DEMETER



P.2
P.12

Matthieu Verdier Oliver Mootoo, David Sitbon

MATÉRIEL

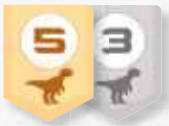
- 1 bloc de 100 feuilles



- 75 cartes Action (15 de chaque couleur)



- 6 tuiles Espèce recto-verso



- 6 tuiles Objectif recto-verso



- 1 plateau d'Objectifs



- 1 règle en 2 langues (anglais, français)

Bonus : 6 cartes Vaisseau de Colons pour le jeu Ganymède

THÈME ET BUT DU JEU

Vous êtes un scientifique et vous venez d'embarquer sur un vaisseau depuis Ganymède à destination de Demeter 1, une planète en orbite autour de Demeter. Demeter est une naine rouge avec deux planètes jumelles, chacune ayant un IST (Indice de Similarité avec la Terre) de 0,98. Les premiers survols ont révélé la présence de dinosaures. Chahrazad prend la tête de cette expédition : partez à l'aventure et découvrez tous les secrets de la première lune de Demeter !

Le but du jeu est de marquer plus de PM (Points de Mission) que ses adversaires pour remporter la partie. Ces points représentent votre capacité à découvrir et à étudier ces nouvelles espèces de dinosaures dans leur environnement.

MISE EN PLACE

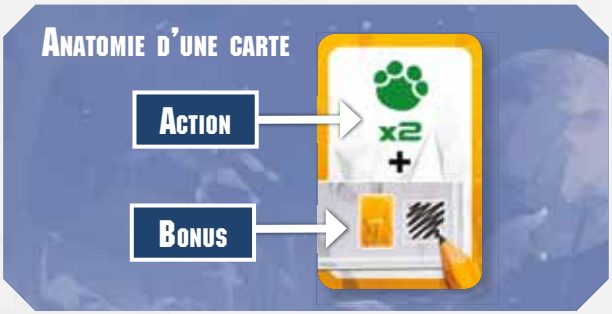
1. Chaque joueur prend une feuille et se munit d'un crayon ou d'un stylo.
2. Prenez les cartes Action et triez-les selon leur couleur, de manière à former 5 paquets de 15 cartes de même couleur, que vous placez face cachée. Retirez du jeu 3 cartes de chaque paquet, sans les regarder, et remettez-les dans la boite : elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Prenez le plateau d'Objectifs et placez-le au centre de l'espace de jeu. Prenez au hasard 4 tuiles Objectif parmi les 6 et placez-les au hasard face recto ou verso sur les emplacements correspondants du plateau d'Objectifs. Les 2 tuiles Objectif restantes sont remises dans la boite : elles ne serviront pas pour cette partie.
4. Placez les 6 tuiles Espèce sur leur côté doré près du plateau d'Objectifs, dans n'importe quel ordre.
5. Chaque joueur colorie une partie de Dinosaure de son choix avec son stylo.



TOUR DE JEU

Une partie de Demeter dure 12 tours, chacun d'eux étant divisé en 3 phases :

1. **Révéler une carte de chaque paquet**
2. **Choisir une carte et déclencher son Action**
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 ET DÉCLENCHER SON ACTION

Simultanément, chaque joueur choisit une des 5 cartes disponibles (**sans la prendre**) et résout ces étapes 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 : *Mathilde choisit la carte rouge disponible ce tour : elle entoure la case rouge la plus à gauche de sa zone d'Action.*

2 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.



Exemple : *Mathilde déclenche ensuite l'Action de cette carte : colorier deux parties de dinosaure avec le symbole*

- 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.

PHASE 3 - RÉSOUDRE LE BONUS DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

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

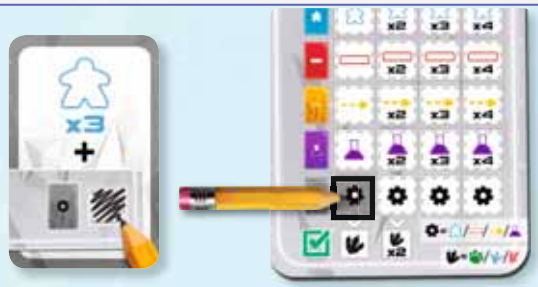
Carte bleue : recrutez 1/2/3/4 Scientifiques.

Carte rouge : construisez 1/2/3/4 étapes de Poste d'Observation.

Carte jaune : étudiez 1/2/3/4 fois en surlignant des symboles .

Carte violette : progressez de 1/2/3/4 cases sur la piste de Science.

Carte grise : gagnez le bonus au choix parmi les 4 précédents, mais déclenchez-le seulement une fois, indépendamment du nombre de cartes grises que vous avez choisies pendant la partie. Si vous avez construit le Bâtiment correspondant au bonus choisi et que vous n'aviez pas encore déclenché l'effet de ce Bâtiment ce tour, vous pouvez le faire avec le bonus de la carte grise (voir plus bas : Construire un Bâtiment).



Exemple : *Mathilde a choisi la carte grise ce tour. Après avoir résolu l'action indiquée sur la carte, elle colorie la case et gagne ensuite son bonus. Elle décide de gagner 1 Science. Comme elle a construit le Centre de Recherche et qu'elle n'a pas encore utilisé sa capacité ce tour, elle gagne 1 Science supplémentaire.*

FIN D'UN TOUR

Si au moins un joueur a complété une espèce lors de ce tour (voir Découvrir des Espèces), retournez la tuile Espèce correspondante sur son côté argenté. Désormais, si un joueur complète cette espèce, il marquera 2PM de moins. 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 une Action bonus indiquée dans un □.

DÉCOUVRIR DES ESPÈCES

Cette action représente le fait de rechercher de nouvelles espèces pour les observer dans leur milieu naturel. Il s'agit d'une étape importante et nécessaire à la compréhension de la vie animale sur Demeter.

Coloriez la partie de dinosaure de votre choix et qui correspond 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 objectifs en fin de partie.
- Lorsque vous avez colorié entièrement un dinosaure, vous l'avez découvert ! Vous pourrez l'étudier plus tard dans la partie.
- Lorsque vous avez complété la découverte d'une espèce (en coloriant tous les dinosaures de cette espèce), vous marquez les PM de la tuile espèce que vous reportez sur votre feuille dans la zone correspondante. Si c'est la première fois que cette espèce est entièrement découverte, la tuile Espèce 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 indiqué sur la tuile. Lorsque d'autres joueurs découvriront cette espèce plus tard dans la partie, ils marqueront 2PM de moins (une valeur minorée de 2PM est indiquée sur le côté argenté de la tuile Espèce).



Exemple : *Mathilde colorie deux parties de Tricératops. Cela lui permet de compléter l'espèce Tricératops et de marquer 6PM. A la fin du tour, elle retournera la tuile Tricératops sur son côté argenté : ses adversaires marqueront 4PM au lieu de 6PM s'ils complètent également cette espèce plus tard dans la partie.*

CONSTRUIRE UN POSTE D'OBSERVATION

Construire des postes d'observation permet de recruter davantage de scientifiques sur Demeter et de valoriser votre découverte de dinosaures en fin de partie.

Coloriez une étape du **Poste d'Observation** le plus à gauche d'un environnement : un environnement correspond à une zone de votre feuille où vivent les dinosaures de la même espèce. Lorsque vous avez colorié toutes les étapes d'un Poste d'Observation, il est considéré comme construit et vous obtenez une qualité d'Observation égale à la valeur indiquée au-dessus de ce Poste d'Observation.

Précisions :

- Si vous construisez plusieurs Postes d'Observation à la fois, vous pouvez les répartir dans plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours le poste le plus à gauche.
- La qualité d'Observation d'un environnement est toujours égale à la valeur indiquée en haut de votre Poste d'Observation construit le plus à droite, et non à la somme des valeurs de tous vos Postes d'Observation construits dans cet environnement.
- Construire des Postes d'Observation vous permettra de recruter davantage de Scientifiques (voir l'action suivante) et de marquer des PM en fin de partie en fonction du nombre de dinosaures découverts dans cet environnement.



Exemple : *Mathilde construit son premier Poste d'Observation dans l'environnement des Tricératops. Elle colorie la case, ce qui lui donne une qualité d'Observation de 1 pour cet environnement. Cela lui permettra aussi d'y recruter 2 Scientifiques supplémentaires plus tard dans la partie.*

RECRUTER DES SCIENTIFIQUES

Cette action permet de recruter des Scientifiques pour étudier l'environnement de chaque espèce de dinosaure, mais vous aurez besoin de créer des Postes d'Observation pour profiter au maximum des bonus de vos scientifiques !

Recrutez le nombre de **Scientifiques** indiqué en commençant par colorier celui situé le plus à gauche d'un environnement. Le recrutement de Scientifiques peut être bloqué si vous n'avez pas terminé la construction d'un **Poste d'Observation** dans vos environnements.

Précisions :

- Si vous recrutez plusieurs Scientifiques à la fois, vous pouvez les répartir sur plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours le Scientifique le plus à gauche.
- Après avoir recruté tous vos Scientifiques, si vous avez colorié tous les Scientifiques situés sous un bonus [ ], coloriez ce bonus et déclenchez son effet.
- Lorsque vous avez recruté tous les Scientifiques d'un environnement, ils vous rapporteront des PM en fin de partie.

[1] NON



Exemple 1 : *Mathilde recrute 2 Scientifiques : comme elle n'a pas construit de Poste d'Observation dans l'environnement des Vélociraptors [1], elle ne peut pas les recruter ici.*

[2] OUI



Exemple 2 : *Mathilde décide à la place de continuer à recruter des Scientifiques dans l'environnement des Tricératops [2] car elle y avait précédemment recruté un Scientifique et construit un Poste d'Observation. Recruter ces 2 Scientifiques lui permet de déclencher une Action bonus : colorier la partie de dinosaure de son choix.*

ETUDIER LES ESPÈCES DÉCOUVERTES

La compréhension de la vie animale sur Demeter est une des clés de votre mission. Plus vous aurez découvert de dinosaures, plus les étudier vous apportera des Points de Mission.

Surlignez autant de symboles qu'indiqué. Vous ne pouvez surligner ces symboles que **si le dinosaure a été découvert**. Si vous ne pouvez pas surligner assez de symboles, alors les symboles excédentaires sont perdus.

Lorsque vous surlignez tous les symboles nécessaires à l'obtention d'un bonus (dont la flèche pointe vers ce bonus), vous obtenez ce bonus :

- Immédiatement après votre action Etudier : s'il s'agit d'une Action bonus à colorier.
- A la fin de la partie : s'il s'agit d'un Objectif ou d'une autre manière de marquer des PM.

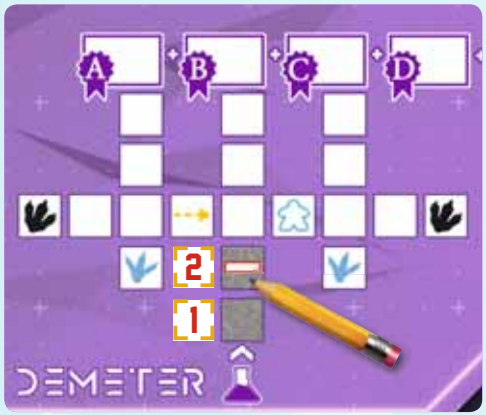


Exemple : *Mathilde étudie le Tricératops qu'elle a découvert plus tôt dans la partie et surligne un symbole. Lorsqu'elle surlignera le 2ème symbole, cela lui permettra de construire le Bâtiment de son choix.*

PROGRESSER SUR LA PISTE DE SCIENCE

La recherche scientifique vous permet d'abord de gagner des bonus assez courants (Scientifiques, Postes d'Observation, Etudier des Espèces), mais plus vous investirez, plus vos gains seront puissants :, et accès à 3 Objectifs sur les 4 disponibles.

Coloriez la 1ère case accessible de la piste de **Science**. Ensuite, coloriez une case adjacente à une case déjà coloriée. Si vous coloriez une ou plusieurs cases avec une Action bonus à l'intérieur, résolvez-les après avoir colorié toutes vos cases.



Exemple : *Mathilde progresse de 2 cases sur la piste de Science : 1 elle commence par colorier la case de départ, située au niveau de la flèche, symbolisant le début de sa recherche scientifique. 2 Elle colorie ensuite une 2ème case, qui doit être adjacente à une case déjà coloriée : elle doit donc colorier la case qui lui permet de construire une étape de Poste d'Observation.*

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Construisez des structures high-techs et respectueuses de l'environnement pour améliorer votre compréhension de Demeter.

Entourez le Bâtiment indiqué en recouvrant les pointillés : vous bénéficiez de sa capacité jusqu'à la fin de la partie, à raison de **1x par tour** maximum.



Radar : lorsque vous étudiez des espèces découvertes, surlignez un symbole supplémentaire.



Observatoire : lorsque vous construisez un Poste d'Observation, construisez une étape supplémentaire.



Académie : lorsque vous recrutez des Scientifiques, recrutez-en un supplémentaire.



Centre de Recherche : lorsque vous progressez sur la piste de Science, progressez d'une case supplémentaire.



Rover : lorsque vous découvrez des dinosaures, vous pouvez modifier un symbole , ou en un symbole .

BONUS DE COLONNE :

Il s'agit 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 un symbole .
- Lorsqu'un joueur a sélectionné deux cartes de chaque type, il gagne immédiatement deux symboles .



Exemple : *Mathilde vient de sélectionner la carte violette. Ce choix lui permet de compléter la 1ère colonne et de gagner le bonus de la 1ère colonne : un symbole . Elle résout ensuite son action normalement.*

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS DE MISSION

A la fin du 12ème tour, les joueurs marquent leurs PM dans chaque catégorie :



1 OBJECTIFS :



Si vous avez colorié les cases correspondantes de la piste de Science (situées juste en-dessous des symboles A/B/C), marquez les PM de l'Objectif correspondant (0, 5 ou 10) et reportez-les dans la case située juste au-dessus.

- Si vous avez entièrement étudié les 2 Diplodocus, choisissez l'un des 4 Objectifs et marquez ses PM ( ).
- Si vous avez entièrement étudié les 4 Gallimimus marquez les PM de l'Objectif D .

Attention ! Vous ne pouvez jamais décompter deux fois le même Objectif !

2 SCIENTIFIQUES :

Si vous avez recruté tous les **Scientifiques** d'un environnement, marquez les PM indiqués au bout de chaque piste. Pour l'environnement des Tyrannosaures, ne marquez que la plus grande valeur en PM atteinte (3, 6, 9 ou 12) par vos Scientifiques.

3 ESPÈCES DÉCOUVERTES :

Marquez la somme des PM des espèces que vous avez entièrement découvertes.

4 DIVERSITÉ D'ESPÈCES DÉCOUVERTES :



Marquez 1/3/6/10/15/21PM si vous avez découvert au moins 1 dinosaure de 1/2/3/4/5/6 espèces différentes.

5 QUALITÉ DE VOTRE OBSERVATION DANS CHAQUE ENVIRONNEMENT :



Pour chaque environnement, multipliez la valeur de votre meilleur **Poste d'Observation** par le nombre de dinosaures découverts dans celui-ci. Additionnez ces valeurs et reportez la somme dans la section correspondante du décompte des PM.

6 DINOSAURES ÉTUDIÉS :



Si vous avez étudié les 2 Tricératops, marquez 2PM pour chaque carte rouge x2 que vous avez sélectionné pendant la partie et reportez ces PV sur le cartouche de votre feuille (pour un maximum de 8PM). Faites de même pour les Vélociraptors (cartes violettes x2) et le Tyrannosaure (cartes bleues x2).

- Si vous avez étudié le Ptérodactyle, marquez 3PM x3 pour chaque série de 5 cartes différentes sélectionnées pendant la partie (0, 3 ou 6PM si vous avez 0, 1 ou 2 séries).
- Ajoutez la somme des PM des autres dinosaures que vous avez entièrement étudiés.

Additionnez ces catégories : le joueur avec le plus de PM gagne la partie ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

OBJECTIFS

Chaque Objectif rapporte 0PM, 5PM ou 10PM.



Valeur en PM de vos Espèces entièrement découvertes : si cette valeur est comprise entre 6 et 10, marquez 5PM. Si cette valeur est supérieure à 10, marquez 10PM.



Nombre de Scientifiques recrutés.



Nombre d'espèces différentes dont vous avez surligné au moins un symbole .



Nombre de Bâtiments construits.



Qualité totale de votre Observation : additionnez la plus haute valeur de chacun de vos environnements.



Nombre de symboles surlignés.



Nombre de cases coloriées sur la piste de Science.



Nombre de symboles coloriés (la partie centrale des Diplodocus compte pour un symbole pour cet Objectif).



Nombre d'espèces différentes découvertes.



Nombre de symboles coloriés.



Nombre de symboles coloriés (la partie centrale des Diplodocus compte pour un symbole pour cet Objectif).



Nombre de dinosaures découverts.

CARTES VAISSEAU DE COLONS POUR GANYMÈDE



6PV (Ce Vaisseau requiert 1 Colon supplémentaire de n'importe quel type pour décoller).



2PV par Navette qui requiert de défausser une Tuile Colon en coût additionnel.



2PV par Vaisseau avec un bonus de décollage (y compris celui-ci) et piochez un Vaisseau de Colons.

Crédits

Auteur: Matthieu Verdier
Illustrateurs et Design Graphique : Oliver Mootoo & David Sitbon
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.
Oliver Mootoo, pour cette couverture magnifique.
Tous mes amis et les joueurs du Décalé au Havre, pour leur soutien et le temps passé à tester le jeu.
Mes parents, partis trop tôt pour découvrir mon premier jeu édité.
Mathilde, ce jeu est pour toi

CONTENT

- 100 Scoring Pads



- 75 Action cards (15 of each color)



- 6 recto-verso Species tiles



- 6 recto-verso Objective tiles



- 1 Objective board



- 1 rulebook in 2 languages (english, french)

Bonus: 6 Settlers Ship cards for Ganymede

THEME AND GOAL OF THE GAME

You are a scientist and you just boarded on a ship departing from Ganymede en route to Demeter 1, a planet in orbit around Demeter. Demeter, a red dwarf, has two twin planets: Demeter 1 and Demeter 2. Each of them has an ESI (Earth Similarity Index) of 0,98. The first reconnaissance flight revealed the presence of dinosaurs and Chahrazad will lead the expedition. Explore and discover the secrets of the first moon of Demeter!

The goal of the game is to score more MP (Mission Points) than your opponents. These points represent your ability to discover and to study the dinosaurs in their environment.

SETUP

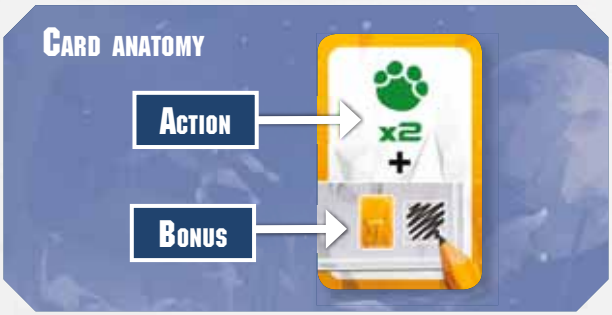
1. Each player takes a score pad and a pen (or a pencil).
2. Sort the Action cards per color to form 5 decks of 15 cards each. Place these 5 decks at the center of the play area. Remove from the game 3 cards from each deck and return them to the box: they will not be used for this game.
3. Take the Objective board and place it at the center of the play area, next to the 5 decks. Select randomly 4 Objective tiles among 6 (the side does not matter) and place them at the top of the Objective board, from A to D. Return the 2 remaining Objective tiles to the box: they will not be used for this game.
4. Place the 6 Species tiles on their gold side next to the play area, in any order.
5. Each player colors a part of a Dinosaur of their choice with their pen (or their pencil). You are now ready to play. Do not color the symbol inside a Dinosaur!



ROUND OF PLAY

A game of Demeter lasts 12 rounds. Each round is divided into 3 phases:

1. **Reveal a card from each deck**
2. **Select a card and perform its action**
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 place the 5 cards face up in their corresponding discard pile. These are the 5 available cards for this round.



PHASE 2 - SELECT A CARD AND PERFORM ITS ACTION

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

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



Example: *Mathilde selects the red card this round: she circles the leftmost red square of her score pad.*

2 Performs the action indicated at the top of the card.



Example: *Then, she performs the Action of the red card: she colors 2 parts of Dinosaur with a* symbol.

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.

PHASE 3 - GAIN THE BONUS OF THE SELECTED CARD

Each player colors simultaneously the square they just circled during the previous phase and gain the bonus indicated inside the square (see below for all bonuses rules).

Blue card: recruit 1/2/3/4 Scientists.

Red card: build 1/2/3/4 Observation Posts.

Yellow card: study 1/2/3/4 times by highlighting symbols.

Purple card: progress 1/2/3/4 steps on the Research track.

Grey card: gain any bonus among the four above, but only once, regardless the number of times you selected a grey card. If you erected a Building and you did not trigger its ability this round, you may trigger it this way if you choose its corresponding bonus (see Erecting a Building below).



Example: *Mathilde selected a grey card this round. After performing the action indicated on the card, she colors the grey square and gains the bonus indicated in it. She decides to progress 1 space on the Research track. As she built the Research Lab earlier in the game and she has not used its ability yet, she may progress an additional space on the Research track.*

END OF A ROUND



If at least one player discovered an entire species (see Discovering Species below), flip the Species tile on its silver side. From now on, if another player discovers that species entirely, this player scores 2MP less.

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 score their Mission Points.

ACTIONS

Players perform actions different ways:

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

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

During Phases 2 and 3: when you gain a bonus indicated in a square box .

DISCOVERING SPECIES

Discovering dinosaurs on Demeter 1 is the most important part of your mission: this is the first step to understand the animal life and its environment.

Color a dinosaur part that corresponds to the symbol(s) (; ou) indicated on the card or in a square box bonus. is a wild symbol: you may color any dinosaur part. If there are several symbols separated by a « / » on the card or in the square box, choose only one symbol.

- When you color a dinosaur, do not color the symbol in it. These symbols may be useful to score Objectives at the end of the game.
- Once you colored entirely a dinosaur, it is discovered! You will have the opportunity to study it later in the game.
- When you discover 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 Species tiles will be flipped on its silver side at the end of the round, so other players will score 2 MP less if they discover that species. If several players discover the same species during the same round, they all score the same amount of MP.



***Example:** Mathilde colors 2 parts of Triceratops and is the first to discover all the dinosaurs of this species: she scores 6MP. At the end of the round, she will flip the Triceratops tile so if her opponents discover all their Triceratops, they will score 4MP instead.*

BUILDING AN OBSERVATION POST

Building Observation Posts helps you to recruit more Scientists and to add value to your discoveries.

Color a step of the leftmost **Observation Post** in an environment: an environment is the area of your scoring pad where dinosaurs of the same species are living. Once you colored all the steps of an Observation Post, it is built. Your Observation value is equal to the value indicated at the top of this Observation Post.

IMPORTANT:

- If you build several Observation Posts in the same action, you may divide them into several environments, as long as you built the leftmost one.
- An environment Observation value is always equal to its rightmost **completed** Observation Post.
- Building Observation Posts allows you to recruit more Scientists (see Recruiting Scientists action below) and to score MP at the end of the game depending on the number of dinosaurs you discovered in their environment.



***Example:** Mathilde builds her first Observation Post in the Triceratops environment. She colors the space, which gives her an Observation value of 1 for this environment. This allows her to recruit 2 more Scientists later in the game if she wishes to.*

RECRUITING SCIENTISTS

Recruit Scientists to study the environment of each species. You will need Observation Posts to recruit more of them, but the bonuses are worth the expense!

Recruit (by coloring them) the indicated number of **Scientists** starting by the leftmost one in an environment. You may recruit less Scientists than indicated if you did not build enough **Observation Posts** in your environments.

IMPORTANT:

- If you recruit several Scientists during the same action, you may divide them into several environments, as long as you color the leftmost one.
- After recruiting all your Scientists in the same action, if you colored all the Scientists beneath a square box bonus, color this bonus and resolve its effect immediately, if able.
- If you recruit all Scientists from an environment, they will score MP at the end of the game.

[1]

NO



Example 1: *Mathilde recruits 2 Scientists: as she did not build any Observation Post in the Raptors environment [1], she cannot recruit them here.*

[2]

YES



Example 2: *Instead, Mathilde decides to continue to recruit Scientists in the Triceratops environment [2]. As she already built an Observation Post earlier in the game, she may recruit 2 Scientists there. Doing so triggers a bonus for her: coloring any Dinosaur part.*

STUDYING DISCOVERED SPECIES

Understanding the animal life on Demeter 1 is another important part of your mission. The more you discover dinosaurs, the more studying them will earn you points.

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 that bonus:

- Immediately: if this bonus is inside .
- At the end of the game: if this is an Objective or a Studied Dinosaurs scoring.

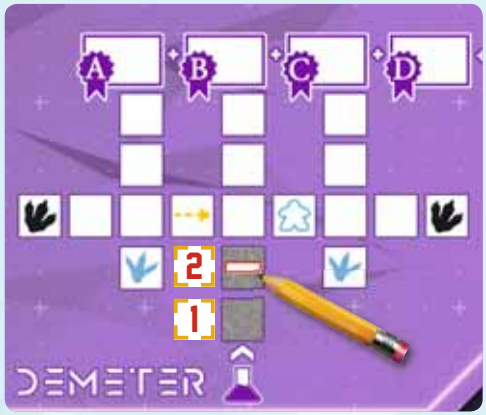


Example: *Mathilde studies the Triceratops she discovered earlier in the game and highlights a symbol. When she will highlight the second symbol, she will be able to erect the Building of her choice.*

PROGRESSING ON THE RESEARCH TRACK

Science research offers you common bonuses at the beginning (Scientists, Observation Posts), but the more you invest the more the bonuses are powerful, and the opportunity to score up to 3 Objectives). Be patient!

Color the first available space of **the Research** track. Then, color a space adjacent to one you already colored earlier in the game. If you color one or more spaces with a bonus in it, gain them after coloring all your spaces.



Example: *Mathilde progresses 2 spaces on the Research track: 1 first, she colors the first space at the bottom of the track. 2 Then, she colors a second space which must be adjacent to one she already colored: this space allows her to build an Observation Post.*

ERECTING A BUILDING

Build advanced structures with organic materials to improve your understanding of Demeter 1.

Circle the corresponding Building by highlighting the dotted lines next to the Building you just erected. Each Building gives an ongoing ability that can be used **once per round** only.

Radar: when you study discovered species, highlight an additional symbol.

Observatory: when you build an Observation Post, build an additional one.

Academy: when you recruit a Scientist, recruit an additional one.

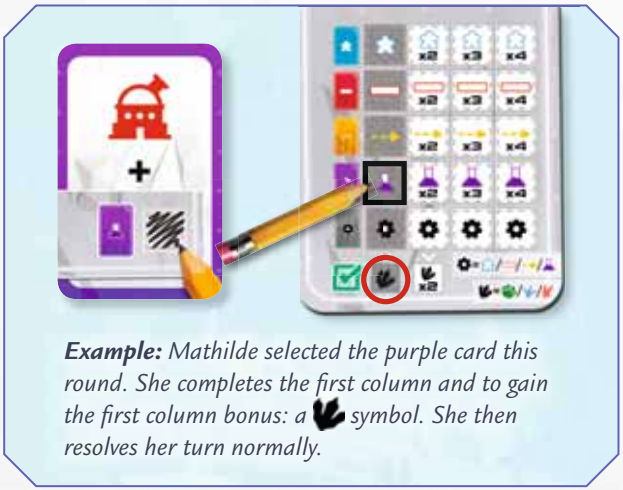
Research Lab: when you progress on the Research track, progress an additional space.

Rover : when you discover dinosaurs, you may replace a , or symbol with a symbol.

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 a symbol.
- When a player completes their 2nd column, they immediately gain two symbols.



***Example:** Mathilde selected the purple card this round. She completes the first column and to gain the first column bonus: a symbol. She then resolves her turn normally.*

END OF THE GAME AND SCORING MISSION POINTS

At the end of the 12th turn, players score Mission Points this way:



1 OBJECTIVES:



If you colored the space of the Research track that lead to an Objective (A, B or C), score the MP of this Objective (0, 5 or 10) in the Objective space at the top of your score pad, just above that space.

- If you studied entirely the 2 Diplodocuses, score the Objective of your choice ?.
- If you studied entirely the 4 Gallimimus score Objective D D.

Important: you cannot score the same Objective twice!

2 SCIENTISTS:

If you recruited all the **Scientists** of an environment, score the MP indicated at the end of the track. For the T-Rex environment, score the highest value (3, 6, 9 or 12) reached by your Scientists only.

3 ENTIRELY DISCOVERED SPECIES:

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

4 DIVERSITY OF SPECIES:



Score 1/3/6/10/15/21MP if you discovered at least 1 Dinosaur of 1/2/3/4/5/6 different Species.

5 OBSERVATION VALUE IN EACH ENVIRONMENT:



For each environment, multiply the number of Dinosaurs you discovered by the value of your highest **Observation Post**. Add up the result of all your environments and report this value in the corresponding space of your score pad.

6 STUDIED DINOSAURS:



- If you studied entirely the 2 Triceratops, score 2MP for each red card x2 you selected during the game (maximum of 8MP). Do the same for the Raptors (purple cards x2) and the T-Rex (blue cards x2).
- If you studied the Pterodactyl, score 3MP x3 for each completed column of 5 cards you selected during the game (0, 3 or 6MP if you completed, 0, 1 or 2 columns)
- Score the MP of the other Dinosaurs you studied during the game (2 or 3MP most of the time) .

Add up these values and report the total in the corresponding space of your score pad.

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

OBJECTIVES

Each Objective is worth 0MP, 5MP or 10MP.



MP value of the Species you discovered entirely: if the value is between 6 and 10, score 5MP. If the value is 11 or more, score 10MP.



Number of Scientists you recruited.



Number of different Species you studied at least once.



Number of Buildings you erected.



Total Observation Value: add the highest Observation value of each of your environments.



Number of times you studied a Dinosaur.



Number of spaces you progressed on the Research track.



Number of symbols you colored: the center part of a Diplodocus counts as a symbol for this Objective.



Number of Species you discovered, entirely or not.



Number of symbols you colored.



Number of symbols you colored: the center part of a Diplodocus counts as a symbol for this Objective.



Number of Dinosaurs you discovered.

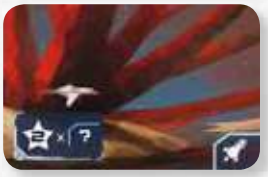
BONUS SETTLERS SHIPS FOR GANYMEDE



6VP (This Ship requires an additional Settler of any color to take off).



2VP for each Shuttle that requires to discard a Settler tile as an additional cost.



2VP for each Settlers Ship with a take-off bonus (including this one) and draw a Settlers Ship card.

Credits

Game Designer: Matthieu Verdier
Illustrator and Graphic Design: Oliver Mootoo & David Sitbon
Development: Sorry We Are French
Rule writing: Matthieu Verdier
Translation: Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Producer : Emmanuel Beltrando

Thanks

The SWAF Team for its trust, the playtests and improvements
Oliver Mootoo, for the awesome cover
My friends and the gamers from Le Décalé,
the board game café in my hometown
My parents, who passed away too early to
discover my first published game
Mathilde, this game is for you



www.sorryweare.fr/boutique



www.sorryweare.fr/shop


SORRY
WE ARE
FRENCH
WWW.SORRYWEARE.FR
WWW.FACEBOOK.COM/SORRYWEAREFR
SORRY WE ARE FRENCH
TWITTER.COM/SRYWEAREFR
TWITTER.COM/EBELTRANDO
INSTAGRAM.COM/SORRYWEAREFRENCH
22051996