



# **GALERAPAGOS**

## **CHALLENGE SOLO**

**Un jeu de Laurence Gamelin et Philippe Gamelin**  
**Illustré par Jonathan Aucomte**  
**Edité et publié par Gigamic**  
**Variante : SoloGames**

## INTRODUCTION :



Six naufragés ont échoué sur l'île déserte de GALERAPAGOS. Cinq d'entre eux ont décidé de s'allier pour quitter l'île au cours du passage de l'ouragan mais un naufragé muni du révolver a décidé de partir en solitaire sur le grand radeau. Les esprits des morts hantent également l'île de GALERAPAGOS.

Pour gagner la partie, les cinq naufragés devront quitter l'île à l'arrivée de l'ouragan, soit le 12<sup>ème</sup> tour. Il devra y avoir autant de cartes radeau, de rations d'eau et de nourritures que de survivants (soit cinq de chaque).



## MISE EN PLACE :

Constituez un deck de 36 cartes d'épave et bien mélanger les cartes.

Récupérez les 9 cartes d'épave « révolver » :

**REVOLVER | CARTOUCHE.**

Récupérez les 20 cartes d'épave « vivre » :

**BOUTEILLE D'EAU | SANDWICH | POISSON POURRI | EAU CROUPIE | NOIX DE COCO | SARDINES | MOULIN A LEGUMES | CAFE.**

Récupérez les 3 cartes d'épave « semi permanentes ». **PLAQUE DE TOLE | PANIER GARNI**

Récupérez les 4 cartes d'épave « permanentes » : **HACHE | CANNE A PECHE | GOURDE | PLANCHE DE BOIS**

Constituez un deck de 18 cartes météo.

La carte ouragan est placée à la fin du deck de 12 cartes météo.

Les esprits des morts apparaissent toutes les deux cartes météo dévoilées et avant le passage de l'ouragan (Insérez une carte « état du naufragé » côté « RIP » toutes les deux cartes météo et une avant la carte ouragan ; soit six cartes « RIP »).

Compteur des vivres.

Le pion eau est placé sur la case numérotée 12 du compteur des vivres.

Le pion nourriture est placé sur la case numérotée 10 du compteur des vivres.

## ACTIONS :

Après avoir révélé la carte Météo, vous devez faire cinq actions dans cet ordre :

1. Collecter de l'eau (voir carte Météo),
2. Pécher du poisson (piocher une boule).
3. Ramasser du bois (piocher une boule),
4. Piocher trois cartes épave (choisir deux cartes),
5. Distribution des rations d'eau et de nourriture (3 eau et 2 nourriture).  
(Apparition des esprits des morts toutes les deux cartes météo dévoilées).



## RAMASSER DU BOIS :

Si vous piochez la boule noire, vous ne pouvez pas ramasser du bois à ce tour sauf si vous avez la carte « permanente » : **HACHE**.

## CARTES DE L'ÉPAVE :



### REVOLVER ET CARTOUCHE

Le revolver et les cartouches sont attribués au naufragé solitaire.

Si vous piochez une carte revolver ou une carte cartouche, vous la mettez de côté. Quand vous aurez associé, un revolver et une cartouche ; le naufragé solitaire vous blessera légèrement et vous pillera des vivres (comme il n'y a que trois revolvers, une deuxième cartouche sera associée à un revolver quand les trois premières cartouches auront été associées aux trois revolvers ; ce qui fera six pillages au cours de la partie).

Le naufragé solitaire pille trois eau et deux nourriture sur le compteur des vivres à chaque association.

La dernière association d'une carte revolver et d'une carte cartouche sera le vol d'une carte radeau.

Cependant, si vous avez une carte **PLAQUE DE TOLE** (carte « semi permanente ») ; l'action du naufragé solitaire ne prendra pas effet.

Une fois que vous avez utilisé la carte **PLAQUE DE TOLE**, elle est défaussée et ne sera plus utilisée.

### PIOCHER TROIS CARTES

Quand vous piochez trois cartes épave, vous devez en choisir une ou deux (des cartes qui prennent effet immédiatement et/ou « semi-permanentes » et ou « permanentes ») ; vous défaussez les autres.

Si une ou deux des trois cartes, sont un **REVOLVER** ou une **CARTOUCHE** ; vous les attribuez au naufragé solitaire.

S'il reste une carte, vous appliquez son effet immédiat.

S'il reste deux cartes, vous choisissez d'appliquer les effets immédiats des deux cartes ou d'en défausser une et appliquer l'effet immédiat de l'autre.

Dans tous les cas, vous devez obligatoirement appliquer l'effet immédiat d'une carte.

Carte **POISSON POURRI** : reculer le pion nourriture d'une case.

Carte **EAU CROUPIE** : reculer le pion eau d'une case.

Si vous avez la carte « semi-permanente » **PANIER GARNI**, utilisez-la en cas de pénurie et défaussez-la ; elle ne sera plus utilisée.

Les cartes « permanentes » sont utilisables tout au long de la partie.

## LES ESPRITS DES MORTS :



Quand les esprits des morts apparaissent, vous devez reculer le pion eau et le pion nourriture de 1 case sur le compteur de vivres.



