



TERRAMARA

Terramara is de naam die gegeven is aan een verzameling paalwoning-nederzettingen die rond 1500 v. Chr. werden gesticht in het noorden van Italië. De mensen die leefden in Terramara waren handelaren, waarvan bekend is dat ze veelvuldig reisden tussen de Alpen en de rivier de Po.

In Terramara speel je de leider van een stam die leeft in een van deze nederzettingen. Doel is je stam te ontwikkelen door verafgelegen land te ontdekken, je strijdmacht te verbeteren en buitenposten te bezoeken. Om te winnen moet je het verspreidingsgebied van je stam vergroten en bedreven worden in oorlogsvoering. Op weg daar naartoe zul je vaardigheden ontwikkelen waarmee je nieuwe en nuttige artefacten kunt maken. De speler die de beste stam creëert zal de meeste overwinningpunten (OP) verdienen en leider worden van heel Terramara.

SPELMATERIAAL



Spelbord uit 8 puzzeldelen,
4 thuisgrondtegels (2 per spel) en
24 gebiedstegels (12 per spel)



1 set in elk van 4 spelerskleuren:

4 Vlaggen, 1 militaire telsteen (Zwaarden), 1 Kano,
2 Karavanen, 1 Stamhoofd, 6 Verkenners & 1 Hutkaart



1 scoreblok



1 rondemarker



4 Huurlingen



52 artefactkaarten (16x niveau 1,
16x niveau 2 en 20x niveau 3)



1 startspeler-
kaart



7 personen-
kaarten



17 arbeidersfiches
(9x niveau 1, 5x niveau 2 en 3x niveau 3)



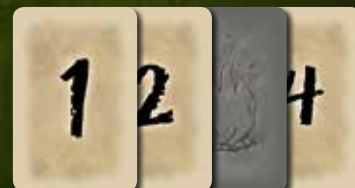
18 bonusfiches
(6x niveau 1, 6x niveau 2 en 6x niveau 3)



12 startgrondstofkaarten



6 vuurtegels



4 neutrale-spelerskaarten



64 grondstoffiches (16 per soort)



46 OP-fiches (18x1, 12x2, 12x5 & 4x20)



4 restrictie-fiches

VOORBEREIDING SPEELBORD

Dit is de voorbereiding voor een 4-spelersspel. Voor aanpassingen in de voorbereiding van een 2- of 3-spelersspel, zie pagina 15 van deze spelregels.

1. Voeg de 8 puzzeldelen samen tot een speelbordrand (symbolen boven) en plaats het speelbord midden op tafel, binnen bereik van alle spelers.

Geef iedere speler het volgende spelmateriaal in de door hem gekozen spelerskleur:

- 1 Hutkaart, plaats deze open op tafel (eindtelling op de achterzijde van deze kaart).



- 4 Vlaggen



- 1 militaire telsteen (verder: Zwaarden), plaats dit op het eerste veld van het militaire spoor



- 2 Karavanen, plaats beide op het bovenste veld van de Weg



- 1 Kano, plaats deze op het startveld van de Rivier



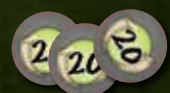
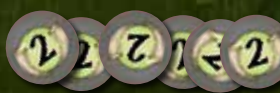
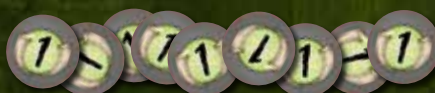
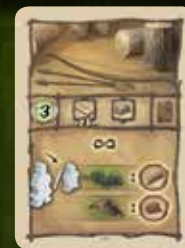
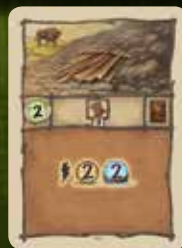
- 1 Stamhoofd



- 5 Verkenners, waarvan je er één langs de Rivier plaatst (de 6de Verkenner wordt alleen gebruikt als een specifiek persoon wordt gekozen, en in de voorbereiding van een 2- of 3-spelersspel)



- 10. Plaats de grondstoffiches en OP-fiches naast het speelbord, binnen bereik van alle spelers.



2. Plaats de afgebeelde thuisgrondtegels naast elkaar bovenin de uitsparing in elke kolom. De zijde van de linkertegel moet het symbool voor het 4-spelerspel tonen, en de zijde van de rechtertegels het symbool voor het 3- en 4-spelerspel.

3. Sorteert de bos/bergtegels op niveau. Neem van elk niveau 2 willekeurige tegels. Plaats deze in de uitsparing in de rechterkolom, van boven naar onder, te beginnen met 2 niveau-1-tegels, daarna 2 niveau-2-tegels en ten slotte 2 niveau-3-tegels. Let erop dat de tegels met de voorzijde (met de grondstoffen, maar zonder sneeuw) naar boven liggen. Herhaal dit proces met de vlakke/groeve-tegels in de uitsparing in de linkerkolom.

4. Plaats de rondemarker op het eerste veld van het rondenspoor.



5. Sorteert de arbeidersfiches op niveau. Plaats daarna als volgt 2 arbeidersfiches op elk veld op het rondenspoor: niveau-1-arbeiders, ronde 1 & 2; niveau-2-arbeiders, ronde 3 & 4; niveau-3-arbeiders, ronde 5.

6. Kies een startspeler en geef hem de startspelerkaart. Leg de kaart open op tafel, maar negeer voor nu de effecten op de kaart.



7. Sorteert de bonusfiches gedekt op niveau en plaats ze willekeurig op de aangegeven velden langs de Rivier, de Weg en de twee niveau-3-vlakte/groeve-tegels. Draai dan alle bonusfiches open. Overgebleven fiches kunnen later gebruikt worden als een speler een specifiek persoon kiest (zie pagina 5).

8. Sorteert en schud de artefactkaarten per niveau en vorm een gedekte artefactenstapel door de niveau-3-kaarten onderop te leggen, de niveau-2-kaarten in het midden, en de niveau-1-kaarten bovenop. Trek de bovenste 8 kaarten van de stapel en plaats ze van links naar rechts op de daarvoor bestemde plaats onder het speelbord, langs de Rivier.



Level 1 indicator

Level 2 indicator

Level 3 indicator



9. Plaats de Huurlingen naast het speelbord. Het benodigde aantal Huurlingen is afhankelijk van de gebruikte gebiedstegels.



GRONDSTOFFEN

Er zijn 4 soorten grondstoffen in Terramara. Elk grondstoffiche heeft een ruwe zijde (rond kader, donkere achtergrond) en een bewerkte zijde (vierkant kader, lichte achtergrond). Bewaar ruwe grondstoffen links van je Hut, en bewerkte rechts ervan. Het spel bevat de volgende (ruwe - bewerkte) grondstoffen:



Vee - Leer



Steen - Bouwsteen



Hout - Timmerhout



Erts - Metaal

Ruwe grondstoffen kunnen nooit gebruikt worden als vervanging van bewerkte, maar bewerkte grondstoffen mogen wel gebruikt worden als vervanging van hun ruwe versie (bijv., je mag Metaal gebruiken in plaats van Erts, maar je kunt geen Erts gebruiken in plaats van Metaal). Bewerkte grondstoffen zijn nodig om Artefacten te vervaardigen.

ARBEIDERS

Met Arbeiders kunnen spelers ruwe grondstoffen bewerken. Alle Arbeiders hebben een niveau: 1, 2 of 3. Om een Arbeider te activeren, draai je het arbeidersfiche 90°, om aan te geven dat het is gebruikt. Daarna zet je ruwe grondstoffen om in de bijbehorende bewerkte grondstoffen, in een aantal tot aan het niveau van de Arbeider (bijv., een niveau-1-arbeider kan 1 ruwe grondstof omzetten in de bewerkte versie, terwijl een niveau-3-arbeider 3 ruwe grondstoffen kan omzetten in de bewerkte versies). Elk arbeidersfiche kan slechts eenmaal per ronde gebruikt worden. Als een Arbeider wordt geactiveerd, maar niet alle capaciteit gebruikt, gaat het teveel verloren voor deze ronde.



Niveau-1 (voor & achter)



Niveau-2 (voor & achter)



Niveau-3 (voor & achter)

ARTEFACTEN

Artefacten zijn een uitstekende manier om de Cultuur, Verplaatsing en Kracht van je stam te verbeteren. Ze leveren een aanzienlijke hoeveelheid OP op aan het einde van het spel, en kunnen je ook speciale eigenschappen geven. Er zijn 4 categorieën van artefactkaarten, gebaseerd op de belangrijkste grondstof waarmee ze vervaardigd worden. Deze categorieën zijn **Gereedschappen**, **Wapens**, **Steengoed** en **Kleding**. Artefactkaarten zijn verdeeld over 3 niveaus, te herkennen aan hun achterzijde, maar ook aan hun kader.



OP aan het einde van het spel

Kosten in bewerkte grondstoffen





Functie

Niveau

Categorie van het Artefact

Illustratie

Behalve dat ze OP opleveren aan het einde van het spel, hebben de meeste Artefacten ook effecten tijdens het spel. Er zijn 4 soorten effecten, die elk op een ander moment tijdens het spel hun werking hebben:

- Permanente effecten  kunnen gebruikt worden voor de verdere duur van het spel, telkens wanneer aan de voorwaarde wordt voldaan.
- Onmiddellijke effecten  vinden eenmalig plaats, direct wanneer het Artefact is vervaardigd.
- Eenmaal-per-ronde-effecten  kunnen op elk moment tijdens een spelers beurt gebruikt worden, maar slechts eenmaal per ronde. Draai de kaart 90° om aan te geven dat het effect gebruikt is.
- Einde-spel-effecten  leveren OP op aan het einde van het spel, wanneer aan bepaalde voorwaarden is voldaan.

Artefact-effecten zijn optioneel; spelers zijn nooit verplicht ze te gebruiken. Artefact-effecten hoeven niet volledig gebruikt te worden (bijv., als een Artefact 3 Verplaatsingen oplevert, mag de speler kiezen of hij 0, 1, 2 of 3 stappen zet op de Weg).

HET SPEL BEGINNEN

We adviseren je het eerste spel te spelen zonder de personen- en startgrondstofkaarten. In plaats daarvan geef je iedere speler: 1 van elk van de 4 verschillende ruwe grondstoffen, 1 niveau-1-arbeider, en 1 Cultuur (zet iedere spelers Kano op het eerste veld van de Rivier i.p.v. op het startveld). Zet de militaire Kracht van iedere speler gelijk aan de speelvolgorde: de eerste speler krijgt 1 Kracht, de tweede 2, enz.

Als alle spelers vertrouwd zijn met het spel, adviseren we de personen en startgrondstoffen als volgt te kiezen: neem willekeurig zoveel personenkaarten (de “jonge” zijde boven) en startgrondstofkaarten als het aantal spelers in het spel plus één.

- Beginnend met de laatste speler in speelvolgorde, en daarna tegen de klok in, kiest iedere speler een personen- of een startgrondstofkaart.
- Vervolgens, beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, kiest iedere speler een kaart van de soort die hij nog niet heeft gekozen, bijv., een speler die eerst een personenkaart heeft gekozen, kiest nu een startgrondstofkaart en vice versa. De niet-gekozen personenkaart gaat terug in de doos.
- Vervolgens, beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, neemt iedere speler de op zijn startgrondstofkaart afgebeelde grondstoffen. Naast ruwe en/of bewerkte grondstoffen kan dit ook bestaan uit Arbeiders, Kracht, Cultuur en OP. Leg daarna alle startgrondstofkaarten terug in de doos.


Belangrijk: Bonussen van personenkaarten hebben geen effect op startgrondstofkaarten.

SPELVERLOOP


Terramara wordt gespeeld in 5 ronden. Elke ronde begint de startspeler, waarna de andere spelers met de klok mee volgen. In zijn beurt moet die speler één stamlid (zijn Stamhoofd of een Verkenner) op pad sturen. De grootte van stammen kunnen verschillen tijdens het spel, maar een ronde is pas afgelopen als iedere speler al zijn stamleden op pad heeft gestuurd. Een stamlid kan gestuurd worden naar een:

- Thuisgrond-actieveld
- Gebieds-actieveld
- Kruispunt-actieveld
- Speciaal actieveld, of
- je Hut

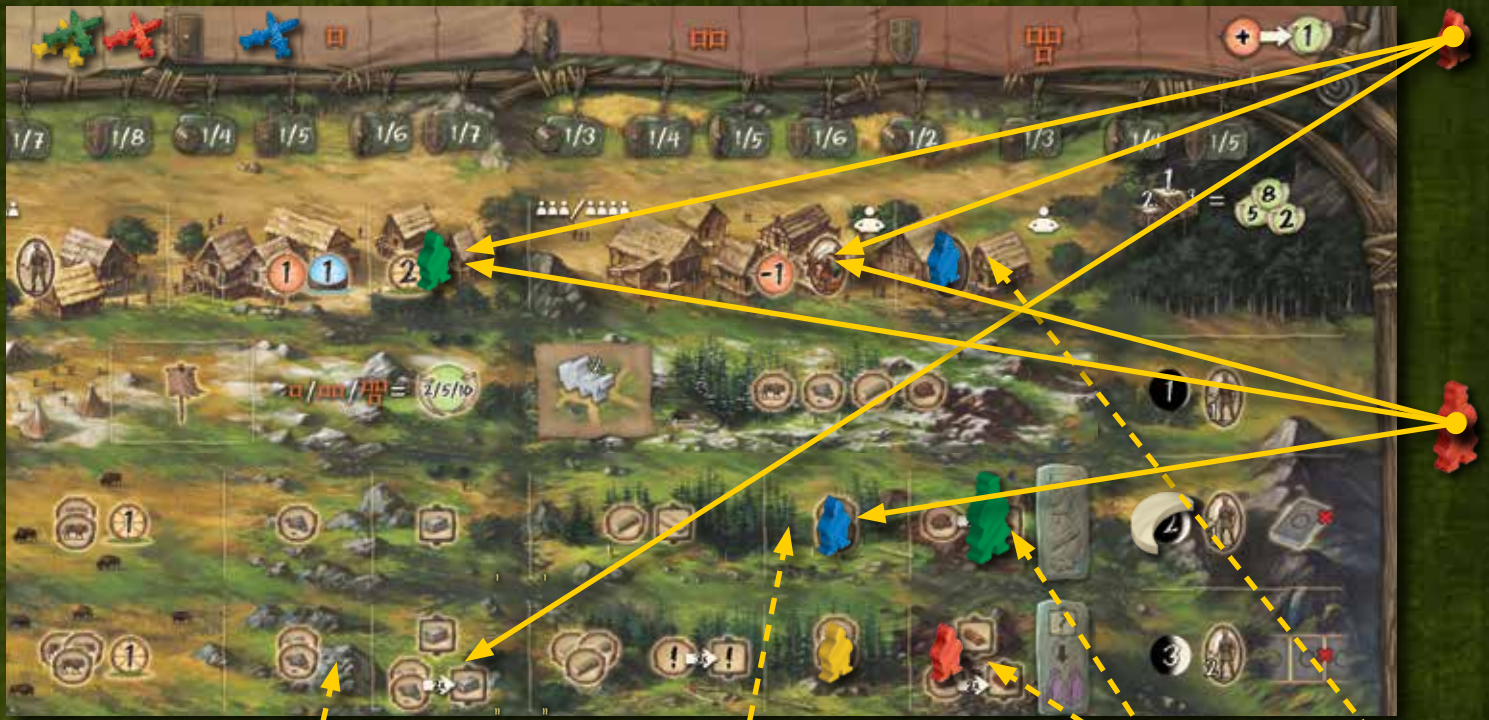
Op een actieveld mogen maximaal twee stamleden staan, maar niet meer dan één per kleur. Als er een Stamhoofd op een actieveld staat, mag daar geen enkel stamlid heen gestuurd worden. Op actievelden gemarkeerd met dit symbool  mag maar één stamlid staan.

 Verkenners kunnen naar elk gebied gestuurd worden, maar als ze naar toekomstige gebieden - op gebiedstegels in rijen naast ronden die nog moeten komen - zijn gestuurd, worden ze aan het einde van de ronde **NIET** teruggegeven aan de spelers. Ze blijven daar staan tot het einde van de ronde waarin deze gebiedstegels worden omgedraaid. Houd er rekening mee dat Verkenners geplaatst op gebieden in de rij naast ronde 5, nooit worden teruggegeven, omdat die tegels nooit worden omgedraaid.

Als er al een enkele Verkenner naar een actieveld is gestuurd, kan een andere speler zijn Stamhoofd daarheen sturen of een Verkenner. Een Verkenner kan alleen daarheen gestuurd worden als de militaire Kracht van die speler groter is dan die van de speler die dat actieveld al bezet. Een Verkenner naar een al bezet gebied sturen kost je 1 Kracht. Een speler mag dit ook doen als hij na het verlies van deze Kracht een gelijke militaire Kracht heeft als de speler van wie de Verkenner al op het actieveld aanwezig is.

 Stamhoofden mogen **NOOIT** naar toekomstige actievelden gestuurd worden.

Voorbeeld 1: Rood is aan de beurt in de 2de ronde. Enkele actievelen waar een stamlid legaal heen gestuurd kan worden, worden vanaf de rechterkant aangewezen. Illegale plaatsing staat in de voorbeelden aan de onderkant uitgelegd.



Voorbeeld 2: Toekomstig actieveld; hier mag geen Stamhoofd heen gestuurd worden.

Voorbeeld 3: De militaire Kracht van Rood is kleiner dan die van Blauw; hij mag hier geen Verkenner heen sturen.

Voorbeeld 4: Actieveld bezet door een Verkenner van Rood of een Stamhoofd van een willekeurige speler.

Voorbeeld 5: Op dit actieveld mag maar één stamlid staan.

Nadat je een stamlid op pad hebt gestuurd en de bijbehorende actie hebt uitgevoerd, mag je:

- 1 Artefact naar keuze vervaardigen, van de Artefacten die voor jou beschikbaar zijn langs de Rivier (zie pagina 11); OF
- 1 Artefact vervaardigen dat je eerder al hebt gereserveerd; OF
- 1 Artefact naar keuze reserveren, van de Artefacten die voor jou beschikbaar zijn langs de Rivier. Neem dat Artefact en leg het gedekt voor je; andere spelers kunnen dat Artefact niet reserveren of vervaardigen.

Belangrijk: Je mag pas een Artefact reserveren als je Kano ten minste het 4de veld van de Rivier heeft bereikt of gepasseerd, en je mag niet meer dan één gereserveerd Artefact hebben. Je mag nog steeds, volgens de normale regels, Artefacten vervaardigen die langs de Rivier liggen. Je mag een gereserveerd Artefact niet afleggen; het moet vervaardigd worden voordat je een nieuwe kunt reserveren.

Om een Artefact te vervaardigen moeten de afgebeelde grondstofkosten betaald worden aan de algemene voorraad. De speler neemt dan het Artefact en plaatst dit voor zich. Als een Artefact is vervaardigd (niet als dit is gereserveerd) ontvangt de maker onmiddellijk de voordelen van het Artefact. Wanneer een Artefact is vervaardigd of gereserveerd: schuif de kaarten naar links (indien nodig) en vul aan van de artefactenstapel.

THUISGROND-ACTIEVELDEN

Het aantal actievelen waar spelers hun stamleden heen kunnen sturen (plaatsen) is afhankelijk van het aantal spelers in het spel. Er moet altijd één actieveld meer zijn dan het aantal spelers.

- 4 spelers: plaats de afgebeelde 4-spelertegel links en 3/4-spelertegel rechts



Een Arbeider inhuren

Je vaardigheden ontwikkelen

Reizen over de Weg

Een plundering uitvoeren

Startspeler worden

- 3 spelers: plaats de afgebeelde 2/3-spelertegel links en 3/4-spelertegel rechts



- 2 spelers: plaats de afgebeelde 2/3-spelertegel links en 2-spelertegel rechts



De beschikbare acties in een 4-spelerspel worden hieronder uitgelegd. Deze acties zijn ook beschikbaar in een 3-spelerspel, maar **Je vaardigheden ontwikkelen** en **Reizen over de Weg** zijn samengevoegd – als je hier een stamlid heen stuurt mag je een van deze acties kiezen. In een 2-spelerspel zijn ook **Een plundering uitvoeren** en **Startspeler worden** samengevoegd – deze acties mogen beide worden uitgevoerd, in een volgorde naar keuze.

Een Arbeider inhuren: Door een stamlid naar dit actieveld te sturen, mag je 1 arbeidersfiche nemen; het niveau van die Arbeider is afhankelijk van de huidige ronde. In ronde 1 & 2 ontvangt de speler een niveau-1-arbeider. In ronde 3 & 4 een niveau-2-arbeider, en in ronde 5 een niveau-3-arbeider.

Je vaardigheden ontwikkelen: Door een stamlid naar dit actieveld te sturen, ontvang je 1 Kracht en 1 Cultuur.

Reizen over de Weg: Door een stamlid naar dit actieveld te sturen, ontvang je 2 Verplaatsingen. Je mag elk van je Karavanen eenmaal verplaatsen, of één Karavaan tweemaal.

Een plundering uitvoeren: Om een stamlid naar dit actieveld te sturen, moet je onmiddellijk 1 Kracht inleveren. Vervolgens moeten alle andere spelers jou grondstoffen geven, afhankelijk van hun eigen militaire Kracht. Het militaire spoor is opgedeeld in 4 gebieden (machtsniveaus). Onder het machtsniveau van de plunderaar staat aangegeven hoeveel grondstoffen hij ontvangt van iedere andere speler (afronden naar beneden, indien nodig).



Belangrijk: Alleen het verschil in machtsniveau is van belang, niet de precieze militaire Kracht. Zie pagina 9 voor details.

- Spelers op hetzelfde niveau als de plunderaar moeten hem 1 grondstof geven per 5 die ze bezitten.
- Spelers 1, 2 of 3 niveaus lager dan de plunderaar moeten respectievelijk 1 grondstof geven per 4, 3 of 2 die ze bezitten.
- Spelers 1, 2 of 3 niveaus hoger dan de plunderaar moeten respectievelijk 1 grondstof geven per 6, 7, of 8 die ze bezitten.

Voorbeeld: Plunderaar **Rood**, op machtsniveau 2, zou 1 grondstof ontvangen per 5 grondstoffen van **Blauw** op hetzelfde machtsniveau, en 1 grondstof per 4 grondstoffen van de zwakkere speler **Groen** op machtsniveau 1.



Zowel ruwe als bewerkte grondstoffen tellen mee voor plunderingen. Iedere speler kiest zelf welke grondstoffen hij geeft aan de plunderende speler; als een speler minder grondstoffen heeft dan de drempel hoeft hij niets te geven.

Dit actieveld mag maar eenmaal per ronde gekozen worden.

Startspeler worden: Door een stamlid naar dit actieveld te sturen, neem je de startspelerkaart, waarmee je in de volgende ronde als eerste aan de beurt bent. Je mag ook onmiddellijk één Verplaatsing op de Weg doen. De 2de speler in de nieuwe speelvolgorde ontvangt geen beloning. Indien van toepassing, ontvangt de 3de speler onmiddellijk 1 Cultuur en de 4de speler 2 Kracht.

Dit actieveld mag maar eenmaal per ronde gekozen worden.

Aan het begin van de 5de (laatste) ronde van het spel draai je de startspelerkaart om. Een speler die in de laatste ronde een stamlid naar dit actieveld stuurt, ontvangt naar keuze 2 Verplaatsingen, 2 Kracht of 2 Cultuur; er is geen effect voor de andere spelers.

GEBIEDS-ACTIEVELDEN

Elke gebiedstegel heeft 3 actievelen, gescheiden door dunne lijnen. Kleine en grote actievelen werken op dezelfde manier; het verschil in grootte is alleen van belang bij de voorbereiding van een 2- en 3-spelerspel.



Een stamlid naar een gebieds-actievel sturen, levert je onmiddellijk op wat op dat actievel staat afgebeeld. In het algemeen zal dit een combinatie zijn van ruwe en bewerkte grondstoffen, plus de mogelijkheid om ruwe grondstoffen om te zetten in bewerkte grondstoffen. Sommige actievelen leveren je Kracht, Verplaatsing, Cultuur of andere effecten op.

KRUISPUNT-ACTIEVELDEN

Kruispunt-actievelen staan afgebeeld op de achterkant van de niveau-1- & niveau-2-bos/bergtegels. Ze worden actief als de meest rechtse gebiedstegel in een rij wordt omgedraaid aan het einde van een ronde. In de 2de ronde is het Kruispunt-actievel van de 1ste ronde beschikbaar. In de 3de ronde zijn de Kruispunt-actievelen van de 1ste en 2de ronde beschikbaar, enz.

Je kunt alleen een stamlid naar een Kruispunt-actievel sturen als jouw beide Karavanan het betreffende Kruispunt hebben bereikt of gepasseerd, aangegeven door dit symbool:



SPECIALE ACTIEVELDEN

De niveau-3-bos/bergtegels bieden speciale acties in de 5de ronde; tot de start van ronde 5 kunnen er geen stamleden naar deze actievelen worden gestuurd. Spelers die aan onderstaande voorwaarden voldoen, kunnen er stamleden heen sturen:



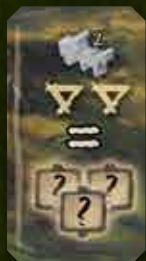
Het opgetelde niveau van al je Arbeiders is minimaal 5.

Ontvang 1 Kracht, 1 Cultuur en 1 Verplaatsing, en ontvang 1 bewerkte grondstof naar keuze.



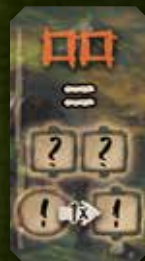
Bereik of passeer dit symbool op de Rivier.

Ontvang 1 bewerkte grondstof naar keuze en 3 OP.



Bereik of passeer dit symbool op de Weg met je beide Karavanan.

Ontvang 3 bewerkte grondstoffen naar keuze.



Bereik of passeer dit symbool op het militaire spoor.

Ontvang 2 bewerkte grondstoffen naar keuze en zet 1 ruwe grondstof om in de bijbehorende bewerkte grondstof.

JE HUT

Je kunt een stamlid ook naar je Hut sturen. Op je Hut mogen onbeperkt veel stamleden staan, inclusief je Stamhoofd. Voor elk stamlid dat je erheen stuurt, kun je:

• één ruwe grondstof omzetten in de bijbehorende bewerkte grondstof, of



• één ruwe grondstof omruilen voor één andere ruwe grondstof.

BEGIN VAN EEN RONDE

Voer aan het begin van de rondes 2-5 de hieronder beschreven stappen uit. Deze stappen staan ook afgebeeld op het rondenspoor.

- Ronde 2: Verwijder alle niveau-1-artefactkaarten van de artefactenstapel.
- Ronde 3: Verwijder alle niveau-1-artefactkaarten langs de Rivier en vul deze opnieuw aan.
- Ronde 4: Verwijder alle niveau-2-artefactkaarten van de artefactenstapel.
- Ronde 5: Verwijder alle niveau-2-artefactkaarten langs de Rivier en vul deze opnieuw aan. Draai de startspelerkaart om (de startspeler verandert niet).



Voor het uitvoeren van zijn eerste actie in een ronde mag een speler ervoor kiezen om zijn personenkaart om te draaien (van “jong” naar “volwassen”, zie ook pagina 12). Die speler verliest de bonussen op de voorzijde, en ontvangt de bonussen op de achterzijde. Iedere speler kan dit slechts eenmaal per spel doen; deze actie is onomkeerbaar.

EINDE VAN EEN RONDE

Voer aan het einde van de rondes 1-4 de volgende stappen uit:

- Geef stamleden op alle actievelen terug aan hun eigenaren, met uitzondering van die op toekomstige actievelen.
- Draai de twee gebiedstegels om in de rij naast de rondemarker. Hierdoor worden een Kruispunt-actievelen en een Buitenpost onthuld, die vanaf dit moment kunnen worden bezocht.
- Draai alle arbeidersfiches en de eenmaal-per-ronde-artefacten terug; ze worden opnieuw actief.
- Zet de rondemarker op het volgende veld op het rondenspoor.

MILITAIRE KRACHT

Iedere speler heeft Zwaarden op het militaire spoor, die staan voor zijn militaire Kracht. Wanneer je Kracht ontvangt, mag je maximaal zoveel velden op dit spoor vooruit gaan als het afgebeelde getal aangeeft. Sommige acties kunnen ertoe leiden dat je Kracht verliest; hierdoor ga je terug op het spoor.

Als je het einde (20ste veld) van dit spoor bereikt, kun je niet verder. In plaats daarvan scoor je 1 OP voor elke extra Kracht die je zou hebben ontvangen. Je kunt nog steeds Kracht verliezen en gedwongen worden terug te gaan op het spoor.

Het spoor is opgedeeld in 4 gebieden; het eerste veld van elk gebied toont een schild, dat het machtsniveau aangeeft van een speler die dit veld heeft bereikt of gepasseerd.



1. 2. 3. 4.

Belangrijk: Militaire Kracht is iets anders dan machtsniveau. Militaire Kracht varieert van 0 tot 20 en bepaalt de absolute sterkte van een speler. Het machtsniveau daarentegen wordt aangegeven door de schilden die machtsniveau 1-4 vertegenwoordigen. Een spelers machtsniveau bepaalt hoeveel grondstoffen hij van andere spelers ontvangt bij een plundering.

Aan het einde van het spel scoort de speler met de grootste militaire Kracht 8 OP en de spelers met de twee volgende grootste militaire Krachten respectievelijk 5 OP en 2 OP. Bij een gelijke kracht scoren alle betrokken spelers de betreffende OP. Afhankelijk van het aantal betrokken spelers, worden de OP voor de volgende positie(s) niet gescoord.

Voorbeeld 1: Blauw en Geel scoren ieder 8 OP. De 5 OP voor de tweede positie op het militaire spoor worden niet gescoord. Daarom scoort Rood 2 OP en Groen geen OP.



Voorbeeld 2: Blauw, Geel en Groen scoren 8 OP. Zowel de 5 OP voor de tweede positie als de 2 OP voor de derde positie op het militaire spoor worden niet gescoord. Rood scoort geen OP.



WEG

Elke speler heeft twee Karavananen op de Weg. Wanneer je Verplaatsingen ontvangt, mag je maximaal zoveel stappen zetten als het afgebeelde getal aangeeft. Een stap betekent je Karavaan verplaatsen naar het volgende Kruispunt, een bonustegel, of een Buitenpost. Omdat je een omweg neemt als je een bonustegel of een Buitenpost bezoekt, heb je in totaal 2 stappen nodig om op het volgende Kruispunt te komen.

Stappen mogen worden verdeeld over beide Karavananen. Karavananen kunnen niet terug op de Weg. Wanneer een van je Karavananen het volgende bereikt of passeert:

- een bonusfiche: je mag het op het fiche afgebeelde effect onmiddellijk eenmaal gebruiken.
- een Buitenpost: plaats daar een van je Vlaggen. Aan het einde van het spel score je OP, afhankelijk van hoe goed je aan de voorwaarden voldoet van die Buitenpost (zie hieronder en op de volgende pagina). Je kunt nooit meerdere Vlaggen op dezelfde Buitenpost plaatsen.

Opmerking: Buitenposten komen beschikbaar aan het einde van een ronde, wanneer een niveau-1- of niveau-2-gebiedstegel wordt omgedraaid. Hiervóór kun je niet reizen over de weg naar de Buitenpost. De uitsnede links toont een mogelijk speelbord in ronde 4. Gebiedstegels t/m ronde 3 zijn omgekeerd en hun Buitenposten zijn te bezoeken door je Karavaan.

- een Kruispunt: er is geen onmiddellijk effect. Je moet een Kruispunt echter bereikt of gepasseerd hebben met je beide Karavananen om een stamlid naar het Kruispunt-actieveld in dezelfde rij te kunnen sturen (zie pagina 8).
- het einde van de Weg: parkeer je Karavaan op het vrije bonusveld met de hoogste waarde; je scoort die OP aan het einde van het spel. De beloning is 8 OP voor de eerste Karavaan die het einde van de Weg bereikt, 5 OP voor de tweede, en 3 OP voor elke volgende Karavaan.

Opmerking: Deze OP worden gescoord per Karavaan, dus de 8 OP en 5 OP kunnen worden gescoord door dezelfde speler, als zijn beide Karavananen het einde van de weg bereiken vóór alle andere spelers.

BUITENPOSTEN

Buitenposten staan afgebeeld op de achterkant van de niveau-1- & niveau-2-vlakte/groevetegels. Ze worden actief als de meest linkse gebiedstegel in een rij wordt omgedraaid aan het einde van een ronde, en ze leveren scoremogelijkheden op als ze bereikt worden door een van je Karavananen. In de 2de ronde is de Buitenpost van de 1ste ronde beschikbaar. In de 3de ronde zijn de Buitenposten van de 1ste en 2de ronde beschikbaar, enz.

Aan het einde van het spel score je afhankelijk van hoe goed je aan de voorwaarden hebt voldaan van Buitenposten waarop jouw Vlag ligt. Elke Buitenpost toont eenvoudige, gemiddelde en moeilijke voorwaarden; deze leveren respectievelijk 2, 5 en 10 OP op. Het overschrijden van de voorwaarden levert je de OP op van de hoogste voorwaarde waaraan je hebt voldaan. Als je je Vlag op een Buitenpost hebt geplaatst, maar aan geen enkele voorwaarde hebt voldaan, score je 0 OP voor die Buitenpost.





Het opgetelde niveau van al je Arbeiders is minimaal 3/5/7.



Bereik het overeenkomende symbool op de Weg met je beide Karavanen.



Bereik het overeenkomende symbool op de Rivier.



Bereik het overeenkomende symbool op het militaire spoor.

Niveau 1



Vervaardig 2/3/4 **Kleding**-artefacten.



Vervaardig 2/3/4 **Steengoed**-artefacten.



Vervaardig 2/3/4 **Gereedschap**-artefacten.



Vervaardig 2/3/4 **Wapen**-artefacten.

Niveau 2

RIVIER

Als je je Cultuur ontwikkelt, kun je uit meer Artefacten kiezen om te vervaardigen of te reserveren. Wanneer je Cultuur ontvangt, mag je maximaal zoveel velden vooruit op de Rivier als het afgebeelde getal aangeeft. Cultuur kun je niet verliezen; als je het einde van de Rivier bereikt (het 14de veld), scoor je 1 OP voor elke extra Cultuur die je zou hebben ontvangen.

Je kunt alleen Artefacten vervaardigen (of reserveren, vanaf veld 4) die je met je Kano op de Rivier gepasseerd bent of bereikt hebt. Dus, als je 0 Cultuur hebt, kun je alleen de twee meest linkse Artefacten vervaardigen. Als je het 1ste veld bereikt, kun je de drie meest linkse Artefacten vervaardigen. Met elke volgende 2 stappen kun je kiezen uit een extra Artefact.

Langs de Rivier zijn speciale acties/bonussen beschikbaar. Wanneer je deze bereikt of passeert:

- veld 4, je mag nu Artefacten reserveren (zie pagina 6 voor een uitleg).
- veld 6, je mag het effect van het niveau-1-bonusfiche gebruiken.
- veld 8, je stam krijgt een extra Verkenner voor de rest van het spel.
- veld 10, je mag het effect van het niveau-2-bonusfiche gebruiken.
- veld 12, je krijgt een korting van 1 grondstof naar keuze wanneer je een gereserveerd Artefact vervaardigt.
- veld 14, je mag het effect van het niveau-2- en niveau-3-bonusfiche gebruiken.



Voorbeeld: Geel kan het 1ste of 2de Artefact vervaardigen, maar er geen reserveren. Rood kan ook het 3de of 4de Artefact vervaardigen, maar er ook geen reserveren. Groen kan één van de eerste 5 Artefacten vervaardigen of reserveren, en Blauw kan elk beschikbaar Artefact vervaardigen of reserveren.

BONUSFICHES

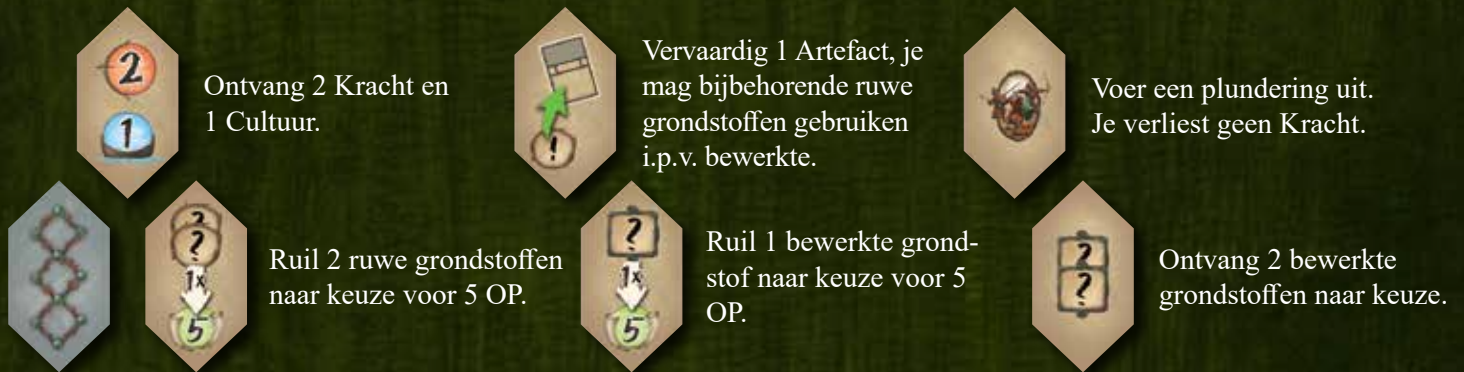
Bonusfiches zijn er in 3 niveaus. Zij worden geplaatst op aangewezen velden langs de Weg, langs de Rivier, en op niveau-3-vlakte/groevetegels. Als je een veld bereikt waarop een bonusfiche ligt, mag je het effect onmiddellijk en eenmalig gebruiken. Het fiche blijft op de plek liggen en is ook voor de volgende spelers beschikbaar (en op de Weg ook voor je andere Karavaan). Er is ook een Persoon waarmee je bonusfiches kunt verdienen, maar deze zijn persoonlijk (zie pagina 14). De effecten van alle bonusfiches worden op de volgende pagina per niveau beschreven:



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3

HUURLINGEN



Dit symbool geeft aan dat je 2 Huurlingen mag nemen en deze voor je mag plaatsen. Tijdens deze ronde mag je ze gebruiken alsof ze lid zijn van jouw stam. Huurlingen werken net als je Stamhoofd, met één uitzondering: je kunt ze naar actievelen sturen waarop eigen Verkenners staan. Na deze ronde gaan deze Huurlingen terug naar de algemene voorraad.

Voorbeeld: Rood kan een Huurling naar een actieveld sturen met een eigen Verkenner. De Huurling kan niet naar een actieveld gestuurd worden met een andere Huurling of een Stamhoofd.



PERSONEN

Personenkaarten zijn dubbelzijdig. Op de voorzijde van elke personenkaart staat een jongen of meisje en de bonussen die ze geven tijdens het spel. Op de achterzijde van elke kaart staat dezelfde man of vrouw, maar nu volwassen; zij geven je manieren om OP te verdienen. Personen beginnen het spel op hun “jonge” zijde. Aan het begin van elke ronde, voor je je eerste stamlid op pad stuurt, mag je ervoor kiezen om je personenkaart om te draaien naar zijn of haar “volwassen” zijde. Dit is onomkeerbaar; je kunt het niet ongedaan maken.



Ontvang onmiddellijk 1 Verplaatsing.

Tijdens het spel, als je ten minste 1 Verplaatsing ontvangt, ontvang je 1 extra Verplaatsing.



Als een van je Karavanen een Kruispunt bereikt of passeert score je 2 OP.



Ontvang onmiddellijk 1 Cultuur.

Tijdens het spel, als je ten minste 1 Cultuur ontvangt, ontvang je 1 extra Cultuur.



Als ten minste 1 Cultuur ontvangt, score je 2 OP.



Je verliest geen Kracht. Dit geldt niet voor kaarten en acties waarbij je Kracht kunt ruilen.



Eenmaal per ronde, tijdens je beurt score je OP afhankelijk van je machtsniveau.



Als je een Artefact vervaardigt, mag je tot 2 bijbehorende ruwe grondstoffen gebruiken in plaats van bewerkte.



Als je een niveau-1- of niveau-2-artefact vervaardigt, score je 2 OP. Als je een niveau-3-artefact vervaardigt, score je 3 OP.



Je stam ontvangt een extra Verkenner.



Opmerking: Door het omdraaien van deze persoon, verlies je je extra Verkenner. Dit kan er geen zijn die naar een toekomstig gebied was gestuurd.

Als je je Stamhoofd naar een actieveld stuurt waar een Verkenner van een andere speler staat, score je 3 OP. Als je je Stamhoofd naar een vrij actieveld stuurt, score je 5 OP.

Wanneer je deze persoon kiest, neem je alle overgebleven bonusfiches. Leg ze open voor je als persoonlijke voorraad bonusfiches voor eenmalig gebruik.



Eenmaal per ronde, tijdens je beurt, mag je 1 persoonlijk bonusfiche gebruiken. In de 1ste ronde mag je alleen een niveau-1-bonusfiche gebruiken, in de 2de ronde mag je een niveau-1- of niveau-2-bonusfiche gebruiken. Vanaf de 3de ronde mag je een bonusfiche naar keuze gebruiken.



Opmerking: Door het omdraaien van deze Persoon, verlies je je resterende bonusfiches.

Als je je Vlag op een Buitenpost plaatst, score je 4 OP.

Wanneer je deze Persoon kiest, neem je 1 overgebleven niveau-1-bos/bergtegels en 1 overgebleven niveau-1-vlakte/groevetegels naar keuze, en plaats deze gedekt voor je.



Je kunt je stamleden naar dit persoonlijke Kruispunt-actievelde sturen, onafhankelijk van de positie van je Karavanen.

Aan het einde van het spel score je OP afhankelijk van de voorwaarden van deze Buitenpost.



Opmerking: Door het omdraaien van deze Persoon, verlies je je persoonlijke Kruispunt-actie.

Als je een Verkenner of je Stamhoofd naar een Kruispunt-actievelde (ongeacht welk) stuurt, score je 2 OP.

Aan het einde van het spel score je OP afhankelijk van de voorwaarden van deze Buitenpost.

EINDTELLING

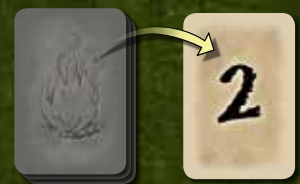
Het spel eindigt na het voltooiën van de 5de ronde, en de speler met de meeste OP zal worden gekroond tot Groot Stamhoofd van Terramara. Gebruik het scoreblok om de OP te noteren die de spelers in elke categorie hebben verdiend. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler die het verst is gevorderd op de Rivier. Als er dan nog een gelijke stand is, wint de betrokken speler met de hoogste militaire Kracht. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen de betrokken spelers de overwinning!

	OP-fiches
	Vervaardigde Artefacten
	Eindspel-effecten op kaarten
	Rangorde in militaire Kracht
	Karavanen die het einde van de Weg hebben bereikt
	Buitenposten waarop je een Vlag hebt geplaatst
	-5 OP als je een gereserveerd Artefact hebt
	½ OP per ruwe grondstof & 1 OP per bewerkte grondstof

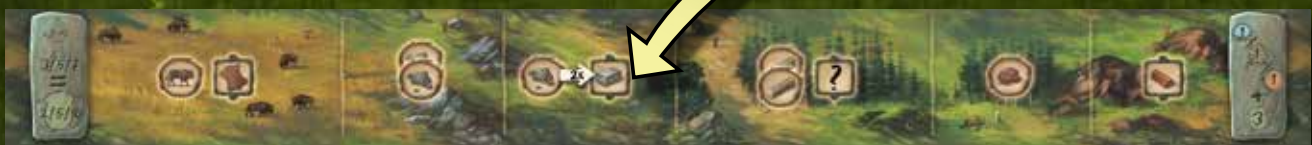
AANPASSINGEN IN EEN 2- EN 3-SPELERSPEL

In een 2-spelerspel voeg je 2 neutrale spelers toe. In een 3-spelerspel voeg je 1 neutrale speler toe. Deze neutrale spelers ontvangen Kracht (zoals hierna beschreven) en hun Verkenners zijn aanwezig op bepaalde actievelen, maar ze doen verder niet mee in het spel. Na de voorbereiding (zoals beschreven op pagina 2-3) volg je deze extra stappen:

- Plaats een vuurtegel op een klein actieveld in elk van de 6 rijen (naast ronden 1 t/m 5) door de 4 neutrale-spelerskaarten te schudden en deze een-voor-een te onthullen. Plaats één vuurtegel per rij, op het actieveld dat in nummer overeenkomt met de onthulde kaart (van links naar rechts, 1 - 4). Schud de kaarten opnieuw om de 5de en 6de vuurtegel te plaatsen. Stamleden kunnen niet naar actievelen gestuurd worden waarop vuurtegels liggen.



Voorbeeld: De onthulde kaart toont een 2. Plaats de vuurtegel overeenkomstig.



X 1. 2. X 3. 4.

- Verdeel de neutrale Verkenners over de echte spelers. Beginnend met de startspeler en vervolgens met de klok mee, plaatst iedere speler een neutrale Verkenner op een vrij actieveld in de rij naast de volgende ronde, te beginnen met de actievelen in de rij naast ronde 1 en verder t/m ronde 5, die uit twee rijen met gebiedstegels bestaat. Op deze manier worden er 6 Verkenners geplaatst in een 3-spelerspel. Voor een 2-spelerspel herhaal je dit, zodat er in totaal 12 neutrale Verkenners worden geplaatst.

Onthoud: Stamleden (inclusief neutrale Verkenners) kunnen niet naar actievelen gestuurd worden waarop vuurtegels liggen.

- Plaats neutrale Zwaarden op het eerste veld van het militaire spoor. De militaire Kracht van neutrale spelers is belangrijk wanneer je Verkenners stuurt naar actievelen waarop neutrale Verkenners staan.
- Leg overgebleven neutraal spelmateriaal terug in de doos; dit wordt niet gebruikt.

Tijdens het spel gelden de volgende aanpassingen:

- Aan het begin van elke ronde schud je de 4 neutrale-spelerskaarten en onthul je één kaart per neutrale speler, te beginnen met de zwakste neutrale speler (in een 2-spelerspel). Zet de neutrale Zwaarden het afgebeelde aantal stappen vooruit op het militaire spoor. *Als dit je eerste spel is, adviseren we de kaart met waarde 4 niet te gebruiken bij deze procedure.*
- Alleen in een 2-spelerspel: Aan het einde van een ronde, als twee gebiedstegels worden omgedraaid, plaats je een restrictiefiche op het Kruispunt-actieveld dat is onthuld.
- Als iemand de startspelerkaart neemt, wordt de bonus voor de 4de plaats (en in een 2-spelerspel ook de 3de plaats) niet uitgekeerd.
- Als je kiest voor **Je vaardigheden ontwikkelen** of **Reizen over de Weg**, kies je welk actie je uitvoert. Beide opties blijven beschikbaar voor de volgende speler die een stamlid naar dit actieveld stuurt.
- Aan het einde van het spel tel je de positie(s) van de neutrale speler(s) mee bij het toekennen van OP voor de rangorde op het militaire spoor.

OVERZICHT SYMBOLEN

	Bij plaatsen, neem terug
	Jouw Verkenner, Verkenner van een andere speler, jouw Stamhoofd
	Je mag wat links is afgebeeld, ruilen voor wat rechts is afgebeeld, zo vaak als aangegeven op de pijl
	Of, per
	Voorwaarde (je mag nemen wat rechts is afgebeeld, als je voldoet aan wat links is afgebeeld)
	Ontvang 1 Vee, 1 Steen
	Ontvang 1 Hout, 1 Erts
	Ontvang 1 Leer, 1 Bouwsteen
	Ontvang 1 Timmerhout, 1 Metaal
	De overeenkomende ruwe, bewerkte grondstof
	Ruwe, bewerkte grondstof naar keuze
	Respectievelijk machtsniveau 1, 2, 3, 4
	Als je een plundering uitvoert, doe je dat alsof je machtsniveau één hoger is

	Ontvang 1 Verplaatsing, 1 Cultuur, 1 Kracht
	Scoor 5 OP, scoor dubbele OP
	Als je 1 of meer Cultuur ontvangt
	Ontvang 1 Kracht per speler met een grotere (geen gelijke) militaire Kracht dan jij
	Je mag een Verkenner naar een actievelde sturen dat wordt bezet door een andere speler met gelijke militaire Kracht; je verliest hierbij, anders dan bij een gewone plaatsing, geen Kracht
	Vervaardig 1 Artefact, je mag bijbehorende ruwe grondstoffen gebruiken i.p.v. bewerkte
	Als een van je Karavanen het afgebeelde Kruispunt bereikt
	Als je tweede Karavaan het afgebeelde Kruispunt bereikt
	Vlakte, Bos
	Groeve, Berg
	Als je een Artefact vervaardigt, scoor 1 OP per grondstof (afgebeeld in de kosten) van <u>deze soort</u>
	Als je een Artefact vervaardigt, ontvang 1 korting op <u>elke soort</u> grondstof
	Als je een Artefact van <u>deze categorie</u> vervaardigt, ontvang 1 korting op <u>deze soort</u> grondstof

CREDITS

De ontwerpers bedanken al hun vrienden die dit spel hebben getest, voor hun tijd, enthousiasme en waardevolle suggesties: Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarah, Simone Luciani, Samantha Milani, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati en Maria Chiara Calvani. Bijzondere dank gaat uit naar Gabriele Ausiello, Marco Pranzo en Tommaso Battista, zonder wie het spel nooit zo geworden zou zijn. De compensatie voor spelersvolgorde is geïnspireerd op First Class, waarvoor de ontwerpers auteur Helmut Ohley bedanken. Ten slotte bedanken de ontwerpers het hele uitgeversteam, dat bestaat uit Max, Paul en Arno, voor hun geweldige werk aan dit spel.

Terramara is, zoals veel van onze spellen en die van andere Italiaanse spelontwerpers, veel dank verschuldigd aan de creatieve bijdragen van Piero Cioni, een zeer fantasierijke auteur en een geweldige vriend. Piero is ons onlangs ontvallen en we willen hem bedanken voor alles wat hij heeft gegeven aan de wereld van bordspellen en aan ons.

- **Spelontwerp:** Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Stefano Luperto & Antonio Tinto
- **Vormgeving:** Michael Menzel
- **Spelregels:** Max van den Helder
- **Redactie:** Michael Schemaille
- **Ontwikkeling:** Arno Quispel, Paul Mulders & Max van den Helder
- **Nederlandse spelregels:** Olav Fakkeldij



Copyright © 2019
Quined Games bv
P.O. Box 1121
3260 AC
Oud-Beijerland
Nederland
www.quined.nl



TERRAMARA

Terramara est le nom donné à une région regroupant de nombreux villages palafittes fondés dans le nord de l'Italie aux alentours de 1500 av. JC. Les habitants de cette région étaient de grands marchands, connus pour leurs nombreux échanges entre les Alpes et la vallée du Pô.

Dans Terramara, vous endossez le rôle d'un chef de clan de la région. Votre objectif est de développer votre clan en explorant des terres lointaines, en commerçant avec les autres villages et en visitant des comptoirs commerciaux. Vous devrez vous montrer habile au combat et découvrir de nouvelles technologies qui vous permettront de fabriquer des objets fort utiles. En fin de partie, le joueur qui aura le mieux développé son clan obtiendra le meilleur score et deviendra le nouveau leader des Terramara.

MATÉRIEL



Plateau de jeu composé de 8 pièces de puzzle, 4 tuiles Village et 24 tuiles Territoire



1 lot de pions dans chacune des 4 couleurs de joueur :
4 drapeaux, 1 marqueur Militaire, 1 canoë, 2 caravanes,
1 chef de clan, 6 explorateurs et 1 carte Hutte



1 Marqueur de manche



4 pions Guerrier



1 Bloc de scores



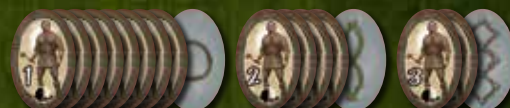
52 cartes Artisanat (16 de niveau 1, 16 de niveau 2 et 20 de niveau 3)



1 carte Premier Joueur



7 cartes Personnage



17 tuiles Ouvrier
(9 de niveau 1, 5 de niveau 2 et 3 de niveau 3)



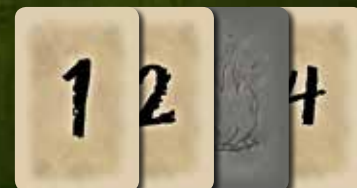
18 tuiles Bonus
(6 de niveau 1, 6 de niveau 2 et 6 de niveau 3)



12 cartes Ressources de départ



6 tuiles Feu



4 cartes Joueur neutre



64 tuiles Ressource (16 de chaque type)



46 tuiles PV (18x1, 12x2, 12x5 et 4x20)



4 tuiles Restriction

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Voici la mise en place pour une partie à 4 joueurs. Les changements pour des parties à 2 ou 3 joueurs sont expliqués page 15.

1. Assemblez les 8 pièces du plateau de jeu (icônes visibles) et placez-le au milieu de la table, à portée de chaque joueur.

Donnez à chaque joueur le matériel suivant dans la couleur de son choix :

- 1 carte Hutte qu'il place face visible devant lui (résumé du décompte final au dos de cette carte)



- 4 drapeaux



- 1 marqueur Militaire, qu'il place sur la première case de la piste Militaire



- 2 caravanes qu'il place sur la case du début (en haut) de la route



- 1 canoë qu'il met sur l'emplacement de départ (à gauche) de la rivière



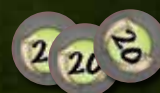
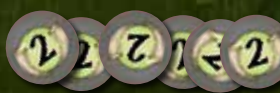
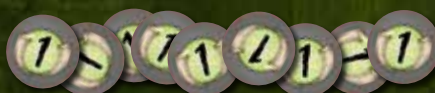
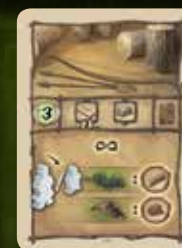
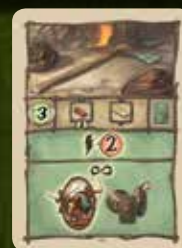
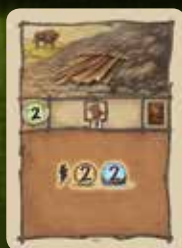
- 1 chef de clan



- 5 explorateurs, il place l'un d'eux à côté de la rivière (le 6e explorateur de chaque couleur n'est utilisé que si un personnage particulier est en jeu, ou lors de parties à 2 ou 3 joueurs)



10. Placez les tuiles Ressource et Points de Victoire (PV) à côté du plateau, à portée de chaque joueur.



- Placez les tuiles Village correspondantes côte à côte sur les emplacements situés en haut de chaque colonne. La tuile de gauche doit présenter une icône 4 joueurs, celle de droite doit présenter une icône 3/4 joueurs.

- Triez les tuiles Forêt/Montagne par niveau. Prenez au hasard 2 tuiles de chaque niveau. Placez ces tuiles dans la colonne de droite, de haut en bas, en commençant par les tuiles de niveau 1, puis celles de niveau 2 et enfin celles de niveau 3. Assurez-vous de bien les placer face visible, avec les emplacements Ressource visibles mais sans neige. Faites de même avec les tuiles Plaine/Carrière dans la colonne de gauche.

- Placez le marqueur de manche sur la case 1 de la piste de manches.



- Triez les tuiles Ouvriers par niveau puis placez 2 tuiles Ouvrier sur chaque case correspondante de la piste de manche : 2 tuiles de niveau 1 pour les manches 1 et 2, 2 tuiles de niveau 2 pour les manches 3 et 4, 2 tuiles de niveau 3 pour la manche 5.

- Déterminez un premier joueur et donnez-lui la carte Premier Joueur. Placez-la face visible sur la table mais ignorez-en les effets pour le moment.



- Triez les tuiles Bonus par niveau face cachée puis placez-en au hasard sur les emplacements correspondants de la rivière, de la route et des tuiles Plaine/Carrière de niveau 3. Retournez toutes les tuiles Bonus face visible. Gardez les tuiles excédentaires à portée, elles peuvent être utilisées si un personnage particulier est en jeu.

- Triez les cartes Artisanat par niveau et mélangez chaque paquet séparément. Créez une pile en plaçant les cartes de niveau 3 en-dessous, les cartes de niveau 2 au milieu puis les cartes de niveau 1 sur le dessus. Piochez les 8 premières cartes de cette pile et placez-les de gauche à droite aux emplacements correspondants en-dessous du plateau de jeu, le long de la rivière.



Tuile de niveau 1

Tuile de niveau 2

Tuile de niveau 3



- Placez les 4 pions Guerrier à côté du plateau de jeu. Le nombre de pion nécessaire pour la partie dépend des tuiles Territoire utilisées.



RESSOURCES

Il existe 4 types de ressources dans Terramara. Chaque tuile Ressource présente une face « brute » (cadre rond sur fond sombre) et une face « raffinée » (dans carré sur fond clair). Stockez vos ressources brutes sur la gauche de votre hutte et les ressources raffinées sur la droite. Les ressources (brutes/raffinées) présentes dans le jeu sont :



Bétail / Cuir



Pierre / Pierre de taille



Bois / Poutre



Minerai / Métal

Les ressources raffinées peuvent remplacer les ressources brutes correspondantes, mais les ressources brutes ne peuvent pas remplacer les ressources raffinées (ex : vous pouvez utiliser du métal à la place du minerai mais vous ne pouvez pas utiliser du minerai à la place du métal). Vous aurez besoin de ressources raffinées pour l'artisanat.

OUVRIERS

Les Ouvriers permettent aux joueurs de raffiner leurs ressources brutes. Tous les ouvriers ont un niveau : 1, 2 ou 3. Pour activer un ouvrier, pivoter sa tuile de 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée puis, pour chaque niveau de votre ouvrier, vous pouvez transformer une ressource brute en la ressource raffinée correspondante (ex : un ouvrier de niveau 1 peut raffiner 1 ressource alors qu'un ouvrier de niveau 3 peut raffiner jusqu'à 3 ressources). Vous ne pouvez utiliser vos tuiles Ouvrier qu'une seule fois par manche, à tout moment lors de votre tour. Si vous n'utilisez pas toute la capacité de transformation de votre ouvrier, le surplus est perdu pour la manche en cours.



Niveau 1 (face et dos)



Niveau 2 (face et dos)



Niveau 3 (face et dos)

ARTISANAT

L'artisanat est un excellent moyen d'augmenter les niveaux de culture, de déplacement et de force militaire de votre clan. Il vous permet d'accéder à des capacités spéciales et rapporte de nombreux PV (points de victoire) en fin de partie. Il existe 4 catégories de cartes Artisanat, correspondant chacune au type de ressource principalement nécessaire à leur fabrication : **Outils**, **Armes**, **Poterie** et **Vêtements**. Les cartes Artisanat sont réparties en 3 niveaux reconnaissables à leur dos et à leur cadre.



Valeur en PV
en fin de parti

Cout en res-
sources raffinées





Pouvoir

Niveau

Catégorie
artisanale

Illustration

En plus de rapporter des PV en fin de partie, ces objets procurent souvent des capacités utilisables lors de la partie. Il existe 4 types de capacités, qui s'utilisent à différents moments du jeu :

- Une capacité permanente  est utilisable jusqu'à la fin de la partie, chaque fois que sa condition d'utilisation est déclenchée.
- Une capacité instantanée  ne s'applique qu'une seule fois, immédiatement, à la fabrication de l'objet.
- Une capacité « une fois par manche »  ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche, à tout moment lors de votre tour. Pivotez la carte pour indiquer que sa capacité a été utilisée.
- Une capacité de fin de partie  rapporte des PV en fin de partie, sous conditions.

Les capacités des objets artisanaux sont optionnelles, vous n'êtes jamais obligé de les utiliser. Vous n'êtes pas obligé de les utiliser entièrement pour les activer (ex : si un objet offre 3 déplacements à un joueur, il peut choisir d'en effectuer 0, 1, 2 ou 3).

DÉBUT DE PARTIE

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans les cartes Personnage et Ressources de départ. À la place, donnez à chaque joueur une ressource brute de chaque type, un ouvrier niveau 1 et un point de culture (avancez les canoës des joueurs d'une case sur la rivière). Attribuez la force militaire de départ en fonction de l'ordre du tour : le premier joueur part avec 1 de force militaire, le deuxième avec 2, et ainsi de suite.

Lorsque tous les joueurs connaissent le jeu, nous vous recommandons de jouer avec les cartes Personnage et Ressources de départ. Prenez au hasard et révélez autant de cartes Personnage (face « jeune » visible) et Ressources de départ que le nombre de joueurs +1.


- En commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en suivant le sens anti-horaire, chaque joueur choisit soit une carte Personnage, soit une carte Ressources de départ.
- Puis, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur choisit une carte du type qu'il n'a pas parmi celles restantes (un joueur qui a pris une carte Personnage en premier doit prendre une carte Ressources de départ en deuxième, et vice versa). La carte Personnage non choisie est remise dans la boîte.
- Enfin, en suivant l'ordre du tour, chaque joueur prend les ressources indiquées sur sa carte Ressources de départ. Il peut s'agir de ressources brutes ou raffinées, mais aussi d'ouvriers, de points de culture, de déplacement, de force militaire ou de PV. Puis remettez toutes les cartes Ressources de départ dans la boîte.


Important : les bonus procurés par les cartes Personnage ne s'appliquent pas aux cartes Ressources de départ.

DÉROULEMENT DU JEU

Terramara se joue en 5 manches. Lors de chaque manche, chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses membres de clan. A son tour, un joueur doit envoyer un et un seul membre de son clan (chef de clan, explorateur ou guerrier) sur une :

- case action Village
- case action Territoire
- case action Carrefour
- case action Spéciale, ou
- sa hutte

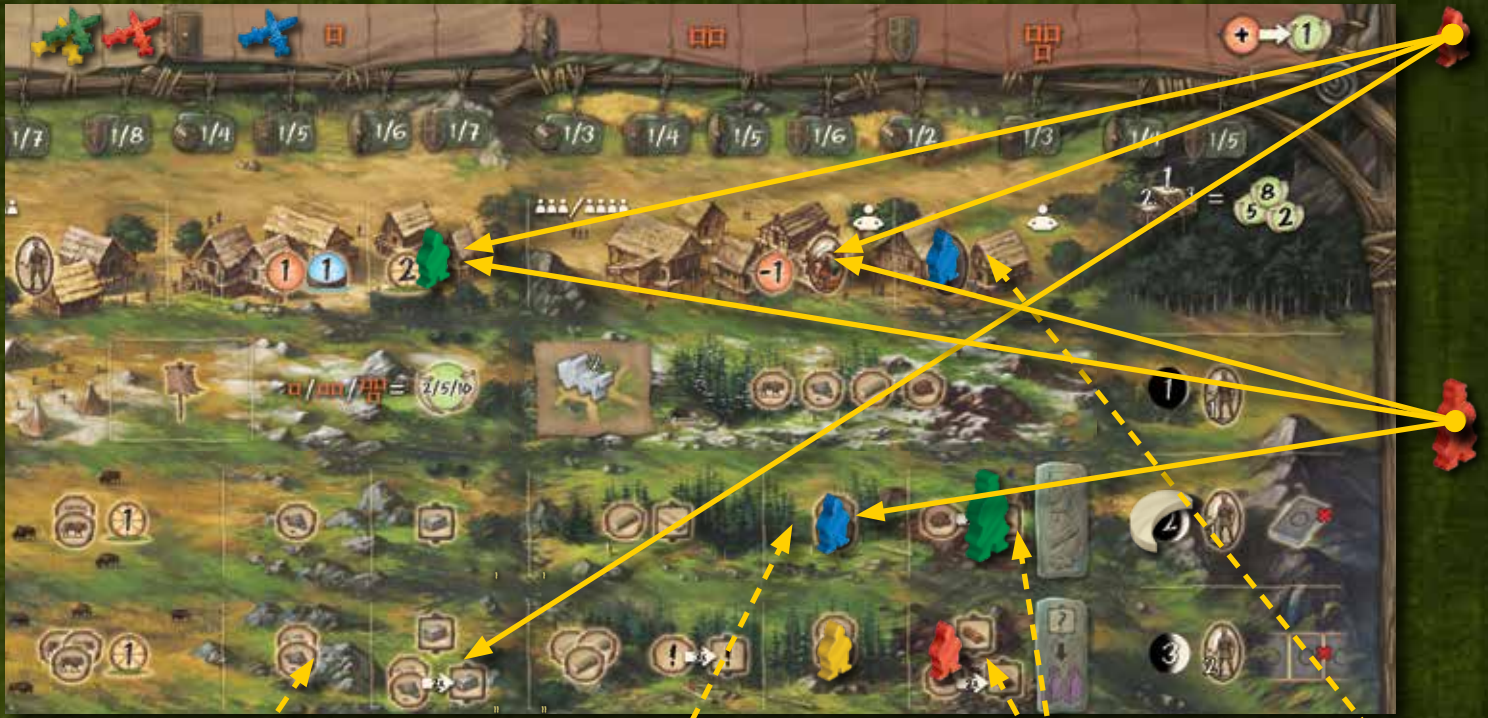
La plupart des cases action peut contenir jusqu'à 2 membres de clan de couleurs différentes. Cependant, aucun autre membre de clan ne peut être placé sur une case contenant un chef de clan. Les cases action avec un symbole  ne peuvent contenir qu'un seul membre de clan.

 Les explorateurs peuvent être envoyés sur n'importe quelle case action mais ceux qui sont envoyés sur les cases action futures - actives lors des prochaines manches - ne seront PAS rendus aux joueurs à la fin de la manche en cours. Ils ne reviendront qu'à la fin de la manche où les tuiles sur lesquelles ils sont placés sont retournées. Ainsi, les explorateurs envoyés sur les tuiles de la 5e et dernière manche ne reviendront jamais puisque ces tuiles ne sont pas retournées.

Un joueur ne peut placer son chef de clan ou un explorateur sur une case contenant déjà un explorateur que si celui-ci n'est pas de la même couleur. De plus, il ne peut envoyer un explorateur ici que si sa force militaire est supérieure à celle du joueur dont l'explorateur est présent. Placer ainsi un explorateur sur une case déjà occupée fait perdre 1 de force militaire. Il peut le faire même s'il se retrouve ainsi au même niveau de force militaire que le joueur dont l'explorateur est présent.

 Les chefs de clan ne peuvent JAMAIS être envoyés sur des cases action futures.

Exemple 1 : Tour de Rouge, manche 2. Les cases actions sur lesquelles il peut envoyer un membre de clan sont indiqués sur la droite du schéma. Les placements interdits sont indiqués par les exemples en dessous du schéma.



Exemple 2 : case action future, chef de clan interdit.

Exemple 3 : la force militaire de Rouge est inférieure à celle de Bleu, explorateur interdit.

Exemple 4 : case occupée par un chef de clan adverse ou un explorateur Rouge.

Exemple 5 : il ne peut y avoir qu'un seul membre de clan sur cette case.

Après avoir placé un membre de clan et effectué l'action correspondante, vous pouvez :

- Fabriquer 1 objet artisanal de votre choix parmi ceux qui vous sont accessibles le long de la rivière (voir page 11) OU
- Fabriquer 1 objet artisanal que vous avez précédemment réservé OU
- Réserver 1 objet artisanal de votre choix parmi ceux qui vous sont accessibles le long de la rivière. Prenez la carte Artisanat correspondante et placez-la face cachée devant vous. Les autres joueurs ne peuvent plus fabriquer ni réserver cet objet. En fin de partie, chaque joueur qui a réservé un objet sans le fabriquer perd 5 PV.

Important : vous ne pouvez réserver un objet que si votre canoë a atteint ou dépassé la case 4 de la rivière ET si vous n'avez pas déjà un objet en réserve. Vous ne pouvez avoir qu'un seul objet en réserve. Vous ne pouvez pas le défausser, vous devez le fabriquer avant de pouvoir en réserver un autre. Vous pouvez toujours fabriquer les objets de la rivière lorsque vous avez un objet en réserve.

Pour fabriquer un objet artisanal, payez son cout en ressources à la réserve générale puis prenez la carte Artisanat correspondante et placez-la face visible devant vous. Lorsque que vous fabriquez un objet (et non lorsque vous le réservez), vous bénéficiez immédiatement de ses capacités. Chaque fois qu'un objet est fabriqué ou réservé, déplacez si nécessaire les cartes Artisanat de la rivière vers la gauche pour combler le vide puis complétez avec une nouvelle carte de la pioche.

CASE ACTION VILLAGE

Les cases action Village disponibles dépendant du nombre de joueur dans la partie. Il y a toujours une case action de plus que le nombre de joueurs.

- À 4 joueurs : la tuile avec l'icône 4 joueurs à gauche, celle avec une icône 3/4 joueurs à droite.



Recruter un ouvrier

Développer ses compétences

Parcourir la route



Lancer un raid

Devenir premier joueur

- À 3 joueurs : la tuile avec l'icône 2/3 joueurs à gauche, celle avec une icône 3/4 joueurs à droite.



- À 2 joueurs : la tuile avec l'icône 2/3 joueurs à gauche, celle avec une icône 2 joueurs à droite.



Les actions disponibles à 4 joueurs sont décrites ci-dessous. Elles sont aussi disponibles à 2 et 3 joueurs, mais à 3 joueurs les actions **Développer ses compétences** et **Parcourir la route** sont regroupées : envoyer un membre de clan sur cette case vous permet de choisir l'une de ces 2 actions. À 2 joueurs, les actions **Lancer un raid** et **Devenir premier joueur** sont aussi regroupées, mais sur cette case vous pouvez effectuer les 2 actions dans l'ordre de votre choix.

Recruter un ouvrier : en envoyant un membre de votre clan sur cette action, vous pouvez prendre une tuile Ouvrier dont le niveau dépend de la manche en cours. Lors des manches 1 et 2, l'ouvrier est de niveau 1, manches 3 et 4 il est niveau 2 et manche 5 il est niveau 3.

Développer ses compétences : en envoyant un membre de votre clan sur cette action, vous gagnez 1 de force militaire et 1 point de culture.

Parcourir la route : en envoyant un membre de votre clan sur cette action, vous obtenez 2 déplacements. Vous pouvez avancer vos 2 caravanes de 1 case ou 1 caravane de 2 cases.

Lancer un raid : lorsque vous envoyez un membre de votre clan sur cette action, vous perdez immédiatement 1 de force militaire. Puis les autres joueurs doivent vous donner des ressources en fonction de leur niveau de puissance relatif. La piste Militaire est découpée en 4 zones (niveaux de puissance). En-dessous du niveau de puissance du joueur qui lance le raid se trouve un rappel du nombre de ressources que chaque autre joueur doit lui donner (arrondi à l'inférieur si nécessaire).



1. 2. 3. 4.

Important : ne comptez pas l'écart en force militaire ! Comptez l'écart de niveaux de puissance (voir page 9).

- Les joueurs au même niveau de puissance que l'attaquant doivent lui donner 1 ressource par tranche complète de 5 ressources en leur possession.
- Les joueurs 1, 2 ou 3 niveaux en dessous de l'attaquant doivent lui donner 1 ressource par tranche complète de 4, 3 ou 2 ressources en leur possession.
- Les joueurs 1, 2 ou 3 niveaux au-dessus de l'attaquant doivent lui donner 1 ressource par tranche complète de 6, 7 ou 8 ressources en leur possession.

Exemple : si le joueur Rouge lance un raid de puissance 2, il reçoit 1 ressource par tranche de 5 ressources possédées par le joueur Bleu (au même niveau de puissance) et 1 ressource par tranche de 4 ressources possédées par le joueur Vert (plus faible d'un niveau).



Toutes les ressources, brutes et raffinées, d'un joueur sont comptées lors du raid. Chaque joueur choisit les ressources qu'il donne à l'attaquant. Si un joueur a moins de ressources que le seuil de déclenchement, il ne donne rien.



Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche.

Devenir premier joueur : en envoyant un membre de votre clan sur cette action, vous prenez la carte Premier joueur, vous jouerez en premier lors de la prochaine manche. Vous obtenez aussi immédiatement un déplacement de caravane. Le 2e joueur dans l'ordre de la prochaine manche ne gagne rien. S'il y en a un, le 3e joueur gagne 1 point de culture et le 4e gagne 2 de force militaire.



Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche.

Au début de la 5e et dernière manche, retournez la carte Premier joueur. Le joueur qui choisit cette action lors de la dernière manche gagne au choix 2 déplacements, 2 de force militaire ou 2 points de culture. Il n'y a aucun effet pour les autres joueurs.

CASES ACTION TERRITOIRE

Chaque territoire comporte 3 cases action, séparées par des lignes verticales. Les petites et grandes cases action fonctionnent de la même manière. Les différentes tailles ne sont prises en compte que lors de la mise en place pour des parties à 2 ou 3 joueurs.



Envoyer un membre de clan sur une cases action Territoire vous rapporte immédiatement ce qui est représenté sur la case. Il s'agit généralement d'une combinaison de ressources brutes et raffinées, et de capacités de transformation de ressources brutes en ressources raffinées. Certaines cases rapportent de la force militaire, de la culture, des déplacements ou d'autres effets.

CASES ACTION CARREFOUR

Les cases action Carrefour se trouvent au dos des tuiles Forêt/Montagne de niveaux 1 et 2. Elles deviennent accessibles lorsque les tuiles Territoire de droite sont retournées en fin de manche. Lors de la manche 2, la case action Carrefour de la tuile de la manche 1 devient disponible. Lors de la manche 3, les actions Carrefour des manches 1 et 2 sont disponibles et ainsi de suite.

Vous ne pouvez envoyer un membre de votre clan sur une case action Carrefour que si vos 2 caravanes ont atteint ou dépassé le carrefour correspondant, indiqué par :



CASES ACTION SPÉCIALE

Les tuiles Forêt/Montagne de niveau 3 présentent des actions Spéciales pour la dernière manche. Aucun membre de clan ne peut être envoyé sur ces cases avant la manche 5. Seuls les joueurs qui ont atteint ou dépassé les conditions listées ci-dessous peuvent envoyer un membre de clan sur la case correspondante :



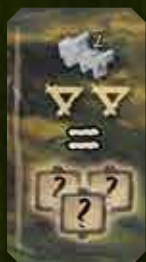
Le total des niveaux de vos ouvriers est de 5 ou plus.

Gagnez 1 de force militaire, 1 point de culture, 1 déplacement et 1 ressource raffinée au choix.



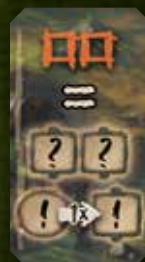
Atteignez ou dépassez ce symbole sur la rivière.

Recevez 1 ressource raffinée au choix et marquez 3 PV.



Atteignez ou dépassez ce symbole sur la route avec vos 2 caravanes.

Prenez 3 ressources raffinées au choix.



Atteignez ou dépassez ce symbole sur la piste Militaire.

Prenez 2 ressources raffinées au choix et transformez 1 ressource brute en la ressource raffinée correspondante.

VOTRE HUTTE

Vous pouvez envoyer autant de membres de votre clan (chef compris) que vous le souhaitez dans votre hutte. Chaque fois que vous placez un membre de votre clan ici, vous pouvez :

transformer une ressource brute en la ressource raffinée correspondante, ou



échanger une ressource brute contre une autre ressource brute.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Au début des manches 2 à 5, effectuez les étapes décrites ci-dessous. Elles sont rappelées sur la piste de manche du plateau de jeu.

- Manche 2 : retirez toutes les cartes Artisanat de niveau 1 du paquet Artisanat.
- Manche 3 : retirez toutes les cartes Artisanat de niveau 1 de la rivière puis mettez de nouvelles cartes de la pioche.
- Manche 4 : retirez toutes les cartes Artisanat de niveau 2 du paquet Artisanat.
- Manche 5 : retirez toutes les cartes Artisanat de niveau 2 de la rivière puis mettez de nouvelles cartes de la pioche. Retournez la carte Premier joueur (le premier joueur ne changera plus).



Avant d'effectuer sa première action de chaque manche, un joueur peut décider de retourner sa carte Personnage (du côté « jeune » au côté « adulte », voir page 12). Le joueur perd alors le pouvoir du personnage jeune mais profite désormais du pouvoir du personnage adulte. Chaque joueur ne peut retourner sa carte qu'une seule fois par partie, le changement est définitif.

FIN D'UNE MANCHE

À la fin des manches 1 à 4, effectuez les étapes suivantes :

- En dehors de ceux présents sur les cases action futures des prochaines manches, rendez tous les membres de clan à leur joueur.
- Retournez les 2 tuiles Territoire de la manche en cours pour faire apparaître la nouvelle case action Carrefour et le nouveau comptoir, disponibles pour les manches suivantes.
- Redressez toutes les tuiles Ouvrier et les cartes Artisanat « une fois par manche ». Elles sont de nouveau actives pour la prochaine manche.
- Descendez le marqueur de manche sur la case suivante de la piste de manches.

FORCE MILITAIRE

Chaque joueur possède un marqueur Militaire sur la piste Militaire, qui représente sa force militaire. Lorsque vous gagnez de la force militaire, avancez votre marqueur d'autant de cases sur la piste Militaire. Certaines actions vous font perdre de la force militaire, reculez votre marqueur d'autant de cases que nécessaire.

Si vous atteignez la fin de cette piste (case 20), vous ne pouvez plus avancer mais à la place vous marquez 1 PV pour chaque de force militaire que vous auriez dû gagner. Si vous perdez de la force, vous reculez normalement.

La piste Militaire est découpée en 4 zones : la première case de chaque zone montre un bouclier qui représente le niveau de puissance d'un joueur qui a atteint ou dépassé cette case.



1. 2. 3. 4.

Important : la force militaire est différente du niveau de puissance. La force militaire va de 0 à 20 et est utilisée pour le positionnement des explorateurs sur le plateau. Les niveaux de puissance, de 1 à 4 et représentés par les 4 boucliers différents, déterminent le nombre de ressources qu'un joueur gagne lorsqu'il lance un raid.

En fin de partie, le joueur avec la plus grande force militaire marque 8 PV, ceux avec les 2e et 3e plus grandes forces militaires marquent respectivement 5 et 2 PV. En cas d'égalité, les ex aequo marquent tous les points du rang correspondant mais le ou les rangs suivants ne sont pas attribués, selon de le nombre d'ex aequo.

Exemple 1 : Jaune et Bleu marquent chacun 8 PV. Leur égalité fait que le rang suivant à 5 PV n'est pas attribué. Rouge marque donc 2 PV et Vert aucun.



Exemple 2 : Jaune, Bleu et Vert marquent chacun 8 PV. Leur égalité fait que les rangs suivants à 5 et 2 PV ne sont pas attribués. Rouge ne reçoit donc rien.



ROUTE

Chaque joueur a 2 caravanes sur la route. Chaque fois qu'un joueur gagne des déplacements, il déplace ses caravanes du nombre de cases indiqué. Un déplacement vous permet d'avancer votre caravane jusqu'au prochain carrefour, au prochain comptoir ou à la prochaine tuile Bonus. Passer par un comptoir ou une tuile Bonus vous fait faire un détour, vous aurez donc besoin de 2 déplacements pour atteindre le prochain carrefour.



Les déplacements peuvent être répartis entre les caravanes ou tous attribués à la même. Les caravanes ne peuvent pas reculer sur la route. Lorsqu'une de vos caravanes atteint ou dépasse :

- une tuile Bonus, vous pouvez activer son pouvoir (immédiatement).
- un comptoir, placez-y l'un de vos drapeaux (s'il n'y en a pas déjà un). En fin de partie, vous marquez des PV selon le barème indiqué sur le comptoir (voir ci-dessous et page suivante). Vous ne pouvez placer qu'un seul drapeau par comptoir.

Note : les comptoirs deviennent accessibles en fin de manche, lorsque les tuiles Territoire de niveau 1 et 2 sont retournées. Vous ne pouvez pas prendre la route qui mène à un comptoir tant qu'il n'est pas accessible. Le schéma sur la gauche montre un plateau de jeu. Les tuiles Territoire sont retournées jusqu'à la manche 3, leurs comptoirs sont donc accessibles.

- un carrefour, il n'y a pas d'effet immédiat. Mais si vos 2 caravanes atteignent ou dépassent un carrefour, vous pouvez envoyer un membre de clan sur la case action correspondante (voir page 8).
- la fin de la route, placez votre caravane sur l'emplacement d'arrivée de valeur la plus élevée. Vous marquez les points correspondants en fin de partie. La première caravane arrivée rapporte 8 PV, la deuxième 5 PV et toutes les suivantes 3 PV.

Note: les bonus de PV sont marqués pour chaque caravane, les bonus de 8 et 5 PV peuvent donc être marqués par le même joueur si ces 2 caravanes arrivent avant celles des autres joueurs.

COMPTOIRS

Les comptoirs se trouvent au dos des tuiles Plaine/Carrière de niveau 1 & 2. Ils deviennent accessibles lorsque les tuiles Territoire de la colonne de gauche sont retournées en fin de manche. Lors de la manche 2, le comptoir de la manche 1 devient accessible, lors de la manche 3, le comptoir de la manche 2 devient accessible et ainsi de suite. Si au moins une de vos caravanes atteint un comptoir, vous pouvez y placer un drapeau pour débloquent de nouvelles opportunités de scorer en fin de partie.

Lors du décompte final, vous marquez des PV en fonction du niveau que vous atteignez dans les domaines décrits sur chaque comptoir où vous avez laissé un drapeau. Chaque comptoir présente 3 niveaux qui rapportent respectivement 2, 5 et 10 PV. Dépassez le niveau le plus élevé vous rapporte la récompense la plus haute (10 PV) mais pas de bonus supplémentaire. Si vous n'atteignez pas le niveau le plus bas, vous ne marquez aucun PV pour ce comptoir.





La somme des niveaux de tous vos ouvriers est de 3/5/7.



Atteignez le symbole correspondant sur la route avec vos 2 caravanes.



Atteignez le symbole correspondant sur la rivière.



Atteignez le symbole correspondant sur la piste Militaire.

Niveau 1



Fabriquez 2/3/4 objets – **Vêtements.**



Fabriquez 2/3/4 objets – **Poteries.**



Fabriquez 2/3/4 objets – **Outils.**



Fabriquez 2/3/4 objets – **Armes.**

Niveau 2

RIVIÈRE

Améliorer le point de culture de votre clan augmente le choix d'objets artisanaux que vous pouvez fabriquer ou réserver. Lorsque vous gagnez de la culture, avancez votre canoë d'autant de cases sur la rivière. Vous ne pouvez jamais perdre de la culture. Si vous atteignez la fin de la rivière (case 14), vous ne pouvez plus avancer mais à la place vous marquez 1 PV pour chaque point de culture que vous auriez dû gagner.

Vous ne pouvez fabriquer (ou réserver dès que vous atteignez ou dépassez la case 4) que les objets artisanaux que votre canoë a atteints ou dépassés sur la rivière. Si vous êtes à 0 culture, vous ne pouvez fabriquer que les 2 objets les plus à gauche. Dès que vous atteignez la case 1, vous pouvez fabriquer les 3 objets les plus à gauche. Ensuite, chaque fois que vous parcourez 2 cases supplémentaires, vous accédez à un nouvel objet.

Certaines cases de la rivière vous rapportent des actions ou des bonus lorsque vous les atteignez ou dépassez :

- Case 4 : vous pouvez réserver un objet (voir page 6).
- Case 6 : vous pouvez activer la tuile Bonus niveau 1 associée.
- Case 8 : vous obtenez un explorateur supplémentaire jusqu'à la fin de la partie.
- Case 10 : vous pouvez activer la tuile Bonus niveau 2 associée.
- Case 12 : vous pouvez fabriquer un objet précédemment réservé en payant 1 ressource de moins.
- Case 14 : vous pouvez activer les tuiles Bonus niveau 2 & 3 associées.



Exemple : Jaune peut fabriquer les 2 premiers objets mais ne peut pas en réserver. Rouge peut fabriquer les 4 premiers mais ne peut pas non plus en réserver. Vert peut fabriquer ou réserver les 5 premiers objets tandis que Bleu peut fabriquer ou réserver n'importe quel objet disponible.

TUILES BONUS

Les tuiles Bonus sont réparties en 3 niveaux. Elles sont placées en début de partie sur les emplacements correspondants le long de la route, de la rivière et sur la gauche des tuiles Plaine/Carrière de niveau 3. Dès que vous atteignez ou dépassez une case contenant une tuile Bonus, vous pouvez l'activer immédiatement, une seule fois. La tuile reste en place toute la partie et reste accessible aux autres joueurs (et sur la route, à votre autre caravane). Une des cartes Personnage rapporte des tuiles Bonus privatives (voir page 14). Les effets des tuiles Bonus sont décrits page suivante, triés par niveau :

Niveau 1

- Gagnez 1 point de culture.
- Prenez 1 minéral et 1 bétail.
- Prenez 1 bois et 1 pierre.
- Échangez 1 ressource brute au choix contre 4 PV.
- Échangez 1 ressource brute au choix contre 2 de force militaire.
- Prenez 1 ressource raffinée au choix.

Niveau 2

- Prenez 1 pierre de taille et gagnez 1 point de culture.
- Prenez 1 métal et gagnez 1 de force militaire.
- Prenez 1 cuir et effectuez 1 déplacement.
- Prenez 1 minéral, 1 bétail, 1 bois et 1 pierre.
- Échangez 1 ressource brute au choix contre 2 points de culture OU 2 déplacements OU 3 de force militaire.
- Échangez 1 ressource brute au choix contre 1 ressource raffinée au choix et 1 poutre.

Niveau 3

- Gagnez 2 de force militaire et 1 point de culture.
- Fabriquez un objet. Vous pouvez utiliser des ressources brutes à la place des ressources raffinées correspondantes.
- Lancez un raid sans perdre de force militaire.
- Échangez 2 ressources brutes au choix contre 5 PV.
- Échangez 1 ressource raffinée au choix contre 5 PV.
- Prenez 2 ressources raffinées au choix.

GUERRIERS



Ce symbole indique que vous pouvez prendre 2 pions Guerrier et les placer devant vous. Lors de la manche en cours, vous pouvez les utiliser comme s'ils étaient des membres de votre clan. Les guerriers sont considérés comme des chefs de clan mais, comme ils ne sont pas de la même couleur, vous pouvez les envoyer sur une case occupée par l'un de vos explorateurs. Les effets faisant référence à votre chef de clan ne s'appliquent pas aux guerriers. En fin de manche, ils retournent dans la réserve générale.

Exemple : Rouge peut envoyer un guerrier sur une case occupée par l'un de ses explorateurs. Il ne peut par contre pas l'envoyer sur une case contenant un chef de clan ou un autre guerrier.



PERSONNAGES

Les cartes Personnage présentent 2 faces différentes : un côté « jeune » avec une fille ou un garçon et les pouvoirs qu'ils octroient pendant la partie, l'autre côté « adulte » avec la femme ou l'homme correspondant, qui offre de nouvelles options pour marquer des PV. Chaque joueur commence la partie avec un personnage « jeune ». Au début de chaque manche, juste avant de placer votre premier membre de clan, vous pouvez décider de retourner votre personnage côté « adulte ». Vous perdez les bonus du personnage « jeune ». Ce changement est irréversible, vous ne pourrez pas revenir en arrière.



Effectuez immédiatement 1 déplacement.

Lors de la partie, chaque fois que vous obtenez au moins 1 déplacement, effectuez 1 déplacement supplémentaire.



Chaque fois que l'une de vos caravanes atteint ou passe par un carrefour, vous marquez 2 PV.



Gagnez immédiatement 1 point de culture.

Lors de la partie, chaque fois que vous gagnez au moins 1 point de culture, gagnez 1 point de culture supplémentaire.



Chaque fois que vous gagnez au moins 1 point de culture, vous marquez 2PV.



Vous ne perdez pas de force militaire. Cela ne s'applique pas aux cartes ou actions qui vous permettent d'échanger de la force militaire.



Une fois par manche, vous marquez des PV en fonction de votre niveau de puissance.



Chaque fois que vous fabriquez un objet, vous pouvez utiliser 2 ressources brutes à la place des ressources raffinées correspondantes.



Chaque fois que vous fabriquez un objet de niveau 1 ou 2, marquez 2 PV. Chaque fois que vous fabriquez un objet de niveau 3, marquez 3 PV.



Vous démarrez la partie avec un explorateur supplémentaire.



Note : lorsque vous retournez cette carte, vous devez rendre votre explorateur supplémentaire. Vous n'avez pas le droit de rendre un explorateur envoyé sur une action future.

Chaque fois que vous envoyez votre chef de clan sur une case action occupée par un explorateur adverse, marquez 3 PV. Chaque fois que vous envoyez votre chef de clan sur une case action inoccupée, marquez 5 PV.

Lorsque vous sélectionnez le personnage suivant, prenez les tuiles Bonus écartées lors de la mise en place. Placez-les devant vous, vous seul pourrez les utiliser, une seule fois chacune.



Une fois par manche, vous pouvez utiliser une de vos tuiles Bonus privatives. Lors de la manche 1 vous ne pouvez utiliser qu'une tuile de niveau 1, lors de la manche 2, une tuile de niveau 1 ou 2 et lors de la manche 3, celle que vous voulez. Remettez les tuiles Bonus utilisées dans la boîte.



Note : lorsque vous retournez cette carte, défaussez vos tuiles Bonus privatives restantes.

Chaque fois que vous posez un drapeau sur un comptoir, vous marquez 4 PV.

Lorsque vous sélectionnez le personnage suivant, prenez 1 tuile Forêt/Montagne de niveau 1 et 1 tuile Plaine/Carrière de niveau 1 au choix parmi celles écartées et placez-les devant vous, face cachée.



Vous pouvez envoyer les membres de votre clan sur votre case action Carrefour privative, quelle que soit la position de vos caravanes.

En fin de partie, vous marquez des PV pour votre comptoir privatif, comme s'il y avait l'un de vos drapeaux.



Note : lorsque vous retournez cette carte, défaussez votre tuile action Carrefour privative.

Lorsque vous envoyez un explorateur ou votre chef de clan sur une action Carrefour, vous marquez 2PV.

En fin de partie, vous marquez des PV pour votre comptoir privatif, comme s'il y avait l'un de vos drapeaux.

DÉCOMPTÉ FINAL

La partie s'arrête à la fin de la manche 5. Le joueur qui possède le plus de PV devient le Grand Chef des Terramara ! Utilisez le bloc de scores pour écrire les PV que chaque joueur obtient dans chaque catégorie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo qui est le plus avancé sur la rivière l'emporte. S'il y a une nouvelle égalité, le joueur parmi les ex-aequo avec la plus grande force militaire l'emporte. S'il y a encore égalité, les ex-aequo partageront la victoire dans l'allégresse !

	Tuiles PV
	Objets fabriqués
	Cartes à bonus « décompte final »
	PV en fonction du classement de force militaire
	Caravanes qui ont atteint le bout de la route
	Comptoirs sur lesquels vous avez laissé un drapeau
	-5 PV si vous avez un objet réservé
	½ PV par ressource brute et 1 PV par ressource raffinée

CHANGEMENTS POUR DES PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

Lors des parties à 2 joueurs, ajoutez 2 joueurs neutres. Lors des parties à 3 joueurs, ajoutez 1 joueur neutre. Ces joueurs neutres gagnent de la force militaire (voir plus bas) et leurs explorateurs occupent certaines cases action mais ils n'effectuent pas d'action pendant la partie. Après la mise en place décrite aux pages 2 et 3, réalisez les étapes suivantes :



- Placez une tuile Feu sur une petite case action de chacune des 6 rangées de tuiles Territoire. Mélangez les cartes Joueur neutre puis révélez la 1^{er} carte et placez une tuile Feu sur la case correspondante de la 1^{er} rangée de tuiles Territoire (voir ci-dessous). Révélez les 2^e, 3^e et 4^e cartes pour placer les tuiles Feu des 2^e, 3^e et 4^e rangées. Remélangez ensuite les cartes Joueur neutre pour placer 5^e et 6^e tuiles Feu sur les 5^e et 6^e rangées de tuiles Territoire. Aucun membre de clan ne pourra être placé sur les cases action recouvertes par une tuile Feu.

Exemple : la carte révélée est la carte 2. Placez une tuile Feu sur la case action correspondante.



- Distribuez des explorateurs neutres entre les joueurs (2 chacun à 3 joueurs, 6 chacun à 2 joueurs). En commençant par le premier joueur et suivant l'ordre du tour, chaque joueur place un explorateur neutre sur une case action inoccupée de la rangée de tuiles Territoire suivante, de sorte qu'il y ait un explorateur neutre sur chaque rangée. Ainsi, à 3 joueurs, il y a 6 explorateurs neutres sur le plateau. À 2 joueurs, recommencez cette opération de sorte qu'il y ait 2 explorateurs neutres par rangées soit 12 explorateurs neutres au total sur le plateau.

Attention : aucun membre de clan (y compris les explorateurs neutres) ne peut être placé sur une case action recouverte par une tuile Feu.

- Placez les marqueurs Militaire des joueurs neutres sur la première case de la piste Militaire. La force militaire des joueurs neutres est importante pour le placement de vos explorateurs sur les cases actions occupées par un explorateur neutre.
- Remettez tout le matériel neutre inutilisé dans la boîte.

Quelques ajustements de règles s'appliquent :

- Au début de chaque manche, mélangez les 4 cartes Joueur neutre et révélez une carte par joueur neutre, en commençant par le plus faible en militaire (à 2 joueurs). Avancez le(s) marqueur(s) Militaire neutres d'autant de cases qu'indiqué par la carte sur la piste Militaire. *Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'éliminer la carte 4 pour cette étape.*
- À 2 joueurs uniquement : à la fin de chaque manche, lorsque les tuiles Territoire sont retournées, placez une tuile Restriction sur la case action Carrefour qui vient d'être révélée.
- Lorsqu'un joueur prend la carte Premier joueur, le bonus pour la 4^e place n'est pas attribué. À 2 joueurs, le bonus pour la 3^e place n'est pas attribué non plus.
- Lorsque vous choisissez la case **Développer ses compétences** ou **Parcourir la route**, vous devez choisir l'une des 2 actions. Les 2 options restent disponibles si un autre joueur place un membre de clan sur cette case.
- Lors du décompte final, prenez les joueurs neutres en compte au moment d'attribuer les bonus de PV pour le classement en force militaire.

DESRIPTIF DE L'ICONOGRAPHIE

	Lorsque vous placez, reprenez
	Votre explorateur, l'explorateur d'un autre joueur, votre chef de clan
	Vous pouvez échanger ce qui se trouve à gauche contre ce qui se trouve à droite, autant de fois qu'écrit dans la flèche
	Ou, par
	Condition (vous gagnez ce qui se trouve à droite si vous remplissez la condition décrite à gauche)
	Prenez 1 bétail, 1 pierre
	Prenez 1 bois, 1 minéral
	Prenez 1 cuir, 1 pierre de taille
	Prenez 1 poutre, 1 métal
	La ressource brute, raffinée correspondante
	N'importe quelle ressource brute, raffinée
	Niveaux de puissance 1, 2, 3, 4
	Lorsque vous lancez un raid, faites comme si vous aviez +1 niveau de puissance

	Gagnez 1 déplacement, 1 point de culture, 1 de force militaire
	Marquez 5 PV, doublez les PV
	Lorsque vous gagnez 1 de culture ou plus
	Gagnez 1 de force militaire pour chaque joueur strictement plus fort que vous
	Vous pouvez envoyer un explorateur sur une case action occupée par un explorateur d'un joueur qui a la même force militaire que vous; vous ne perdez pas de force militaire, contrairement au placement habituel
	Fabriquez un objet, vous pouvez utiliser des ressources brutes à la place des ressources raffinées correspondantes
	Lorsqu'une de vos caravanes atteint ou dépasse le carrefour correspondant
	Lorsque vos 2 caravanes ont atteint ou dépassé le carrefour correspondant
	Plaine, Forêt
	Carrière, Montagne
	Lorsque vous fabriquez un objet, marquez 1 PV pour chaque ressource de <u>ce type</u> réellement utilisée (pas de remplacement)
	Lorsque vous fabriquez un objet, vous avez une réduction d'une ressource de <u>chaque type</u>
	Lorsque vous fabriquez un objet <u>de cette catégorie</u> , vous avez une réduction d'une ressource de <u>ce type</u>

CRÉDITS

Les auteurs souhaitent remercier tous leurs amis qui ont testé pour leur disponibilité, leur enthousiasme et leurs suggestions : Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarah, Simone Luciani, Samantha Milani, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati et Maria Chiara Calvani. Remerciements particuliers à Gabriele Ausiello, Marco Pranzo et Tommaso Battista, sans qui le jeu n'aurait pas été le même. Le mécanisme de compensation de l'ordre du tour est inspiré de First Class, les auteurs remercient donc son auteur, Helmut Ohley. Enfin, les auteurs souhaitent remercier l'ensemble de l'équipe d'édition, dont font partie Max, Paul et Arno pour leur superbe travail sur ce jeu.

Terramara, comme beaucoup de nos autres jeux et de nombreux jeux d'autres auteurs Italiens, doit beaucoup aux créations de Piero Cioni, un auteur inventif et un ami merveilleux. Piero nous a quitté récemment, nous voulons le remercier pour tout ce qu'il a amené au monde du jeu et à nos cœurs.

- **Conception du jeu** : Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Stefano Luperto & Antonio Tinto
- **Illustrations** : Michael Menzel
- **Livret de règles** : Max van den Helder
- **Édition** : Michael Schemaille
- **Développement** : Arno Quispel, Paul Mulders & Max van den Helder
- **Traduction Française** : Bruno Larochette



Copyright © 2019
Quined Games bv
P.O. Box 1121
3260 AC
Oud-Beijerland
Pays-Bas
www.quined.com