

GANÍMEDES

2^{da} EDICIÓN



DISEÑADOR: HOPE S. HWANG

ARTISTA: OLIVER MOOTOO

DISEÑO GRÁFICO: DAVID SITBON

COMPONENTES

- 30 losetas de colonia, incluyendo 4 losetas iniciales



- 90 cartas:

- 30 cartas de transbordador Tierra
- 30 cartas de transbordador Marte
- 30 cartas de nave



- 52 fichas de astronauta (13 de cada color)



- 4 tableros personales



- 4 marcadores de reputación



INTRODUCCIÓN

Cada participante toma el rol de una corporación especializada en enviar astronautas a planetas no explorados de nuestra galaxia. Las corporaciones buscan astronautas con diferentes capacidades:

- Astronautas azules: se especializan en marketing y comunicaciones. Facilitan a las corporaciones el reclutamiento de más astronautas.
- Astronautas rojos: se especializan en liderazgo y administración. Ayudan a las corporaciones a organizar las expediciones y satisfacer la necesidad de sus tripulaciones.
- Astronautas amarillos: se especializan en ingeniería. Ayudan a mejorar el tiempo de los viajes.
- Astronautas morados: trabajan en el sector social y relacionado a la salud. Son útiles para aumentar la reputación de las corporaciones.

Para viajar hacia el infinito y más allá, cada astronauta debe trasladarse a Ganimedes, la luna más grande de Júpiter, pues desde ahí despegarán las naves a lo desconocido.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La última persona que vio una película o serie de ciencia ficción será quien comience la partida.

- La persona inicial toma el tablero personal con un icono **1** en la esquina superior derecha. El resto toma uno de los tableros sobrantes. Luego, cada participante coloca su marcador de reputación en la casilla inicial de su contador de reputación.
- Para formar la reserva de astronautas, toma 7 / 10 / 13 fichas de astronauta de cada color (dependiendo de si son 2 / 3 / 4 participantes). Déjalas cerca del área de juego.
- Toma las 4 losetas iniciales  y colócalas bocarriba en el centro de la mesa. Forma una pila con las 26 losetas de colonia restantes.
- Separa las cartas de transbordador Tierra  y Marte , y forma 2 pilas sobre las losetas de colonia. Revela 4 cartas de cada pila y ubícalas en filas; las cartas de transbordador Tierra sobre las losetas de colonia y las cartas de transbordador Marte sobre las de transbordador Tierra como se muestra en la imagen. Las losetas bocarriba y las cartas forman el área de juego, común a todo el grupo.

- [5]** Toma las 30 cartas de nave , barájalas bocabajo y revela 3 para formar una fila sobre las cartas de transbordador Marte. Luego reparte 4 cartas de nave a cada participante. Cada participante debe escoger 2 cartas de su mano, y colocarlas bocabajo en el espacio correspondiente de su tablero personal. Las 2 cartas restantes de cada participante se vuelven a barajar con la pila de cartas de nave. Finalmente, el grupo completo revela sus cartas de nave simultáneamente.



PREPARACIÓN PARA 2 PARTICIPANTES



IDEA DEL JUEGO

Cada tablero personal representa el viaje de cada astronauta desde la Tierra hasta Ganímedes, y está dividido en distintas secciones:

- [A]** En la parte superior, hay espacios para que cada participante ubique sus losetas de colonia. Al reclutar astronautas siempre se posicionan en la Tierra.
- [B]** El centro espacial terrestre puede contener hasta 6 astronautas mientras esperan abordar una nave a Marte.

C El centro espacial marciano puede contener hasta 5 astronautas mientras esperan abordar una nave a Ganímedes.

D El sitio de lanzamiento de Ganímedes mantiene 2 cartas de nave. Esas 2 naves se posicionan en los tableros personales al comienzo de la partida. Sus condiciones de lanzamiento se indican al lado derecho: 3 astronautas iguales o 4 astronautas diferentes.

E En la base del tablero personal, cada participante coloca sus cartas de transbordador en las columnas correspondientes (deben mantener el símbolo) y desencadena sus efectos.



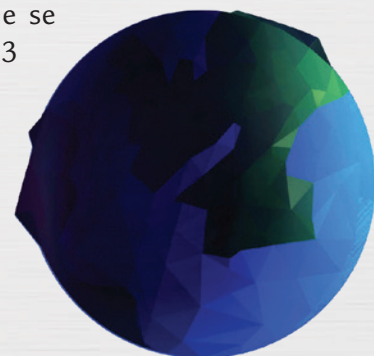
Al reclutar astronautas, siempre deben posicionarse en la Tierra. Si alguien usa una carta de transbordador Tierra, se desplazan astronautas de la Tierra a Marte. Del mismo modo, cuando se usa una carta de transbordador Marte, se desplazan astronautas de Marte a la carta de nave que la persona decida. Cuando es completada una carta de nave, debe retirarse al final del turno. El grupo de astronautas ha dejado el sistema solar y vuelve al suministro principal.

Todas las personas pueden multiplicar los efectos de las losetas de colonia y sus cartas de transbordador Tierra y Marte si anteriormente tienen del mismo tipo (🌀, 🔴, ⚙️, 🌌, ⚡).

ESTRUCTURA DEL TURNO

Comenzando por la persona inicial, cada quien juega su turno hasta que se desencadena el fin de la partida. En su turno, debe elegir solo 1 acción entre 3 posibles. Al final de su turno, esa persona debe reponer los espacios vacíos del área de juego. Luego le toca jugar a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj. Las 3 posibles acciones son:

- ⚙️ Elegir una loseta de colonia
- ⚙️ Usar una carta de transbordador para mover astronautas
- ⚙️ Descartar losetas de colonia para usar acciones básicas



1 ELEGIR UNA LOSETA DE COLONIA

Quien esté jugando elige una loseta de colonia y la desplaza a 1 de sus 3 espacios de la parte superior de su tablero personal, desencadenando su efecto.

Cada loseta de colonia es de un tipo específico (🌀, 🔴, ⚙️, 🌌, ⚡). Si la loseta de colonia escogida es la segunda (o tercera) del mismo tipo colocada en el tablero, quien esté jugando puede aplicar su efecto 2 veces (o 3 si corresponde). Puede escoger distintos efectos si la loseta seleccionada ofrece más de uno.

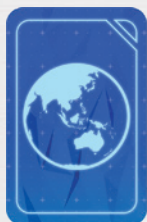
Nadie puede controlar más de 3 losetas de colonia al mismo tiempo. Si una persona elige esta acción, y ya tiene 3 losetas de colonia en su tablero personal, simplemente descarta 1 de estas antes de posicionar la recién tomada.

Si la pila de losetas se agota, baraja las losetas descartadas para formar una nueva pila. Las losetas de colonia se descartan bocarriba y cualquier participante puede verlas en cualquier momento.

Ejemplo: Sally elige una loseta de colonia y la posiciona en su tablero personal. Como es su segunda loseta de colonia , puede realizar 2 veces el efecto de la loseta seleccionada. Esta loseta permite reclutar 1 astronauta rojo o 1 amarillo. Sally tiene 3 opciones: escoger 2 astronautas rojos, 2 amarillos o tomar 1 de cada tipo. Decide tomar 1 de cada tipo.



2 USAR UNA CARTA DE TRANSBORDADOR PARA MOVER ASTRONAUTAS



Transbordador Tierra:

Quien esté de turno puede usar una carta de transbordador Tierra si tiene en la Tierra las fichas de astronauta indicadas en la parte superior de la carta seleccionada. Luego, toma la carta de transbordador Tierra, la coloca en la columna correspondiente a su tipo, en la base del tablero personal, y mueve astronautas de la Tierra a Marte. Finalmente, puede llevar adelante el efecto de la carta de transbordador. Recuerda que el efecto se puede desencadenar tantas veces como el número de cartas del mismo tipo haya en la base del tablero de la persona de turno, incluyendo la que acaba de usar.



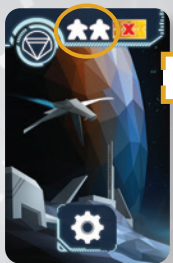
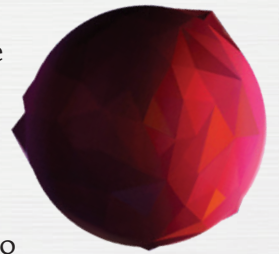
Ejemplo: Aaron puede tomar la carta de transbordador Tierra ya que tiene disponible en la Tierra 1 astronauta rojo y 1 azul **A**. Toma la carta de transbordador la coloca en la columna de la base de su tablero personal y mueve ambos astronautas a Marte **B**. Además, puede ejecutar el efecto del transbordador 2 veces ya que es la segunda carta que usa **C**. Este efecto le permite reclutar 1 astronauta morado a la Tierra.





Transbordador Marte:

Quien esté de turno puede usar una carta de transbordador Marte si tiene en Marte las fichas de astronauta indicadas en la parte superior de la carta seleccionada. Luego, toma la carta de transbordador Marte, la coloca en la columna correspondiente al tipo, en la base del tablero, y mueve las fichas de astronauta indicadas de Marte a la nave de su elección (pueden ser ambas) en Ganímedes. Las condiciones de posicionamiento en las naves son estrictas. Si un astronauta no puede posicionarse en ninguna nave por que no hay espacio disponible, queda perdido en el espacio y regresa a la reserva. Finalmente, puede llevar adelante el efecto de la carta de transbordador. Recuerda que el efecto se puede desencadenar tantas veces como el número de cartas del mismo tipo tenga la persona en la base de su tablero personal, incluyendo la que acaba de usar.



Ejemplo: Sally puede tomar la carta de transbordador Marte ya que tiene disponible 2 astronautas en Marte y controla al menos 1 loseta de colonia **A**. Toma la carta de transbordador , la coloca en la columna de la base de su tablero personal, mueve ambos astronautas a cualquiera de las naves en Ganímedes y descarta 1 loseta de colonia.

La ficha de astronauta azul puede moverse a cualquiera de las 2 cartas de nave ya que las condiciones son válidas en ambos casos. No hay espacio en Ganímedes para la ficha de astronauta rojo, por lo que se pierde en el espacio y regresa a la reserva **B**. Además, Sally puede ejecutar el efecto del transbordador solo 1 vez ya que esta es la primera carta que usa. Como esta nave le permite usar una acción básica (ver más adelante), elige mover su astronauta amarillo de la Tierra a Marte. **C**

Todas las cartas de transbordador requieren al menos 1 astronauta. Se pueden usar astronautas de cualquier color para 1 transbordador blanco.

Algunos transbordadores para ser usados requieren que la persona de turno descarte 1 loseta de colonia de su tablero personal. Si una persona no puede descartar 1 loseta de colonia de su tablero personal, no puede usar ese tipo de transbordador.



Cuando una nave es completada:

El número de astronautas requerido para completar una nave está indicado al lado derecho de cada tablero personal: **pueden ser 3 astronautas idénticos o 4 diferentes.**

IMPORTANTE: cuando una nave es completada, despegas al final de tu turno. Debes resolver todas tus acciones antes de realizar los pasos de “nave completada”.

Cuando despega una nave, la persona de turno debe resolver estos 3 pasos en orden:

- 1** Todas las fichas de astronauta que estaban en la nave regresan a la reserva principal.
- 2** Se aplica el efecto de la nave indicado en la esquina inferior derecha (solo si es que la carta tiene efecto). La carta debe posicionarse bocarriba junto al tablero personal.
- 3** Elige una de las 3 cartas de nave disponible o toma la primera carta del mazo directamente a tu mano. Luego escoge una nave de reemplazo de tu mano y colócala en el espacio vacío del tablero personal.



3 DESCARTAR LOSETAS DE COLONIA PARA REALIZAR ACCIONES BÁSICAS



Descarta cualquier número de losetas de colonia para realizar ese número de acciones básicas. Si la persona de turno realiza varias acciones básicas, estas pueden ser distintas o la misma varias veces.

Acciones básicas



Reclutar: recluta una ficha de astronauta a elección desde la reserva y colócalo en la Tierra.



Adaptar: descarta una ficha de astronauta de tu tablero personal y reemplázalo con uno del color que prefieres de la reserva.



Mover: mueve una ficha de astronauta desde la Tierra a Marte, o de Marte a las naves en Ganímedes, o entre una nave a otra.



Reputación: mueve tu marcador de reputación una casilla hacia la derecha en el contador de reputación.



Robar: toma una carta de nave de la fila de naves disponibles (o la primera del mazo de robo) y llévala a tu mano.



Ejemplo: Aaron decide descartar 2 losetas de colonia para realizar 2 acciones básicas. En este caso, elige ganar 2 puntos de reputación.

FIN DEL TURNO

Al final del turno, la persona que está jugando debe rellenar el área de juego revelando nuevas losetas o cartas según corresponda.

Ejemplo: si usaste una carta de transbordador Marte en tu turno, rellena el espacio vacío con una nueva carta de transbordador Marte del mazo correspondiente.

OTROS CONCEPTOS

1 FILA



Cada vez que alguien acumule una carta de transbordador de cada tipo (🚀, 🛸, 🛸, 🛸 y 🛸), en su tablero personal, puede elegir una nave para despegar inmediatamente, incluso si está incompleta o vacía. Luego, esa persona debe resolver los pasos de cuando despegue una nave, como si esa nave hubiese despegado al final de su turno.

2 CONTADOR DE REPUTACIÓN

Existen 3 casillas especiales en tu contador de reputación que te permiten realizar una acción básica. Cuando tu marcador de reputación alcanza o pasa una casilla especial, puedes realizar una acción básica.



3 ALCANZAR LA REPUTACIÓN MÁXIMA



Si alguien llega al final de su contador de reputación, puede seleccionar una de las naves en Ganímedes y hacerla despegar inmediatamente, incluso si está incompleta o vacía. Luego, esa persona debe resolver todos los pasos de cuando despegue una nave, como si esa nave hubiese despegado al final de su turno. Cuando alguien alcanza la reputación máxima, no puede seguir avanzando en el contador, pero aún puede usar cartas de transbordador que incrementen su reputación.

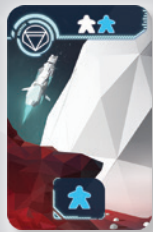
Al final de la partida, cada participante recibe puntos de victoria según hasta donde haya avanzado su marcador de reputación.

4 OTRAS REGLAS

- Es posible que una persona no pueda mover una o más fichas de astronauta porque su destino está sin espacio disponible o no lo puede elegir: el destino puede estar lleno (Marte) o las condiciones de despegue no permiten mover una ficha de astronauta allí (Ganímedes). En esos casos, la ficha de astronauta se pierde en el espacio y regresa a la reserva.
- La Tierra tiene un límite de 6 astronautas y Marte tiene un límite de 5 astronautas. Una persona puede reclutar nuevas fichas de astronauta en la Tierra aunque no tenga espacio disponible, y ya que no puede descartar astronautas ya posicionados, las nuevas fichas simplemente se pierden. De todas formas, una persona puede reclutar 2 astronautas si la Tierra tiene solo 1 espacio disponible, en ese caso se posiciona solo 1 de las 2 fichas de astronauta.
- Al final de su turno, cada participante no puede tener más de 4 cartas de nave en su mano. Si alguien supera este límite, debe descartar cartas ubicándolas en la base del mazo de robo en el orden que prefiera, hasta tener 4 cartas.
- La reserva de astronautas está limitada a 7 / 10 / 13 fichas de cada color para partidas de 2 / 3 / 4 participantes respectivamente. Un participante puede realizar la acción 1, 2 o 3, incluso si le otorgan astronautas que ya no estén disponibles en la reserva.



Ejemplo 1: ya no hay fichas de astronauta rojas ni azules en la reserva. Sally decide usar 1 loseta , que le permite reclutar 1 ficha de astronauta roja o una azul. Ella puede tomar la loseta, aunque no haya fichas de astronautas de esos colores en la reserva.



Ejemplo 2: ya no hay astronautas azules en la reserva. Aaron decide usar 1 carta de transbordador  que le permite reclutar 1 ficha de astronauta azul. Aún puede usar la carta de transbordador y colocarla bajo su tablero personal aunque no haya fichas de astronautas de ese color en la reserva.



FIN DE LA PARTIDA

Las personas juegan sus turnos hasta que alguna de las siguientes condiciones ocurra:

- Alguien hace despegar su 4^{ta} nave. Si alguien completa su 4^{ta} y 5^{ta} nave en el mismo turno, ambas naves despegan correctamente.
- Se acaba 1 de los 2 mazos de cartas de transbordador (de la Tierra o Marte).

Cuando esto sucede, se termina la ronda antes de que la partida finalice. De este modo, todas las personas tienen el mismo número de turnos.

El puntaje que cada participante obtuvo es la suma de puntos de victoria obtenidos en:

- Las naves que despegaron correctamente.
- Donde se encuentra el marcador de reputación en el contador (0/1/2/4/5/6 puntos de victoria).
- Sus naves incompletas: 1 punto de victoria por cada astronauta en una nave incompleta.

La persona que obtenga el mejor puntaje será la ganadora. En caso de empate, quien tenga más astronautas en Marte ganará la partida. Si el empate persiste, la persona con más astronautas en la Tierra gana. Si el empate aún persiste... bueno, ¡es un empate!



EFFECTOS CARTAS DE TRANSBORDADOR



Reclutamiento: recluta una ficha de astronauta a tu elección de la reserva y colócalo en la Tierra.



Adaptación: descarta una ficha de astronauta de tu tablero personal y reemplázalo por uno del color a tu elección de la reserva.

O

Si, al usar una carta de transbordador, ganas al menos 2 efectos de adaptar en la misma acción, puedes reemplazar los 2 efectos de adaptar por 1 acción básica. Esto se puede realizar múltiples veces. Puedes acumular ambas habilidades si tienes al menos 3 efectos de adaptar.



Reputación: mueve tu marcador de reputación una casilla hacia la derecha en el contador de reputación.



Mover: mueve una ficha de astronauta de la Tierra a Marte, o de Marte a una nave en Ganímedes, o de una nave a la otra.



Robar: toma una nave de la fila de naves (o la primera del mazo de robo) y llévala a tu mano.

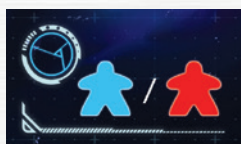


Acciones básicas: realiza cualquier acción básica (reclutar, adaptar, mover, reputación o robar). Si este efecto se multiplica, puedes elegir diferentes acciones básicas cada vez.



Reclutamiento bicolor: recluta una ficha de astronauta de uno de los colores indicados de la reserva y colócala en la Tierra.

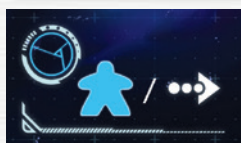
EFFECTOS LOSETAS DE COLONIA



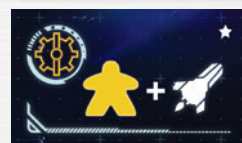
Reclutar 1 astronauta azul o rojo.



Reclutar 1 astronauta rojo o ganar 1 punto de reputación.

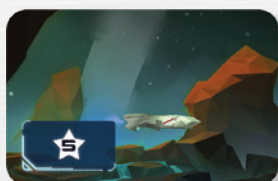


Reclutar 1 astronauta azul o mover 1 astronauta.

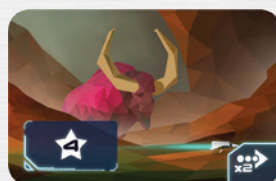


Reclutar 1 astronauta amarillo y tomar 1 nave a tu mano.

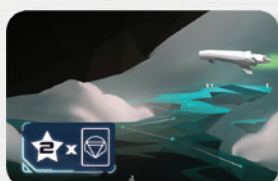
NAVES



5 puntos de victoria.



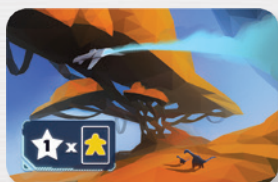
4 puntos de victoria y realizas 2 veces la acción mover.



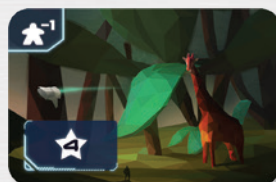
2 puntos de victoria por transbordador del tipo indicado (🌀, 📀, ⚙️, 🌐, 📡) que esté visible bajo tu tablero personal al final de la partida.



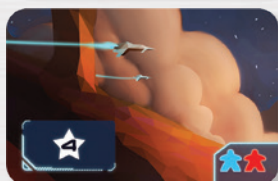
6 puntos de victoria si completas al menos una serie con los 5 tipos de carta de transbordador (🌀 + 📀 + ⚙️ + 🌐 + 📡) (no acumulables).



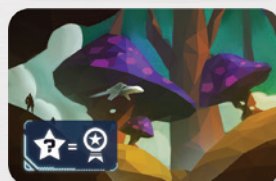
1 punto de victoria por cada símbolo de astronauta del color indicado en tus cartas de transbordador.



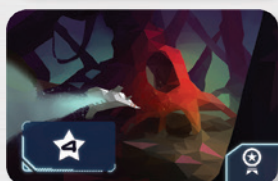
4 puntos de victoria (esta nave necesita 1 astronauta menos para ser completada)



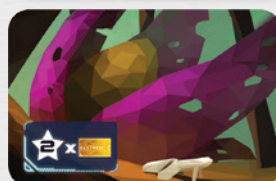
4 puntos de victoria e inmediatamente recluta a la Tierra los astronautas indicados.



Puntúa tu reputación otra vez



4 puntos de victoria y obtienes 1 punto de reputación.



2 puntos de victoria por cada loseta de colonia que tengas al final de la partida.

CRÉDITOS

Diseñador: Hope S. Hwang
Arte: Oliver Mootoo
Diseño gráfico: David Sitbon
DTP: Good Heidi
Desarrollo: Sorry We Are French
Redacción reglamento: Matthieu Verdier

Traducción al español: Simón Weinstein

Productor: Emmanuel Beltrando

Revisión reglamento: José Manuel Álvarez, Jorge Larraín y Laura Mena

Agradecimientos especiales del diseñador: Hwang Min-woo, Hwang Min-ji, Yohan Go, Gary Kim, Park Sung-jun, Kim Mun-hyeok, Juhwa Lee. Gracias.

