Matthieu Verdier
David Sitbon

20' 14+ 1+

VARUNA

DEMETER-2

P.1
P.12

MATÉRIEL :

- 1 bloc de 100 feuilles de jeu



- 7 tuiles Espèce recto-verso



- 12 tuiles Objectif recto-verso



- 8 jetons Découverte



- 75 cartes Action
  (15 de chaque couleur)



- 1 plateau d'Objectifs recto-verso (multijoueur / solo)



- 1 règle en 2 langues (anglais, français)

Bonus : 2 tuiles Objectif pour Demeter



THÈME ET BUT DU JEU :

Voilà maintenant trois ans que l'exploration de Demeter 1 a commencé. L'expédition de Chahrazad est un réel succès et des fonds pour l'exploration de la seconde lune de Demeter ont été alloués par la Nouvelle-Inde. Cette seconde expédition devait être menée par Ayati et son frère Ashwatthama, mais au dernier moment c'est finalement Michelle de la Rose, nouvellement promue ambassadrice de la Terre qui prendra la tête de cette mission !

Cette seconde lune de Demeter est nommée, comme l'a désiré la Nouvelle-Inde, Varuna, dieu des océans et Gardien de l'Orient. Varuna a la particularité d'être recouverte à 89% d'océans et peuplée de dinosaures dont la grande majorité sont aquatiques. Etudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? Jamais ! C'est donc à bord d'un sous-marin d'exploration dernier cri que vous allez découvrir la sœur presque jumelle de Demeter 1 ! À l'aventure !!!

Marquez plus de Points de Mission (PM) que vos adversaires pour remporter la partie !

Note de l'éditeur : *Bien que les termes "reptile marin" et "reptile volant" soient plus exacts, nous avons décidé d'utiliser dans les règles le terme "dinosaure" par volonté de simplification.*

Note de l'éditeur 2 : *Pour comparer vos scores, consultez les Réalisations et le Bilan de Mission en pages 23 et 24.*

illustration de Oliver Mootoo pour l'extension Moon du jeu Ganymede.

MISE EN PLACE :

1. Prenez les cartes Action et triez-les de manière à former 5 paquets face cachée de 15 cartes de la même couleur. Retirez 2 cartes de chaque paquet sans les regarder et remettez-les dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.
2. Prenez le plateau d'Objectifs et placez-le au centre de l'espace de jeu. Prenez au hasard 4 tuiles Objectif et placez-les aléatoirement côté doré sur les emplacements A/B/C/D du plateau d'Objectifs. Les tuiles Objectif restantes sont remises dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Prenez au hasard 4 jetons Découverte et placez-les aléatoirement face **visible** sous les emplacements A/B/C/D du plateau d'Objectifs. Les jetons Découverte restants sont remis dans la boîte : ils ne serviront pas pour cette partie.
4. Placez les 7 tuiles Espèce côté doré près du plateau d'Objectifs.
5. Chaque joueur prend une feuille de jeu et se munit d'un crayon ou d'un stylo, puis surligne une des 3 cases de départ de Sous-Marin (Dsungaripterus / Dimorphodon / Ichtyosaure), puis entoure le cercle en pointillés à l'intérieur de la tuile Espèce se trouvant à proximité pour indiquer qu'elle est **débloquée**. Enfin, chaque joueur colorie la partie de son choix d'un dinosaure de cette espèce débloquée.



Exemple : *Gaël choisit de surligner la case de départ de sous-marin dans l'environnement des Ichtyosaures (1), débloquant ainsi cette espèce. Il colorie ensuite la partie d'un Ichtyosaure (2).*



IMPORTANT : *vous ne pouvez ni **Découvrir** ni **Étudier** de dinosaure tant que l'espèce n'a pas été débloquée via une action **Déplacer son sous-marin** ou **Utiliser son sonar**.*

ANATOMIE D'UNE CARTE



TOUR DE JEU :

Une partie de Varuna dure **13 tours**, chacun d'eux étant divisé en 3 phases :

1. **Révéler une carte de chaque paquet**
2. **Choisir une carte, subir les dégâts éventuels et déclencher l'action de la carte sélectionnée**
3. **Résoudre le Bonus de la carte sélectionnée**

PHASE 1 - RÉVÉLER UNE CARTE DE CHAQUE PAQUET

Un joueur (peu importe lequel) tire une carte de chacun des 5 paquets et place ces 5 cartes dans leur défausse respective, face visible. Ce sont les 5 cartes disponibles pour ce tour.



PHASE 2 - CHOISIR UNE CARTE, SUBIR LES DÉGÂTS ÉVENTUELS ET DÉCLENCHER L'ACTION DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

Simultanément, chaque joueur choisit une des 5 cartes disponibles **(sans la prendre)** et résout les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Entoure la case la plus à gauche de sa zone d'Action correspondant à la couleur de la carte choisie.**



Exemple : *Gaël choisit la carte violette disponible ce tour : il entoure la case la plus à gauche de sa zone d'Action correspondant aux cartes violettes.*

2. **Subit les dégâts éventuels indiqués sur les autres cartes révélées.**

Additionnez les indiqués sur les 4 cartes que vous n'avez **pas choisies**. Cette somme indique le nombre de dégâts encourus par votre sous-marin lors de ce tour. Soustrayez à cette valeur le nombre de obtenus (voir ***Augmenter le niveau de protection***). Ce total indique les dégâts réellement subis par votre sous-marin ce tour : cochez ce même nombre de cases en commençant par le haut de votre piste de dégâts.

Si un joueur coche la dernière case de sa piste de dégâts ( ), son sous-marin a coulé et il est éliminé de la partie.



Exemple : *Gaël a choisi la carte violette, il ignore alors les dégâts présents sur celle-ci. Le total de sur les cartes non-choisies par Gaël s'élève à 4. Comme le niveau de protection de son sous-marin est de 2 (1), il coche 2 cases sur sa piste de dégâts (2).*

3 **Déclenche l'Action indiquée sur cette carte.**

IMPORTANT :

- Plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte.
- Une fois qu'un joueur a sélectionné 4 fois la même couleur de carte, il ne peut plus sélectionner ce type de carte jusqu'à la fin de la partie.
- Si plusieurs symboles d'action se trouvent sur une carte, résolvez-les dans l'ordre de votre choix. S'il y a plusieurs symboles Action séparés par un « / » sur la carte, n'en choisissez qu'un seul.
- Réalisez **entièrement** votre action avant de déclencher d'éventuels bonus découlant de cette action.



Exemple : *Au tour suivant, Gaël déclenche l'Action de cette carte : colorier deux parties de dinosaure avec* .

PHASE 3 - RÉSOUDRE LE BONUS DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

Chaque joueur colorie l'intérieur de la case qu'il avait entourée lors de la phase 2 et gagne le bonus indiqué dans la case.

: déplacez 1/2/3/4 fois votre sous-marin.

: utilisez 1/2/3/4 fois votre sonar.

: étudiez 1/2/3/4 fois des dinosaures.

: améliorez 1/2/3/4 fois votre sous-marin.

: gagnez le bonus au choix parmi les 4 précédents, mais déclenchez-le seulement une fois, indépendamment du nombre de cartes grises choisies pendant la partie.

FIN D'UN TOUR :

Retourner : Si au moins un joueur a complété une espèce lors de ce tour (voir ***Découvrir des dinosaures***), retournez la correspondante sur son côté argenté. Désormais, si d'autres joueurs complètent cette espèce, ils marqueront 2 PM de moins.

Retourner : Si au moins un joueur a réalisé un Objectif lors de ce tour, retournez-le sur son côté argenté. Désormais, si d'autres joueurs souhaitent réaliser cet Objectif, ils devront remplir des conditions plus difficiles.

Fin de partie : Si les 5 paquets de cartes ne sont pas vides, alors commencez un nouveau tour. Si les 5 paquets de cartes sont vides, c'est la fin de la partie : passez au décompte des Points de Mission.

ACTIONS :

Vous déclencherez des actions de plusieurs manières :

Pendant la phase 2 : lorsque vous sélectionnez une carte et résolvez son action.

Pendant la phase 3 : lorsque vous résolvez le bonus de la carte que vous avez sélectionnée pour ce tour.

Pendant les phases 2 et 3 : lorsque vous obtenez et coloriez sur votre feuille une Action bonus indiquée dans un .

Les 5 actions principales que vous pourrez effectuer dans Varuna sont les suivantes :

Déplacer son sous-marin

Utiliser son sonar

Découvrir des dinosaures

Etudier des dinosaures

Améliorer son sous-marin







DÉPLACER SON SOUS-MARIN

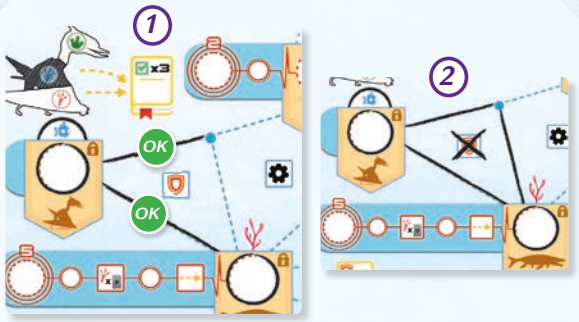
Votre sous-marin se déplace en surlignant les ---- de votre feuille.

La première fois que vous déplacez votre sous-marin, vous devez le faire depuis la position de départ de votre sous-marin, que vous avez choisie en début de partie : surlignez un ---- **adjacent** à cette position de départ.

Les fois suivantes, vous devrez surligner un ---- **adjacent** à un autre ---- **déjà surligné** précédemment, ou à la position de départ de votre sous-marin.

PRÉCISIONS :

- Lorsque vous surlignez un ---- touchant une tuile Espèce que vous n'aviez pas encore entourée, entourez le cercle à l'intérieur de celle-ci pour indiquer que vous avez **débloqué** cette espèce et que vous pourrez désormais y *Découvrir* et ***Etudier*** des dinosaures.
- Les ---- touchant une même tuile Espèce sont considérés comme adjacents.
- Lorsque tous les ---- autour d'un ☐ ou d'un ▯ ont été surlignés, gagnez immédiatement ce bonus.
- ▯ et ➤ seront décomptés à la fin de la partie.



Exemple (1) : *Gaël peut surligner l'un des deux ----, car ils touchent la tuile espèce qu'il a entourée en début de partie, et qui correspond à la position de départ de son sous-marin. S'il surligne le ---- du bas, il débloque également l'espèce Mosasaure en entourant la tuile Espèce.*

Exemple (2) : *Gaël a surligné tous les ---- autour de ce bonus. Il le déclenche après avoir réalisé entièrement son action* ***Déplacer son sous-marin****.*

UTILISER SON SONAR

Lorsque vous effectuez l'action ***Utiliser son sonar***, entourez le ▯ de votre choix ou la case Sonar la plus proche d'une ▯ déjà entourée.

Entourer une ▯ vous permet de **débloquer** l'espèce vivant dans cet environnement. Vous pourrez ensuite y *Découvrir des dinosaures* et plus tard les ***Etudier***. Un environnement correspond à une zone de votre feuille où vivent les dinosaures de la même espèce.

Lorsque vous atteignez la dernière case Sonar d'un environnement, entourez le ◯ : en fin de partie, les dinosaures entièrement coloriés qui y vivent vous rapporteront des PM que vous inscrirez ici.

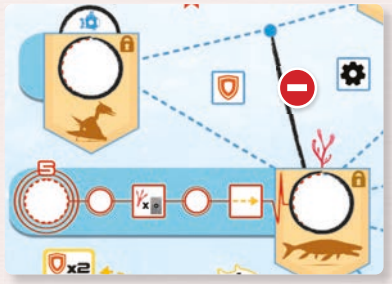
PRÉCISIONS :

- Si vous utilisez plusieurs fois votre Sonar dans le même tour, vous pouvez le répartir dans plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours la case disponible la plus proche d'une ▯.
- Après avoir utilisé votre Sonar, si vous avez colorié des bonus ☐, déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.
- Une ▯ peut également être entourée grâce à l'action ***Déplacer son sous-marin*** : cela vous permet ainsi d'économiser une action ***Utiliser son sonar***.



Exemple : *Gaël utilise 3 fois son sonar : il commence par débloquer l'espèce Dunkleosteus en entourant la tuile Espèce correspondante. Ensuite, il continue d'utiliser son sonar 2 fois dans cet environnement pour colorier le bonus ☐ qui lui permet d'augmenter la protection 🛡 de son sous-marin.*

ATTENTION : vous ne pouvez pas surligner un ---- adjacent à une 🟡 débloquée via une action ***Utiliser son sonar*** si ce ---- n'est pas adjacent à un autre ---- surligné.



DÉCOUVRIR DES DINOSAURES

Coloriez la partie d'un dinosaure d'une espèce que vous avez **débloquée**. Cette partie de dinosaure doit correspondre au(x) symbole(s) (🦴, 🦴 ou 🦴) qui se trouvent sur la carte sélectionnée ou sur un bonus. S'il s'agit du symbole 🦴, choisissez n'importe quelle partie de dinosaure. S'il y a un symbole « / », choisissez l'un des symboles présents uniquement.

Quand vous coloriez un dinosaure, ne coloriez pas son symbole à l'intérieur. Compter ces symboles peut être utile pour réaliser des 🟡 pendant la partie.

Lorsque vous avez colorié entièrement un dinosaure, vous l'avez **découvert** ! Vous pourrez l'***Etudier*** plus tard dans la partie.

🟡 COMPLÉTER UNE ESPÈCE :

Lorsque vous avez colorié tous les dinosaures d'une même espèce, marquez les PM de la tuile Espèce correspondante : inscrivez cette valeur à l'intérieur du symbole de tuile Espèce sur votre feuille. Si c'est la première fois que cette espèce est entièrement découverte, la 🟡 sera retournée sur son côté argenté à la fin du tour. Si plusieurs joueurs découvrent entièrement la même espèce au cours d'un même tour, ils marquent tous le même nombre de PM. Lorsque d'autres joueurs découvriront cette espèce plus tard dans la partie, ils marqueront les PM indiqués sur le côté argenté de la tuile Espèce.



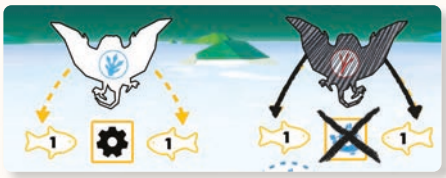
Exemple : *Gaël colorie deux parties d'Ichtyosaure. Cela lui permet de compléter l'espèce Ichtyosaure et de marquer 8PM. A la fin du tour, il retournera la tuile Ichtyosaure sur son côté argenté : ses adversaires marqueront 6PM au lieu de 8PM s'ils complètent également cette espèce plus tard dans la partie.*

ETUDIER DES DINOSAURES

Choisissez un ou plusieurs dinosaures **découverts** et surlignez autant de qu'indiqué. Si vous ne pouvez pas surligner assez de , alors le surplus est perdu.

Lorsque vous surlignez toutes les pointant vers un bonus, vous l'obtenez :

- Immédiatement après avoir terminé votre action ***Etudier*** s'il s'agit d'un ou d'un Objectif . Si vous avez étudié les 2 adjacents à un , gagnez immédiatement son bonus.
- A la fin de la partie : s'il s'agit d'un .



Exemple : *Gaël étudie le Dimorphodon de droite 2 fois : il surligne donc deux . Cela lui permet d'étudier 2 et d'effectuer une action* ***Déplacer son sous-marin****.*

AMÉLIORER SON SOUS-MARIN

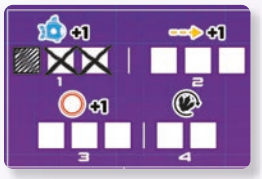


Lorsque vous améliorez votre sous-marin, cochez autant de que de symboles indiqués sur la carte ou sur votre feuille. Votre sous-marin est divisé en 2 parties principales :

SALLES N°1 À N°4 :

Cochez la case de votre choix dans l'une de ces salles. Lorsque vous avez coché toutes les cases, l'amélioration de cette Salle est terminée et vous bénéficiez de sa capacité pour toute la durée de la partie. Chaque capacité de salle ne peut être utilisée qu'**une fois par manche**.

1. **Salle des Machines :** lorsque vous ***Déplacez votre sous-marin***, surlignez un ---- supplémentaire.
2. **Salle de Repos :** lorsque vous ***Étudiez des dinosaures***, surlignez une supplémentaire.
3. **Salle de Contrôle :** lorsque vous ***Utilisez votre sonar***, utilisez-le une fois supplémentaire.
4. **Laboratoire :** lorsque vous ***Découvrez des dinosaures***, vous pouvez modifier un seul symbole , ou en un symbole .



Exemple : *Gaël peut améliorer 2 fois son sous-marin : il choisit de cocher les 2 cases restantes de la* ***Salle des Machines*** *afin d'en terminer l'amélioration. Il pourra ainsi effectuer l'action* ***Déplacer son sous-marin*** *plus efficacement pendant la partie.*

SALLES N°5 À N°7 :

Lorsque vous améliorez l'une de ces Salles, vous devez commencer par la case d'entrée . Ensuite, vous devez cocher des cases adjacentes à une case déjà cochée. Après avoir amélioré votre sous-marin, si vous avez colorié des bonus , déclenchez-les dans l'ordre de votre choix.

5 Hélice : lorsque vous cochez la 1ère case, augmentez le niveau de protection de votre sous-marin. Lorsque vous cochez la case la plus à gauche, coloriez deux et lorsque vous coloriez la case la plus à droite, effectuez l'action ***Déplacer son sous-marin***.

6 Périscope : lorsque vous cochez la 2ème case, ***Étudiez un dinosaure***. Lorsque vous cochez la 4ème case, ***Effectuez une Découverte*** (voir plus bas).

7 Cabine du Commandant : lorsque vous cochez la 2ème case, ***Utilisez votre sonar***. Lorsque vous avez terminé l'amélioration de cette salle, réalisez immédiatement .

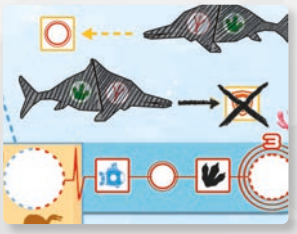


Exemple : *Gaël obtient une amélioration et choisit d'améliorer l'hélice de son sous-marin. Il doit commencer par la case d'entrée, ce qui lui permet d'obtenir .*

AUTRES ACTIONS :

AUGMENTER LE NIVEAU DE PROTECTION :

Lorsque vous obtenez , vous augmentez le niveau de protection de votre sous-marin. Cochez le disponible le plus à gauche dans votre zone de sous-marin. Lorsque votre sous-marin subira des , ceux-ci seront réduits d'autant que le nombre de que vous avez cochés.



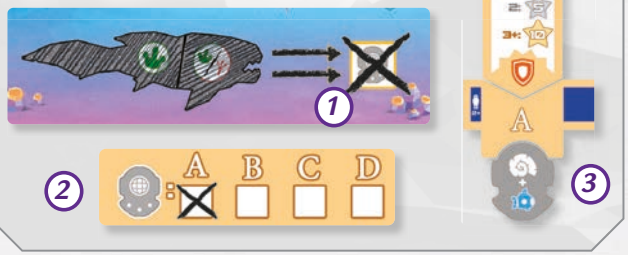
Exemple : *Gaël étudie un Ichtyosaure lui permettant d'augmenter le niveau de protection de son sous-marin. Il coche donc un dans sa zone de sous-marin.*



EFFECTUER UNE DÉCOUVERTE :

Lorsque vous obtenez , vous effectuez une découverte. Choisissez un jeton Découverte (Ⓐ/Ⓑ/Ⓒ/Ⓓ) **(sans le prendre)** parmi ceux que vous n'avez pas encore choisis et cochez la case correspondante dans votre zone de Découverte. Si un bonus se trouve sur le jeton, déclenchez-le après avoir résolu votre action. Les rapportent des PM à la fin de la partie.

Exemple : *Gaël vient de réaliser une découverte en étudiant un Dunkleosteus (1). Il choisit la Découverte A (2) qui lui permet immédiatement de **Déplacer son sous-marin** et de gagner un symbole pour la fin de la partie (3).*



RÉALISER UN OBJECTIF :



Lorsque vous réalisez un Objectif, vous devez immédiatement marquer ses PM en fonction des conditions inscrites sur celui-ci. Reportez-les directement dans la section correspondante en haut de votre feuille.

Ⓐ : vous pouvez le réaliser en cochant les 3 cases de la Cabine du Commandant de Mission OU en étudiant les Ichtyosaures.

Ⓑ : vous pouvez le réaliser en surlignant tous les ---- situés autour de cet Objectif OU en étudiant les Ichtyosaures.

Ⓒ : vous pouvez le réaliser en surlignant tous les ---- situés autour de cet Objectif OU en étudiant les Ichtyosaures.

Ⓓ : vous pouvez le réaliser en étudiant les Ammonites OU en étudiant les Ichtyosaures.

ATTENTION ! Vous ne pouvez jamais réaliser plusieurs fois le même Objectif !

BONUS DE COLONNE :

Il s'agit d'un **bonus immédiat** qui se déclenche au moment où le joueur entoure sur sa feuille le symbole de la carte choisie.

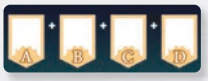
- Lorsqu'un joueur a sélectionné une carte de chaque type, il gagne immédiatement .
- Lorsqu'un joueur a sélectionné deux cartes de chaque type, il gagne immédiatement .



Exemple : *Gaël vient de sélectionner la carte violette. Ce choix lui permet de compléter la 1ère colonne et de gagner immédiatement son bonus : . Il résout ensuite son tour normalement.*

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS DE MISSION :

A la fin du 13ème tour, la fin de partie se déclenche et les joueurs marquent leurs PM dans chaque catégorie :



OBJECTIFS :

Les PM des Objectifs (Ⓐ, Ⓑ, Ⓒ et Ⓓ) que vous avez réalisés ont déjà été inscrits dans ces zones pendant la partie.

ESPÈCES COMPLÈTES :

Marquez la somme des PM des espèces que vous avez complétées.

Exemple : *Gaël a entièrement colorié les espèces Ichtyosaure et Mosasaure : il marque 8+7=15PM d'espèces complétées.*

DIVERSITÉ D'ESPÈCES :

Chaque obtenu lors des **Découvertes** vous rapporte autant de PM que le nombre d'**espèces différentes** dont vous avez colorié au moins un dinosaure.

Exemple : *Gaël a découvert 4 et colorié au moins un dinosaure de 5 espèces différentes : il marque 4x5=20PM de diversité d'espèces.*

UTILISATION DE VOTRE SONAR :

Pour chaque environnement où vous avez utilisé votre Sonar à son maximum, multipliez la valeur indiquée par le nombre de dinosaures découverts. Écrivez le résultat dans la zone correspondante de cet environnement. Additionnez toutes ces valeurs et reportez la somme dans la section correspondante du décompte des PM.



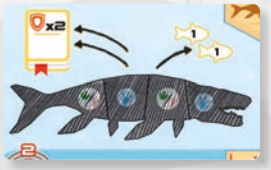
Exemple : *Gaël a utilisé son sonar à son maximum dans l'environnement des Dunkleosteus. Comme il a découvert les 2 Dunkleosteus, il marque 4x2=8PM pour l'utilisation de son sonar.*

POISSONS ÉTUDIÉS :

Marquez 1PM par étudié.

DINOSAURES ÉTUDIÉS :

Additionnez les PM indiqués dans les que vous avez validés en surlignant toutes les pointant vers ces symboles. Si vous avez entouré le avec votre sous-marin, ajoutez ces PM dans cette section.



Exemple : *Gaël a entièrement étudié le Mosasaure. Il marque 2PM par niveau de protection de son sous-marin et 2PM pour les 2 Poissons étudiés.*

DÉGÂTS DU SOUS-MARIN :

Indiquez ici, selon le palier atteint sur votre piste de dégâts, la valeur en PM des dégâts subis par votre sous-marin.

Additionnez ces catégories, puis soustrayez les dégâts subis par votre sous-marin : le joueur avec le plus de PM gagne la partie ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Exemple : *Gaël a coché 12 cases sur sa piste de dégâts. Il perd donc 8PM.*

JEU EN SOLO :

Le jeu en solo se déroule de la même manière à l'exception de :

- Utilisez le plateau d'Objectif côté solo.
- Lorsque vous découvrez tous les dinosaures de la même espèce, marquez 1PM de moins qu'indiqué sur le côté doré de la tuile Espèce.
- Lorsque vous réalisez un Objectif, défaussez la tuile Objectif au lieu de la retourner.
- Au début des manches 10/11/12/13, si vous ne les avez pas encore réalisés, retournez respectivement les tuiles Objectif A/B/C/D sur leur côté argenté.

ANNEXE :

BONUS :

Coloriez ou pour chaque sélectionnée à ce moment de la partie.

CARNETS D'ÉTUDE :

Marquez 1PM par étudié.	Marquez 2PM par obtenu.
Marquez 3PM par colonne complète cochée dans votre zone d'action.	Marquez 2PM pour chaque ligne complète cochée dans votre zone d'action.
Marquez 2PM pour chaque sélectionnée pendant la partie.	Marquez 4PM.

OBJECTIFS

Chaque Objectif rapporte 0PM, 5PM ou 10PM lorsqu'il est réalisé.

Somme de vos niveaux de Sonar dans chaque environnement.	Nombre de cases cochées sur votre piste de dégâts.
Valeur en PM de vos Espèces entièrement découvertes.	Niveau de protection de votre sous-marin.

 Nombre de salles entièrement améliorées dans votre sous-marin.	 Nombre de dinosaures découverts.
 Nombre d'espèces différentes dont vous avez découvert au moins un dinosaure.	 Nombre de ⇢ surlignées.
 Nombre de , et coloriés.	 Nombre de coloriés.
 Nombre de étudiés.	 Nombre de effectuées.

JETONS DÉCOUVERTE :

 Obtenez 2 pour la fin de la partie.	 Obtenez 2 et 1 pour la fin de la partie.
 *Déplacez votre sous-marin* et obtenez 1 pour la fin de la partie.	 *Utilisez votre sonar* et obtenez 1 pour la fin de la partie.
 *Etudiez un dinosaure* et obtenez 1 pour la fin de la partie.	 *Améliorez votre sous-marin* et obtenez 1 pour la fin de la partie.

 Coloriez une partie de dinosaure de votre choix (parmi les espèces débloquées) et obtenez 1 pour la fin de la partie.

 Choisissez un bonus parmi les 4 suivants : / / ⇢ / , puis obtenez 1 pour la fin de la partie.

Crédits

Auteur: Matthieu Verdier

Illustration et Design Graphique : David Sitbon

PAO : Good Heidi

Développement : Sorry We Are French

Rédaction des règles : Matthieu Verdier

Traduction : Alexandre Figuière & Matthieu Verdier

Réalisation : Emmanuel Beltrando

Remerciements :

La Team SWAF, pour sa confiance et les nombreux tests et améliorations.

OBJECTIFS BONUS POUR DEMETER :

 Nombre de cartes bleues et rouges sélectionnées à la fin de la partie.	
 Nombre de cartes jaunes et violettes sélectionnées à la fin de la partie.	
 Nombre de cartes grises sélectionnées à la fin de la partie.	
 Nombre de Bâtiments construits.	

Matthieu Verdier
David Sitbon

20' 14+ 1+

VARUNA

DEMETER-2

COMPONENTS:

- 100 Player sheets



- 7 double-sided Species tiles



- 12 double-sided Objective tiles



- 8 Discovery tokens



- 75 Action cards (15 of each color)



- 1 double-sided Objective board (multiplayer / solo)



- 1 rulebook in 2 languages (English, French)

Bonus : 2 Objective tiles for Demeter



THEME AND GOAL OF THE GAME:

3 years have passed since the exploration of Demeter 1 has begun. Chahrazad's expedition is a great success and funds to explore the second moon of Demeter have been allocated by New India. This expedition was originally led by Ayati and her brother Ashwatthama, but this is finally Michelle de la Rose, newly promoted ambassador of the Earth, who leads this mission!

New India wished to name the second moon of Demeter "Varuna", god of oceans and guardian of the East. Varuna is covered at 89% by oceans and populated with dinosaurs, mostly aquatic ones. Are you ready to study Ichthyosaurus and Mosasaurus? It's time for you to board an ultramodern submarine to discover Varuna!

Score more Mission Points (MP) than your opponents to win the game

Publisher note: *Even though "flying reptile" and "aquatic reptile" are more accurate, we decided to use "dinosaur" in the rules to make them simpler to read.*

Publisher note 2 : *To compare your scores, please look at the Realisations and Mission Record section on pages 23 and 24.*

Art by Oliver Mootoo for Moon, an expansion of Ganymede.

SETUP:

1. Sort the Action cards per color to form 5 decks of 15 cards each. Place these 5 decks at the center of the play area. Remove from the game 2 cards from each deck without looking at them: they will not be used for this game.

2. Take the Objective board and place it at the center of the play area. Select randomly 4 Objective tiles and place them on their golden side above the Objective board, from A to D. Return the remaining Objective tiles to the box: they will not be used for this game.

3. Randomly select 4 Discovery tokens and place them face **up** below the Objective board, from A to D. Return the remaining Discovery tokens to the box: they will not be used for this game.

4. Place the 7 Species tiles on their golden side next to the play area, in any order.

5. Each player takes a score pad and a pen (or a pencil) then highlights one of the three submarine starting positions (Dsungaripterus / Dimorphodon / Ichthyosaurus), then circles the dotted area inside the species tile next to the starting position they chose: this indicates this species has now been unlocked. To finish the setup, each player colors a part of their choice of that type of Dinosaur.

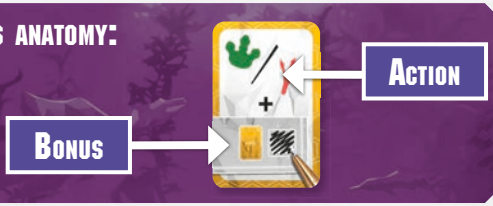


Example: *David chooses to highlight the submarine starting position in the Ichthyosaurus environment (1), unlocking this species. He then colors a part of an Ichthyosaurus (2).*



IMPORTANT : *you cannot **Discover** or **Study** a dinosaur if you haven't unlocked that species earlier in the game via a **Move your submarine** or a **Use your sonar** action.*

CARD'S ANATOMY:



ROUND OF PLAY:

A game of Varuna lasts **13 rounds.** Each round is divided into 3 phases:

1. **Reveal a card from each deck**
2. **Select a card, sustain potential damages and perform the action of the selected card**
3. **Gain the bonus of the selected card**

PHASE 1 - REVEAL A CARD FROM EACH DECK

A player draws a card from each deck and places the 5 cards face up in their corresponding discard pile. These are the 5 available cards for this round.



PHASE 2 - SELECT A CARD, SUSTAIN POTENTIAL DAMAGES AND PERFORM THE ACTION OF THE SELECTED CARD

Simultaneously, each player selects one of the 5 available cards **(without taking it)** and resolves the following steps in order:

1. **Circle the leftmost square in your action area that corresponds to the color of the selected card.**



Example: *David chooses the purple card this round: he circles the leftmost space of his Action area that corresponds to the purple cards.*

2. **Sustain potential damages on the non-selected cards.**

Add up the visible on your 4 **non-selected** . cards. This sum indicates the amount of damage your submarine has to deal with.

Subtract the amount of you gained (see ***Increasing your protection level***) from that value to know how much damage you must tick on your damage track. Then, starting by the top of your damage track, tick that number of damages.

In case a player ticks the last space of his damage track ( ), his submarine is sunk and that player is immediately eliminated from the game.



Example: *This round David selects the purple card and therefore avoids the damages from this card. The total amount of on David's non-selected cards is 4. As the protection level of his submarine is 2, he ticks 2 spaces on his Damage track.*

3 **Perform the action indicated at the top of the card.**

IMPORTANT:

- Multiple players may select the same available card during the same round.
- Once a player has selected 4 cards of the same color, that player cannot select a card of this color anymore.
- If there are several action symbols on the card, perform these actions in any order. If there are several symbols separated with a « / », choose only one of them.
- Perform **entirely** your action before triggering any bonuses that could be gained via this action.



Example: *On a later round, David performs the action of this card: coloring 2 dinosaur parts.*

PHASE 3 - GAIN THE BONUS OF THE SELECTED CARD

Each player colors the square they just circled during the second phase above and gains the bonus indicated inside the square (see below for all bonuses rules).

: move your submarine 1/2/3/4 times .

: use your sonar 1/2/3/4 times .

: study dinosaurs 1/2/3/4 times.

: upgrade your submarine 1/2/3/4 times.

: gain any bonus among the four above, but apply it only once, regardless of the number of times you selected a grey card.

END OF THE ROUND:

Flipping : If at least one player discovered an entire species (see below: *Discovering dinosaurs*), flip the corresponding on its silver side. From now on, if other players discover that species entirely, they score 2MP less.

Flipping : If at least one player validated an Objective during this round, flip it on its silver side. From now on, if other players wish to validate that Objective, conditions to fulfill are more difficult.

End of the game: If the 5 decks are not empty, play another round. If the 5 decks are empty, this is the end of the game and players tally their Mission Points to get their final score for the game.

ACTIONS:

Players perform actions several ways:

During the Phase 2 of each round: when they select a card.

During the Phase 3 of each round: when they resolve the bonus of their selected card.

During Phases 2 and 3: when they gain a bonus on their score pad as indicated in a .

The 5 main actions you will be able to perform in Varuna are the following:

Moving your submarine

Using your sonar

Discovering dinosaurs

Studying dinosaurs

Upgrading your submarine







MOVING YOUR SUBMARINE

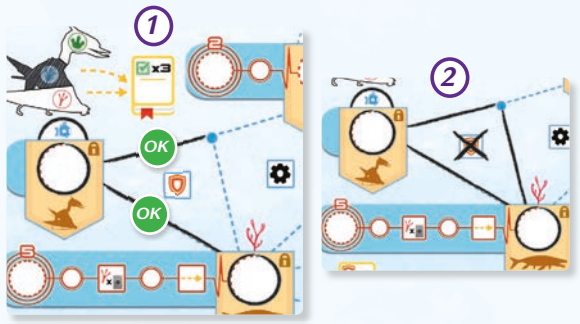
Your submarine moves by highlighting ---- lines on your score pad.

The first time you move your submarine, you must do it from the starting position chosen during setup: highlight a ---- **adjacent** to this starting position.

Then, you must highlight a ---- **adjacent** to another ---- **already highlighted** or adjacent to your submarine starting position.

IMPORTANT:

- When you highlight a ---- connected to a Species tile symbol, circle it. This indicates you have just **unlocked** this species: you will now be able to ***Discover*** and ***Study*** that species.
- ---- connected to Species tile are considered adjacent.
- When all ---- around ☐ or 🦴 have been highlighted, immediately gain that bonus.
- 🦴 and 🦴 are scored at the end of the game.



Example (1): *David can highlight one of these two ----, because they are connected to the Species tile he circled at the beginning of the game. This is also his submarine starting position. If he highlights the ---- at the bottom, he also unlocks the Mosasaurus species by circling it.*

Exemple (2): *David highlighted all ---- around this bonus. He gains that bonus after having entirely resolved his* ***Moving your submarine*** *action.*

USING YOUR SONAR

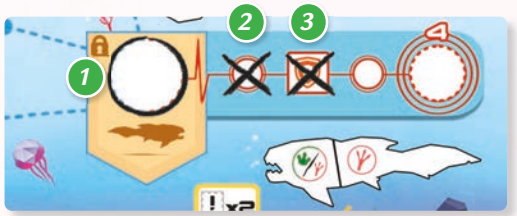
When you ***Use your sonar***, circle the 🟡 of your choice or the sonar space closest to a 🟡 already circled.

Circling a 🟡 **unlocks** the species living in this environment in order to allow you to *Discover* ***and to*** *Study* them later in the game. An environment corresponds to the area of your score pad where dinosaurs of the same species live.

When you reach the last sonar space of an environment, circle the ◯ : at the end of the game, dinosaurs you discovered in this environment will score MP for the total you will indicate in the ◯.

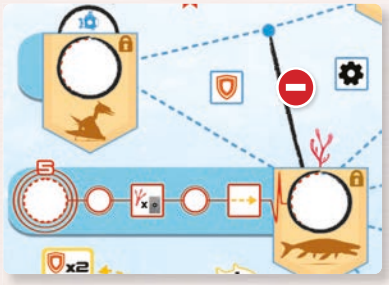
IMPORTANT:

- If you ***Use your sonar*** multiple times in the same round, you may use it in different environments, as long as you color an available space closest to a 🟡 or the 🟡 itself.
- After performing this action, in the case you colored bonuses indicated in a ☐, trigger these bonuses in the order of your choice.
- A 🟡 can also be circled with the ***Move your submarine*** action: this helps you save a ***Use your sonar*** action!



Example 1: *David uses his sonar 3 times: he first unlocks the Dunkleosteus species by circling the species tile. Then, he continues to use his sonar in this environment to color a ☐ bonus that allows him to increase the protection level of his submarine.*

ATTENTION: : you cannot highlight a ---- adjacent to a you unlocked via a **Use you sonar** action if that ---- is not adjacent to another highlighted ----.



DISCOVERING DINOSAURS

Choose a dinosaur from a species you **unlocked** earlier in the game. Color a dinosaur part that corresponds to the symbol(s) (, ou) indicated on the card or in a bonus square box. is a wildcard: you may color any unlocked dinosaur part. If there are several symbols separated by a « / » on the card or in the square box, choose only one of these symbols.

When you color a dinosaur, do not color the symbol in it. These symbols may be useful to score during the game.

Once you color entirely a dinosaur, it is **discovered**! You will have the opportunity to ***Study*** it later in the game.

COMPLETING A SPECIES

If you have discovered an entire species (by coloring all dinosaurs of that species), score MP equal to the corresponding Species tile. Write these MP in the corresponding section of your score pad. If this is the first time this species is discovered, its must be flipped on its silver side at the end of the round, so that other players will score 2 MP less if they discover that species later. If several players discover the same species during the same round, they all score the same amount of MP.



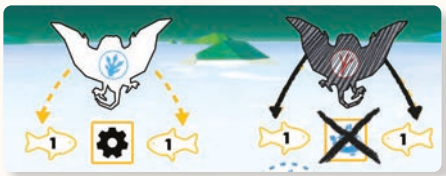
Example : *David colors two parts of an Ichtyosaurus. This makes him complete the species before other players so he scores 8MP. At the end of the round, he will flip the Species tile on its silver side: his opponents will score 6MP instead of 8MP once they complete the Ichtyosaurus species later in the game.*

STUDYING DINOSAURS

Highlight the corresponding amount of symbols. You may only highlight symbols from **discovered** dinosaurs. symbols in excess are lost.

When you highlight all the symbols around a bonus, gain it:

- Immediately after your action if the bonus is inside a or if it is an Objective , or once you have studied both adjacent to the if this is the case.
- At the end of the game: if this is a .



Example: *David studies the rightmost Dimorphodon twice : he highlights two . This helps him to study 2 and to perform a* ***Move your submarine*** *action.*

UPGRADING YOUR SUBMARINE

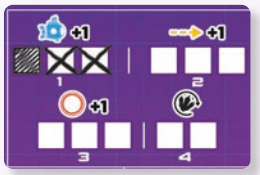


When you **Upgrade your submarine** , tick as many as symbols indicated on the card or on your score pad. Your submarine is divided into two main parts:

ROOMS #1 TO #4 :

Tick the space of your choice in one of these rooms. Once you have ticked all spaces, you have upgraded that room and now benefit from the permanent ability of that room. Each room's ability can only be triggered **once per round:**

1. **Engine room:** when you ***Move your submarine***, highlight an additional .
2. **Rest room:** when you ***Study dinosaurs***, highlight an additional .
3. **Control room:** when you ***Use your sonar***, use it an additional time.
4. **Laboratory:** when you ***Discover dinosaurs,*** you may change a , or into a .



Example : *David upgrades his submarine twice. He chooses to tick the last two spaces of the* ***Engine room*** *, therefore completing it. For the remainder of the game, he will perform the* ***Use your submarine*** *action more efficiently.*

ROOMS #5 TO #7 :

When you upgrade one of these rooms, you must start by the starting space . Then, you must tick a space adjacent to an already ticked space. After performing this action, in the case you colored bonuses indicated in a , trigger these bonuses in the order of your choice.

5 Propeller: when you tick the 1st space, increase your protection level. When you tick the leftmost space, color two and when you tick the rightmost space, ***Move your submarine***.

6 Periscope: : when you tick the 2nd space, ***Study a dinosaur***. When you tick the leftmost space, you ***Make a discovery.***

7 Commander's Quarters: when you tick the 2nd space, ***Use your sonar***. When you complete that room, activate .

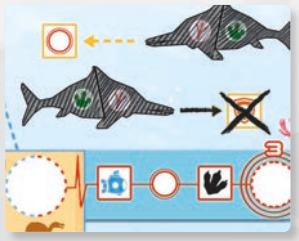


Example: *David chooses to upgrade the propeller of his submarine. He must start by the starting space that makes him increase the protection level of his submarine .*

OTHER ACTIONS:

INCREASING YOUR PROTECTION LEVEL:

When you gain , you increase the protection level of your submarine. Tick the leftmost available in your submarine area. When you resolve , reduce the amount of damage you take by one for each you ticked during the game.



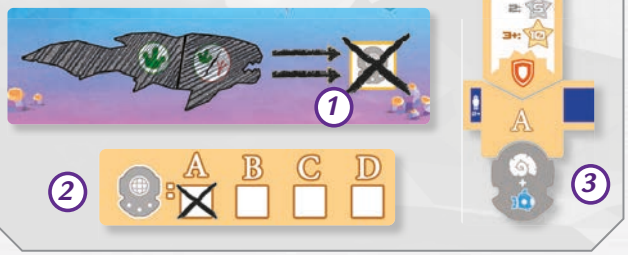
Example: *David studies an Ichthyosaurus that increases his submarine protection level by one. He ticks a in his submarine area.*



MAKING A DISCOVERY:

When you gain , you make a discovery. Choose a Discovery token (A/B/C/D) **(without taking it)** you have not already chosen earlier in the game and tick the corresponding letter in your Discovery area. If there is a bonus on the token, trigger it after resolving your main action. scores MP at the end of the game.

Example: *David made a Discovery by studying a Dunkleosteus (1). He chooses the Discovery A (2) that allows him to* ***Move his submarine*** *and to gain a symbol for the end of the game (3).*



VALIDATING AN OBJECTIVE:



When you validate an Objective, you must immediately score its MP depending on the conditions indicated on it. Score these MP by writing them in the corresponding area at the top of your scoring pad.

A: you may validate it by ticking all 3 spaces of the Mission Commander's Quarters OR by studying Ichthyosaurus.

B: you may validate it by highlighting all ---- around this Objective OR by studying Ichthyosaurus.

C: you may validate it by highlighting all ---- around this Objective OR by studying Ichthyosaurus.

Ⓓ: you may validate it by studying Ammonoidea OR by studying Ichthyosaurus.

IMPORTANT: you cannot score the same Objective twice!

COLUMN BONUS:

This is an **immediate bonus** gained when a player circles the last square of a column. Gain that bonus before performing the action of the card!

- When a player completes their 1st column, they immediately gain .
- When a player completes their 2nd column, they immediately gain .



Example: *David selected the purple card this round. He completes the first column and gains its bonus: a symbol. He then resolves his turn normally.*

END OF THE GAME AND SCORING:

At the end of the 13th turn, players score Mission Points this way:



OBJECTIVES:

MP from validated Objectives (Ⓐ, Ⓑ, Ⓒ et Ⓓ) that should have already been written in this area during the game.

COMPLETED SPECIES:

Add the MP value of all the Species you discovered entirely.

Exemple : *David has completely colored both Ichtyosaurus and Mosasaurus species: he scores 8+7=15MP for completed species.*

SPECIES DIVERSITY:

Each gained by **Making a discovery** gives you MP equal to the amount of **different species** for which you colored at least one dinosaur.

Example: *David discovered 4 and colored at least a dinosaur from 5 different species: he scores 4x5=20MP for species diversity.*

SONAR:

For each environment where you reached the end of the Sonar track, multiply the indicated sonar value by the number of Dinosaurs you discovered and write the result in the sonar section of this environment. Add up the results of all your environments and report this value in the corresponding space of your score pad.



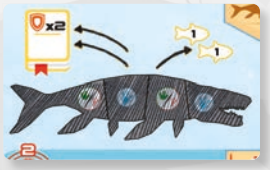
Example: *David used his sonar at its maximum in the Dunkleosteus environment. As he discovered both Dunkleosteus, he scores 4x2=8MP.*

STUDIED FISHES:

Score 1MP for each you studied.

STUDIED DINOSAURS:

Add up the MP indicated in the you have validated by highlighting all the pointing toward them. If your circled the with your submarine, add these MP in this section.



Exemple: *David entirely studied the Mosasaurus. He scores 2MP for each protection level of his submarine and 2MP for studying 2 .*

SUBMARINE DAMAGES:

Report here, based on the level of damages sustained during the game by your submarine, the MP lost during the mission.

Add up all categories: the player with the most Mission Points wins the game! In case of a tie, tied players share the victory.



Example: *David ticked 12 spaces on his damage track: he loses 8MP.*

SOLO GAME RULES:

All rules from the game apply , except for:

- Use the solo side of the Objective board.
- When you discover all dinosaurs of the same species, score 1MP less than indicated on the gold side of the Species tile.
- When you validate an Objective, discard the Objective tile instead of flipping it.
- At the beginning of rounds 10/11/12/13, in case you have not validated them yet, flip respectively Objective tiles A/B/C/D on their silver side.

APPENDIX

BONUS :

Color or for each you have selected at that moment of the game.

CARNETS D'ÉTUDE :

Score 1MP for each you studied.	Score 2MP for each you gained.
Score 3MP for each completed column in your Action area.	Score 2MP for each completed line in your Action area.
Score 2MP for each you selected at the end of the game.	Score 4MP.

OBJECTIVES:

Each Objective rewards you with 0MP, 5MP or 10MP when you activate it.

Total Sonar level in your environments.	Number of spaces ticked in your area.
Total MP value of your completed species.	Protection level of your submarine.



Number of upgraded rooms in your submarine.



Number of dinosaurs you discovered.



Number of different species of which you discovered at least one dinosaur.



Number of highlighted .



Number of , and you colored.



Number of you colored.



Number of you studied.



Number of you made.

DISCOVERY TOKENS:



Gain 2 at the end of the game.



Gain 2 and 1 at the end of the game.



Move your submarine and gain 1 at the end of the game.



Use your sonar and gain 1 at the end of the game.



Study a dinosaur and gain 1 at the end of the game.



Upgrade your submarine and gain 1 at the end of the game.



Color any part of a dinosaur (from an unlocked species) and gain 1 at the end of the game.



Choose one of these bonus: / / / , then gain 1 at the end of the game.

Credits:
Designer: Matthieu Verdier
Illustration and Graphic: David Sitbon
DTP: Good Heidi
Development: Sorry We Are French
Rules writing: Matthieu Verdier
Transaltion: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Producer: Emmanuel Beltrando

Thanks:
The SWAF team, for their trust, playtests and rules improvements.

BONUS OBJECTIVES FOR DEMETER



Number of blue and red cards selected at the end of the game.



Number of yellow and purple cards selected at the end of the game.



Number of grey cards selected at the end of the game.



Number of Buildings.

BILAN DE MISSION / MISSION RECORD



Avouez-le ... Vous avez joué 15 tours au lieu de 13 ?

Admit it ... Did you play 15 turns instead of 13?



Varuna n'a plus aucun secret pour vous ! En plus d'organiser le voyage du premier vaisseau de colons, vous avez rédigé un traité de paléontologie spatio-aquatique qui fera date dans l'histoire de la science.

Varuna has no secrets for you! As the writer of an acclaimed spatio-aquatic paleontology treaty, you will lead the expedition to colonize Varuna.



Les résultats de votre mission sont brillants, mais c'était le minimum attendu ! Vous obtenez la médaille du mérite scientifique de Demeter et l'autorisation de retourner sur Varuna afin de conseiller Emmanuel, le responsable de la mission de colonisation.

The results of your mission are brilliant, but it was the least we expected from you! You earn the scientific medal of Demeter and are authorized to go back on Varuna to counsel Emmanuel, the director of the colonization mission.



Votre mission est un succès ! Les informations que vous avez recueillies ont permis d'étudier Varuna en profondeur. D'ici quelques mois, nous ferons décoller un vaisseau depuis Ganymède et commencerons la colonisation.

Your mission is a success! The information you collected helped to study Varuna from top to bottom. In a few months, a settlers ship from Ganymede will take off and we will start the colonization.



Comme votre ami Ross, vous n'êtes pas le meilleur paléontologue, mais c'est assez pour collecter suffisamment d'informations et favoriser une installation humaine ... mais pas avant quelques années, le temps d'en connaitre encore un peu plus !

Like your friend Ross, you're not the best paleontologist, but this is enough to collect information and to help for a human colonization... but not before years, when we will know more about it!



Vous acceptez de participer en tant que pilote assistant.e à cette mission scientifique dont vous ignorez tout. Malgré vos bonnes facultés d'adaptation, vous n'étiez pas assez préparé.e et on vous renvoie sur Demeter pour approfondir vos connaissances en paléontologie spatiale.

You accepted to participate as an assistant pilot to that scientific mission you knew nothing about. Despite your adaptation skills, you were not prepared enough and you are sent back to Demeter to learn more about spatial paleontology.



Non, il n'était pas nécessaire d'apporter votre maillot de bain !

No, wearing a swimsuit was not mandatory for this mission!



Vous pourrez toujours prétexter que vous aviez le mal de mer ...

You can still pretend you were seasick ...

RÉALISATIONS / ACHIEVEMENTS

			Solo	Multi
	**Fleur au fusil :** Gagner une partie et marquer au moins 70PM sans améliorer aucune Salle n°1 à n°4 de votre sous-marin.	**Light-hearted :** Winning a game and scoring at least 70MP without upgrading rooms #1 to #4 of your submarine.		
	**Indépendant.e :** Gagner une partie et marquer au moins 70PM sans réaliser d'Objectif.	**Independant :** Winning a game and scoring at least 70MP without validating an Objective.		
	**Discipliné.e :** Gagner une partie et marquer au moins 30PM avec les Objectifs.	**Disciplined :** Winning a game and scoring at least 30MP with validated objectives.		
	**Diversifié.e :** Gagner une partie et marquer au moins 28PM en Diversité d'espèce.	**Diversified :** Winning a game and scoring at least 28MP with Species diversity.		
	**Casse-cou :** Gagner une partie en ayant perdu 13PM de dégâts de sous-marin.	**Reckless :** Winning a game by losing 13MP with submarine damages.		
	**Un dos tres :** Gagner une partie en sélectionnant au moins 3 types de cartes exactement 3 fois.	**Un dos tres :** Winning a game by selecting at least 3 types of cards exactly 3 times.		
	**Complétiste :** Gagner une partie et découvrir 5 espèces en totalité.	**Completist :** Winning a game by entirely discovering at least 5 species.		
	**Monomaniaque :** Gagner une partie en ayant sélectionné le même type de carte lors des 4 premiers tours de jeu.	**Monomaniac :** Winning a game by selecting the same type of card during the first 4 rounds of the game.		
	**Coloriez-les tous :** Gagner une partie en ayant colorié un dinosaure de chaque espèce à la fin de la 9ème manche au plus tard.	**Color them all :** Winning a game by discovering a dinosaur of each species before the end of the 9th round.		
	**Chasseur de Prime :** Gagner une partie contre un membre de la team SWAF.	**Bounty Hunter :** Winning a game against a member of the SWAF team.		