



TERRAITARA

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



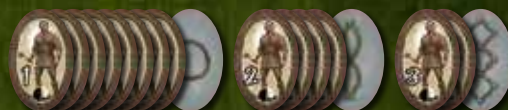
52 cartes Artisanat (16 de niveau 1, 16 de niveau 2 et 20 de niveau 3)



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.

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



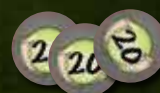
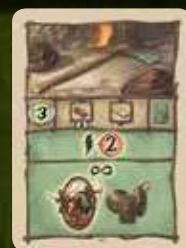
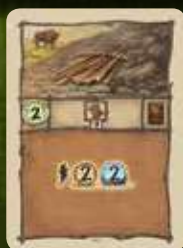
- 1 chef de clan



- 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)



- 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.



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



Tuile de niveau 1

Tuile de niveau 2

Tuile de niveau 3

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



Minéral / 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 minéral mais vous ne pouvez pas utiliser du minéral 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.

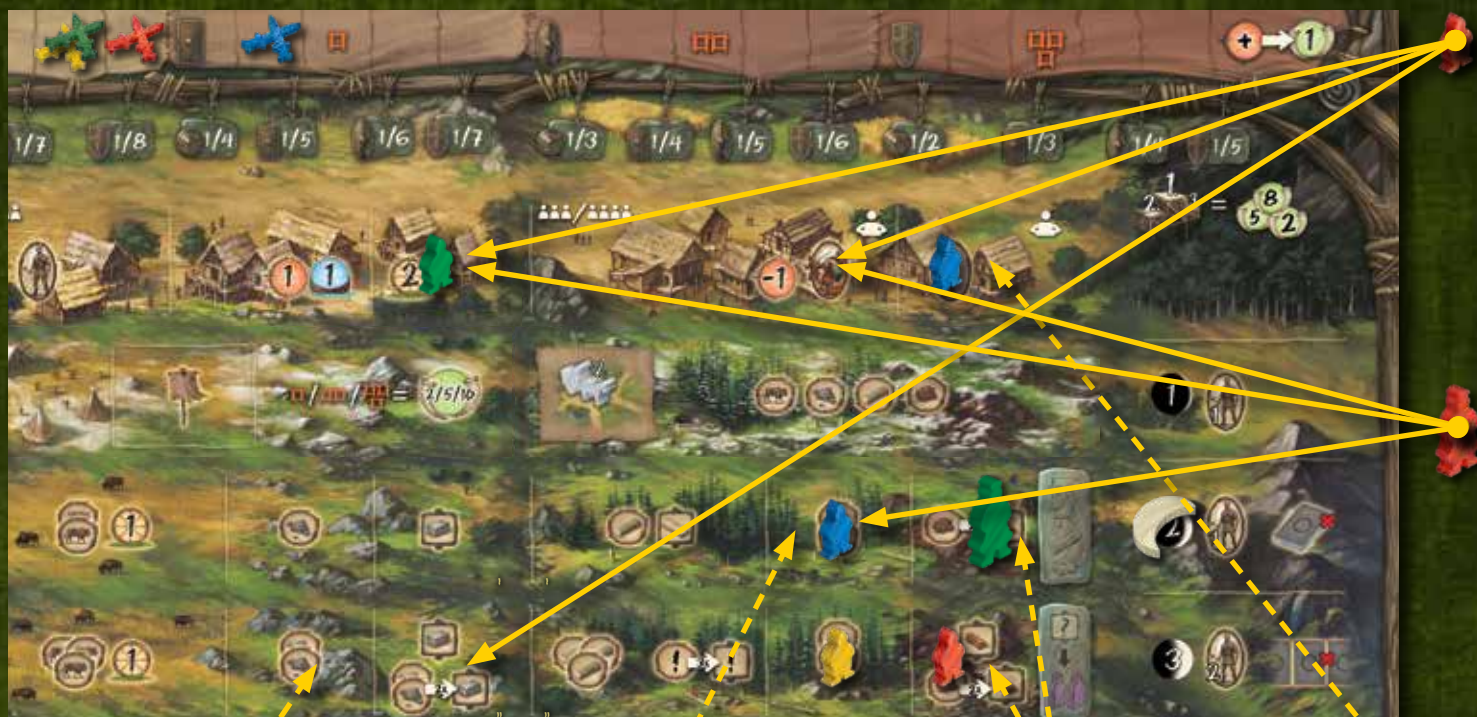
 Les explorateurs peuvent être envoyés sur n'importe quelle case action mais ceux qui sont envoyés sur les cases action futures - actives lors des prochaines manches - ne seront PAS rendus aux joueurs à la fin de la manche en cours. Ils ne reviendront qu'à la fin de la manche où les tuiles sur lesquelles 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 :



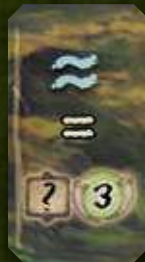
CASES ACTION SPÉCIALE

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 marquerez les points correspondants en fin de partie. La première caravane arrivée rapporte 8 PV, la deuxième 5 PV et toutes les suivantes 3 PV.

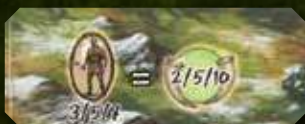
Note: les bonus de PV sont marqués pour chaque caravane, les bonus de 8 et 5 PV peuvent donc être marqués par le même joueur si ces 2 caravanes arrivent avant celles des autres joueurs.

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 A 2 OUR 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.

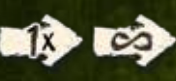
Quelques ajustements de règles s'appliquent :

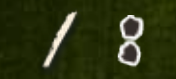
- Au début de chaque manche, mélangez les 4 cartes Joueur neutre et révélez une carte par joueur neutre, en commençant par le plus faible en militaire (à 2 joueurs). Avancez le(s) marqueur(s) Militaire neutres d'autant de cases qu'indiqué par la carte sur la piste Militaire. *Lors de votre première partie, 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.

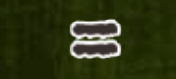
DESSCRIPTIF DE L'ICONOGRAPHIE

 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

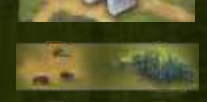
 Gagnez 1 de force militaire pour chaque joueur strictement plus fort que vous

 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 ce type réellement utilisée (pas de remplacement)

 Lorsque vous fabriquez un objet, vous avez une réduction d'une ressource de chaque type

 Lorsque vous fabriquez un objet de cette catégorie, vous avez une réduction d'une ressource de ce type

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 Rabisoni, 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