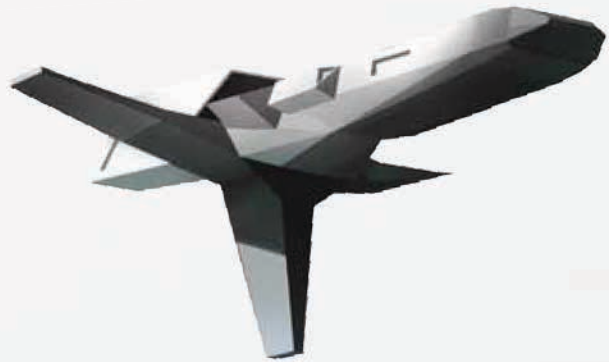


GANYMEDE



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.



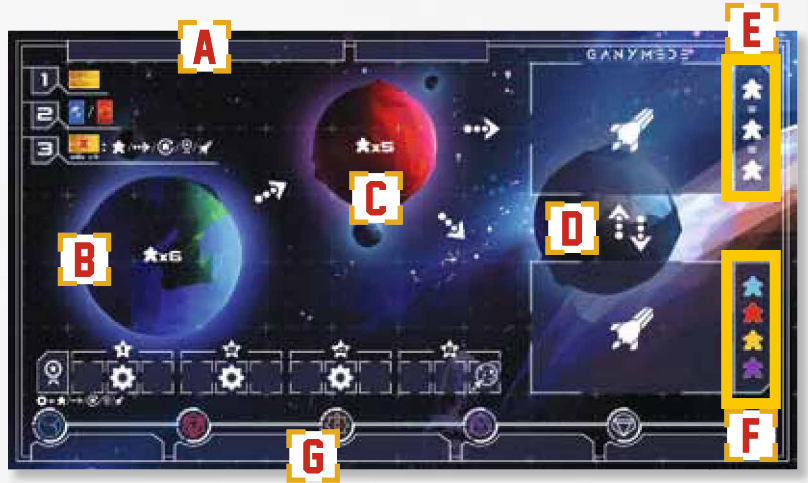
2인 플레이 준비 예시

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.

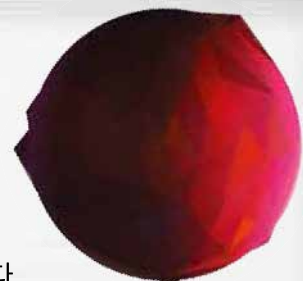


화성 셔틀 카드

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.

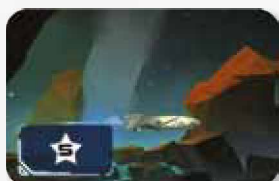


파란색 이주민 1명을 지구에 놓거나 이주민 1명을 화살표 방향으로 1칸 이동시킵니다.

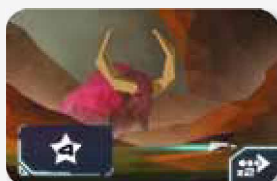


노란색 이주민 1명을 지구에 놓고, 우주선 카드 1장을 가져옵니다.

우주선 카드 점수



5점

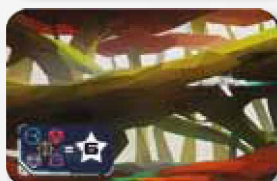


4점

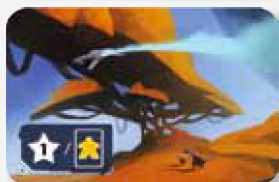
효과 : 이주민 이동 행동 2번 하기 하나의 이주민 2번 이동 혹은 다른 이주민 각각 1번 이동



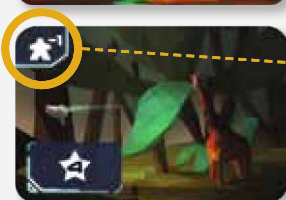
표시된 문양의 셔틀 카드 1장당 2점



셔틀 카드 문양 1세트 당 6점

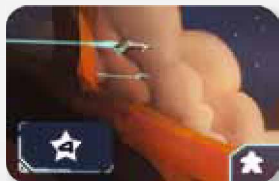


셔틀 카드 상단에 표시된 해당 색깔의 이주민 1명 당 1점



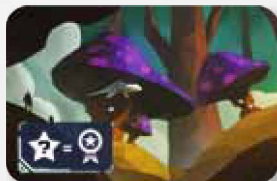
조건 : 이 카드를 완성하기 위해 필요한 이주민 1명 감소

4점

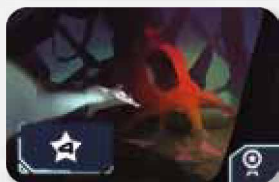


4점

효과 : 원하는 색깔의 이주민 1명을 지구에 놓기

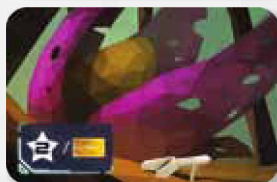


내 명성 점수와 동일한 점수 획득



4점

효과 : 명성 마커를 오른쪽으로 1칸 이동



내 개인 보드에 있는 이주민 타일 1개당 2점



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybabob.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)



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