu elección: colócalo en la columna correspondiente de tu tablero. No actives el efecto del Transbordador ni muevas Colonos hacia Marte.

Marty Simon es especialista en el mantenimiento y la reparación de transbordadores, y el pedagogo perfecto para instruir a la próxima generación de mecánicos.

🔧 **Michelle de la Rose (0PV)** - Coloca el peón de **Presidente** en la Luna. El **Presidente** se mueve como tu Asesor, pero cuenta como Colono para las limitaciones en los planetas y no puede usar Rutas Espaciales (*tampoco puede usar Transbordadores*). Una vez el **Presidente** llegue a Ganimedes, colócalo encima de la loseta de **Michelle de la Rose**: obtendrás 5 PV al final de la partida. Si ya tienes 4 Colonos en la Luna, no podrás reclutar a **Michelle de la Rose**. Si ya

hay 6 Colonos en la Tierra o 5 en Marte no podrás mover al **Presidente**, ya que no puede perderse en el espacio.

Nacida en Francia, Michelle de la Rose es la portavoz del presidente de la Tierra. Domina todos los idiomas oficiales de la Luna, Marte y Ganimedes. Maneja a la perfección la diplomacia y el protocolo.

🔧 **Sr. Wu (1PV)** - **Efecto permanente:** Una vez por turno, al usar un Transbordador, puedes mover 2 Colonos del mismo color en vez del Colono de otro color indicado en la condición de ese Transbordador.

El Sr. Wu es el director del Programa de Gestión de Habilidades de Colonos, en el que desarrolló un simulacro sobre el trabajo en equipo para enfrentarse a tareas inesperadas durante los largos viajes en el espacio.

🔧 **Sra. Chau (2PV)** - **Efecto permanente:** Si un Colono de cualquier persona se pierde en el espacio, puedes reclutarlo y colocarlo en la Luna. Cuando uses un Transbordador que requiera que descartes una Loseta de Colono, no la descartes. Puedes usar ese Transbordador aunque no tengas Losetas de Colono arriba de tu tablero.

La Sra. Chau es la jefa del Programa de Atención Médica para Colonos. Dado que ha sido nominada “persona del año” por la revista Earth Time, es muy probable que sea la persona más popular del sistema solar. Su visita a Ganimedes incrementará la moral de los colonos.

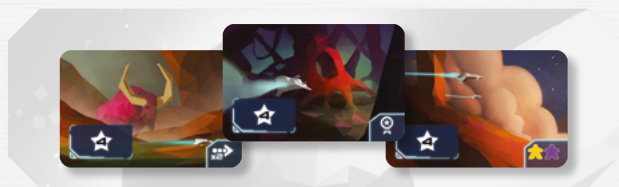
🔧 **Sra. Lee (1PV)** - **Efecto permanente:** Cuando uses un Transbordador de La Tierra, puedes mover uno de los Colonos indicados en su condición a una de tus Naves



Colonizadoras (respetando sus condiciones de lanzamiento).

La Sra. Lee es una joven investigadora procedente de Corea. Le gusta la música retro de «Daft Punk» y los deportes electrónicos. Se hizo famosa por diseñar un nuevo transbordador espacial individual súper rápido, llamado VRS.

⚙️ **Nakkia (1PV) - Efecto inmediato:** Roba 4 cartas de Nave Colonizadora **O BIEN** intercambia una de las Naves de tu mano por otra que hayas completado previamente. Si has descartado una Nave Colonizadora con una bonificación de despegue inmediato (indicada en la parte inferior derecha de la carta) para reclutar a esta Asesora, puedes resolver ambos efectos. Si lo haces, enséñale la carta a todo el mundo antes de colocarla en la parte inferior del mazo de Naves.



Nakkia fue la mejor cadete que ha visto la Academia de Vuelo Lunar, ¡la primera en obtener una puntuación perfecta en el examen final! Su talento como piloto y su visión moderna del pilotaje serán un activo inestimable en Ganimedes.

⚙️ **Noor (2PV) - Efecto permanente:** Cuando realices la Acción 3 “Descartar Losetas de Colono”, realiza una Acción Básica adicional.

Noor es una experta en la gestión de recursos humanos. Ahora trabaja en un método estadístico para mejorar la selección de colonos, haciendo un uso inteligente de los macrodatos para incrementar el rendimiento de las inversiones.

⚙️ **Tarak Freeman (1PV) - Efecto inmediato:** Recluta hasta 3 Colonos de cualquier color en la Luna.

Tarak Freeman es el representante de la Compañía Pow-Wow, el lobby de ocio más grande del sistema solar. También es conocido por ser profesor de teología en la Academia de Vuelo Lunar, especialmente por su defensa de la «Nueva Cronología». Tarak Freeman es uno de los inversores de riesgo más influyentes y un cazatalentos para las futuras misiones de colonización. Ser elegido por Tarak Freeman se considera un gran honor y te garantiza tener una buena oportunidad a nivel profesional.

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**

tranjisgames.com     @tranjisgames

