TERRABILIS

Le monde de demain se joue avec vous

Sly Frog
games

But du jeu

À la tête de votre Pays, vous avez carte blanche pour vous développer !

Gérez vos ressources et **installez les constructions de votre choix**.

Attention aux aléas et veillez à **limiter vos impacts** ! Sinon, les conséquences pourraient être irréversibles…

La partie se termine dès qu'un Pays a installé 10 constructions (ou moins)**.**

Commencez par choisir la couleur de votre Pays

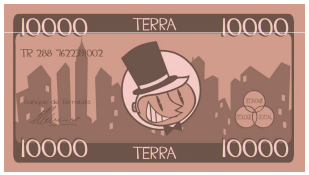
Les 4 Pays sont représentés par les **4 Cartes Mémo et les pions de la même couleur**.

Prenez une carte Mémo de la couleur de votre choix, posez la devant vous et placez votre pion sur la case départ.

Recevez vos ressources

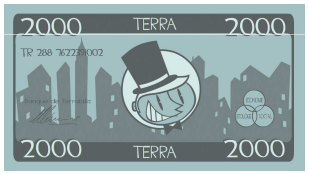
Au début du jeu, tous les Pays reçoivent :

- Des pastilles Ressources Naturelles : x 12
- Des pastilles Ressources Sociales : x 12
- Des pastilles Ressources Énergétiques : x 8
- Des Billets de banque : 30 000 Terras



x 1

x 2



x 3

x 4

Observez ensuite le plateau de jeu

Case Départ / Fin d'année

Cartes infrastructures économiques

Cartes infrastructures énergétiques

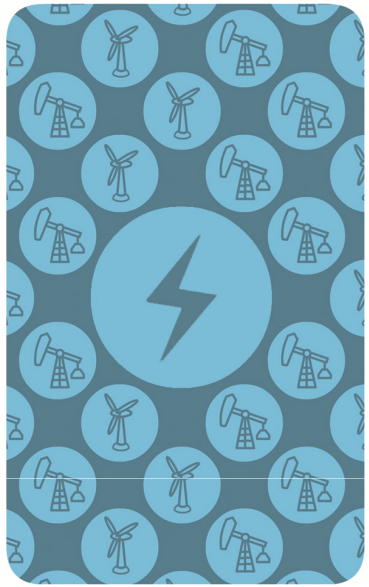
Cartes Aléas

Cartes infrastructures de services

ZONE IMPACT

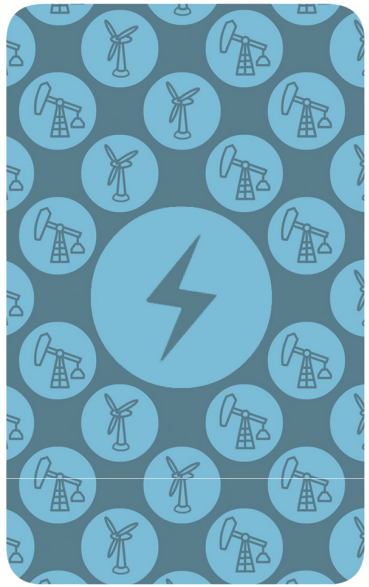
Derniers préparatifs…

Au début du jeu, tous **les Pays reçoivent 1 carte infrastructure de chaque catégorie et gardent ces 3 cartes en main.**



Piochez vos cartes infrastructures

Piochez vos 3 cartes sur le dessus des piles



Comment développer son Pays ?

Case Aménagement et cartes infrastructures

Quand vous tombez sur les **cases aménagement du plateau**, **commencez par piocher une 4ème carte infrastructure au choix parmi les 3 catégories** (marron, verte ou bleue).

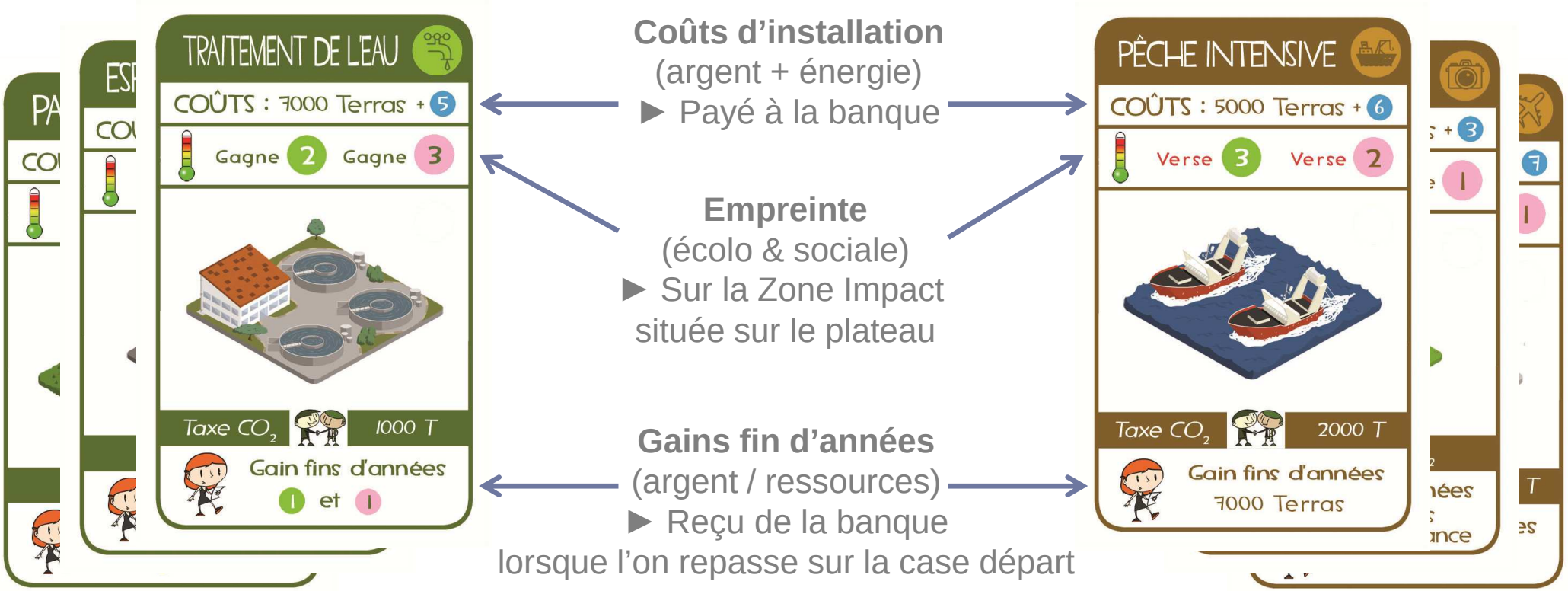
► **Vous pouvez alors construire l'une des 4 infrastructures que vous avez en main** en posant cette carte devant vous.

► **Si vous ne voulez ou ne pouvez rien construire, reposez la carte de votre choix sous la pile correspondante.**

Les cartes infrastructures vertes et marron

Les infrastructures de services

Les infrastructures économiques



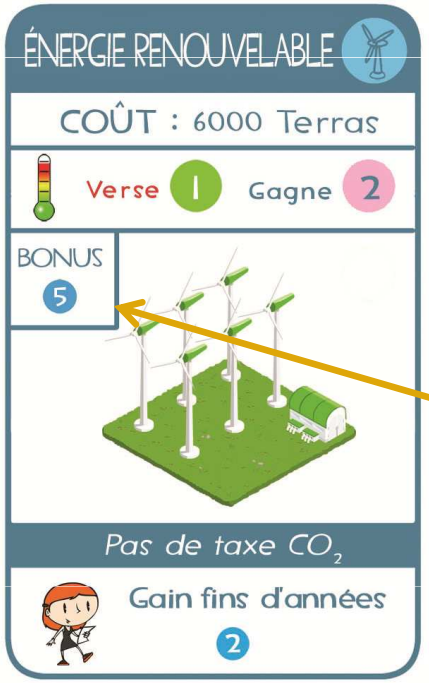
Coûts d'installation
(argent + énergie)
► Payé à la banque

Empreinte
(écolo & sociale)
► Sur la Zone Impact située sur le plateau

Gains fin d'années
(argent / ressources)
► Reçu de la banque lorsque l'on repasse sur la case départ

Les cartes infrastructures bleues

Energie renouvelable



Energie fossile

Coûts d'installation
(argent)
► Payé à la banque

Empreinte
(écolo & sociale)
► sur la Zone Impact

Bonus immédiat
(énergie)
► Reçu de la banque au moment de la construction

Gains fin d'années
(argent / ressources)
► Reçu de la banque

Fonctionnement de la Zone Impact

La Zone Impact

1er cas : La ZONE se rempli

Ex : J'installe la pêche intensive…

► **Je prélève parmi mes ressources** le nombre de pastilles Vertes et Roses demandées et les verse sur le thermomètre

La Zone Impact

1er cas : La ZONE se rempli

Ex : J'installe la pêche intensive…

► **Je prélève parmi mes ressources** le nombre de pastilles Vertes et Roses demandées et les verse sur le thermomètre

La Zone Impact

2ème cas : La ZONE se vide

Ex : J'installe un traitement de l'eau

► **Je prélève sur le thermomètre** le nombre de pastilles Vertes et Roses demandées et les additionne à celles de mon Pays

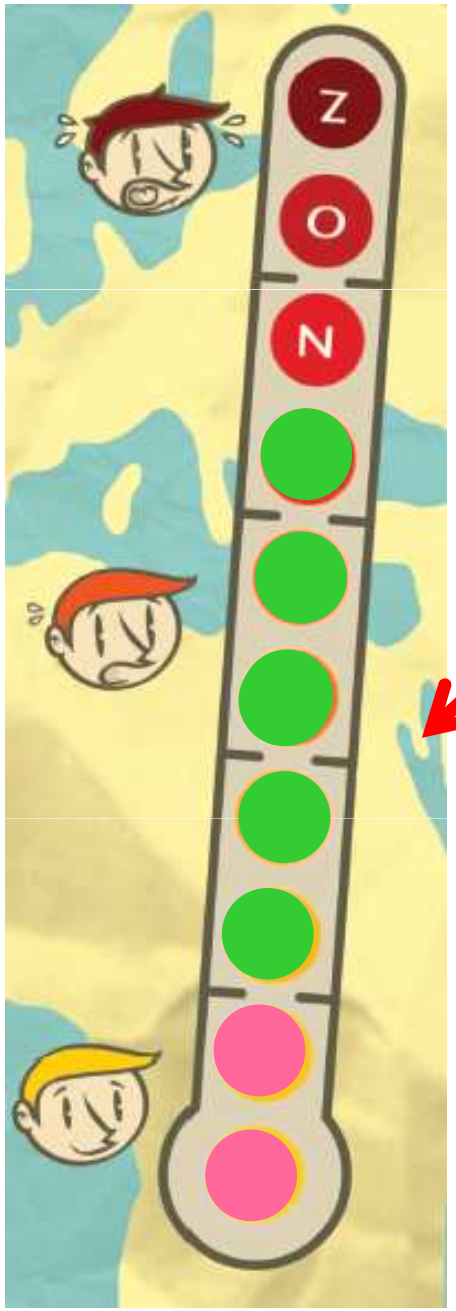
La Zone Impact

2ème cas : La ZONE se vide

Ex : J'installe un traitement de l'eau

Attention : S'il n'y a pas ou pas assez de pastilles de la couleur demandée **je ne récupère pas les pastilles manquantes ultérieurement**

La Zone Impact

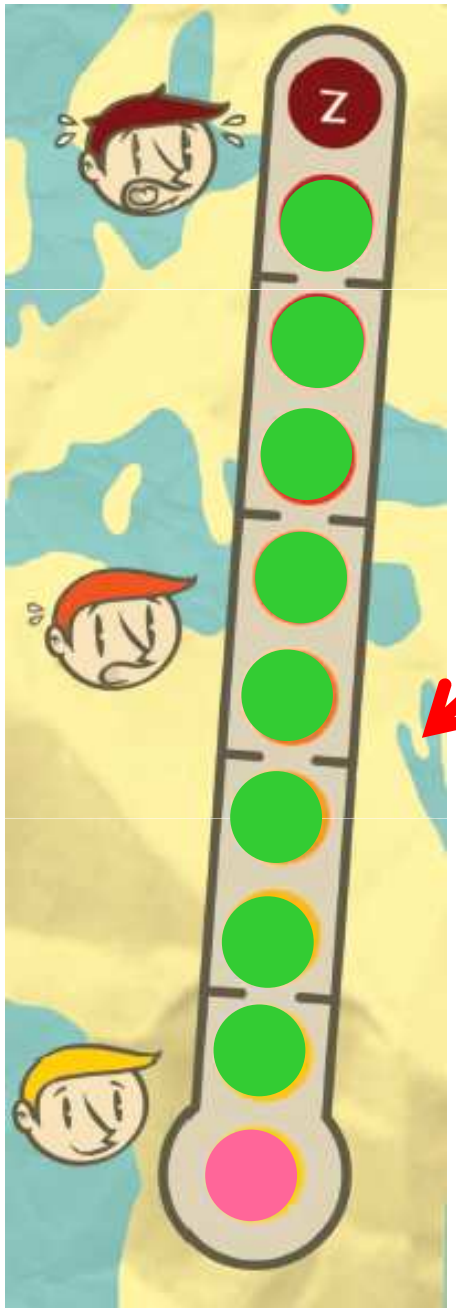


3ème cas: La ZONE descend et monte

Ex : J'installe un aéroport…

► Si je dois Verser et Gagner des Pastilles, **je commence toujours par gagner avant de verser**

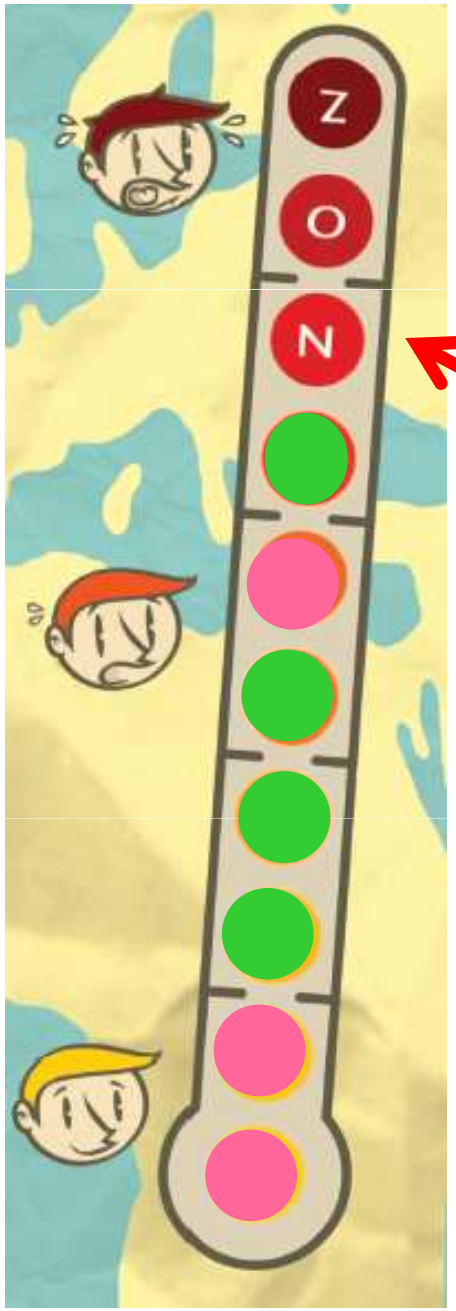
La Zone Impact



3ème cas: La ZONE descend et monte

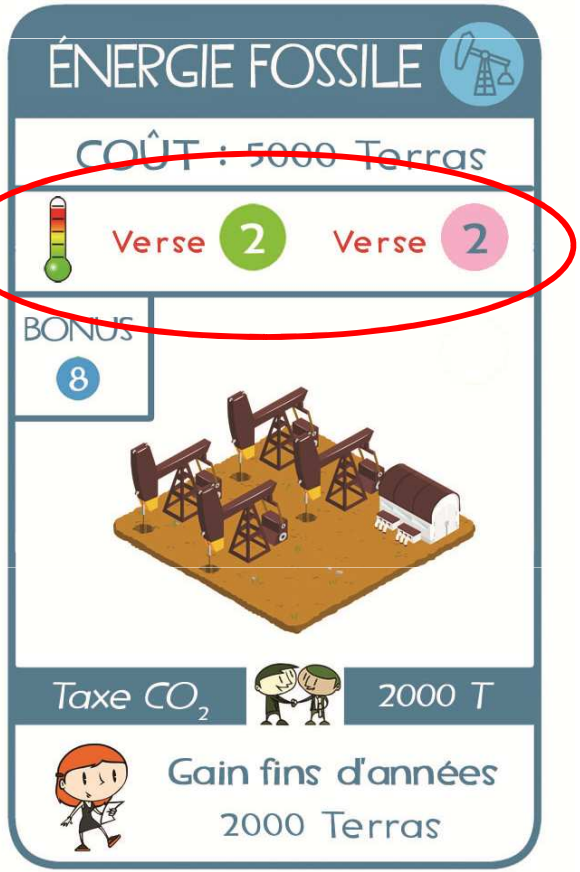
Ex : J'installe un aéroport…

La Zone Impact



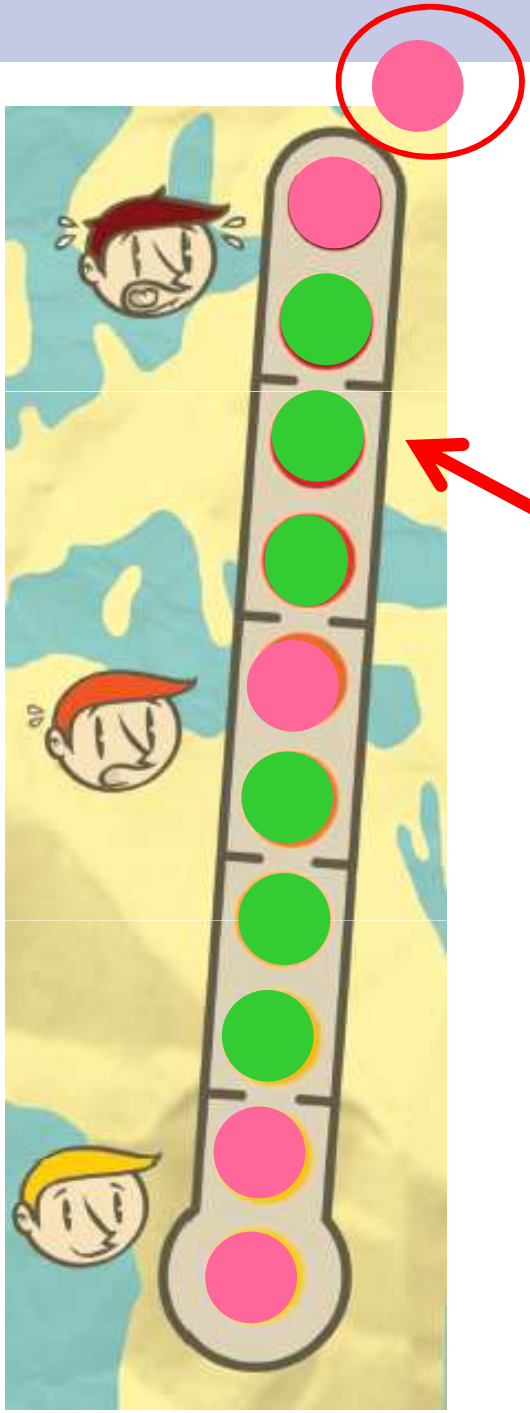
4ème cas : La ZONE explose

Ex : J'installe de l'énergie fossile



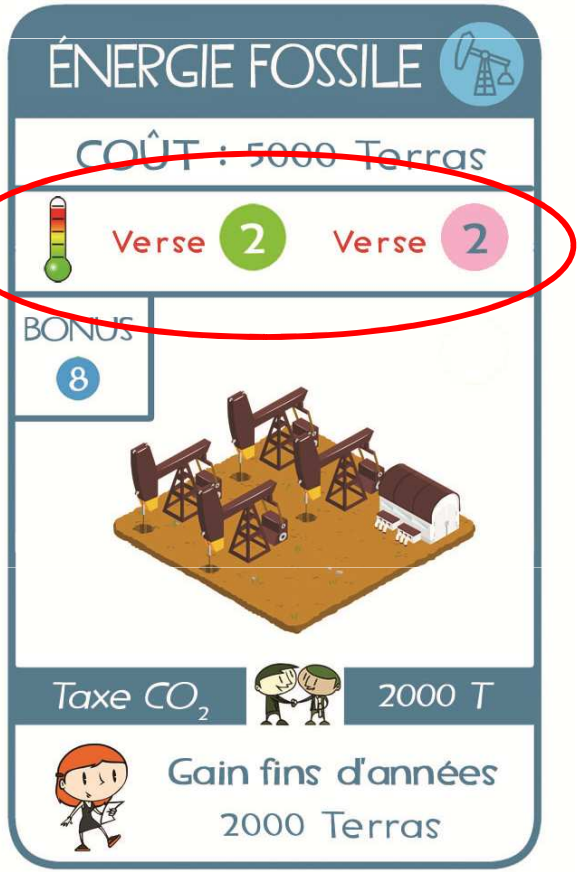
1 ► Je verse les pastilles Vertes et Roses demandées

La Zone Impact



4ème cas : La ZONE explose

Ex : J'installe de l'énergie fossile



2 ► La limite est dépassée. Les 10 pastilles sur le thermomètre sont perdues.

La Zone Impact

Jeton climat

4ème cas : La ZONE explose

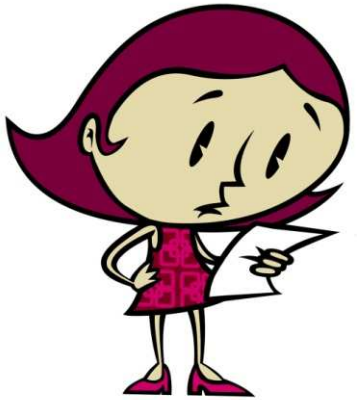
Ex : J'installe de l'énergie fossile

3 ► Ajoutez un jeton climat et la/les pastilles restante(s) sur le thermomètre

Attention : Si le nombre maximum de thermomètres est dépassé, la partie est perdue !

Les autres cases et évènements du jeu

Les cases et cartes Aléas



Le joueur qui tombe sur une case aléa pioche la carte sur le dessus de la pile…

Certains Aléas concernent un Pays, d'autres concernent l'ensemble des joueurs !
Lisez attentivement…

INONDATION

Des pluies diluviennes s'abattent sur votre Pays.

Si vous possédez une Station de Traitement de l'Eau, un Parc Naturel, ou un Parc Marin, vous êtes protégés.

Sinon : *Payez 2000 Terras à la Banque et versez 2 pastilles roses sur la Zone Impact.*

PANDÉMIE

Cet Aléa concerne tous les joueurs

Un nouveau virus se propage sur la Planète.

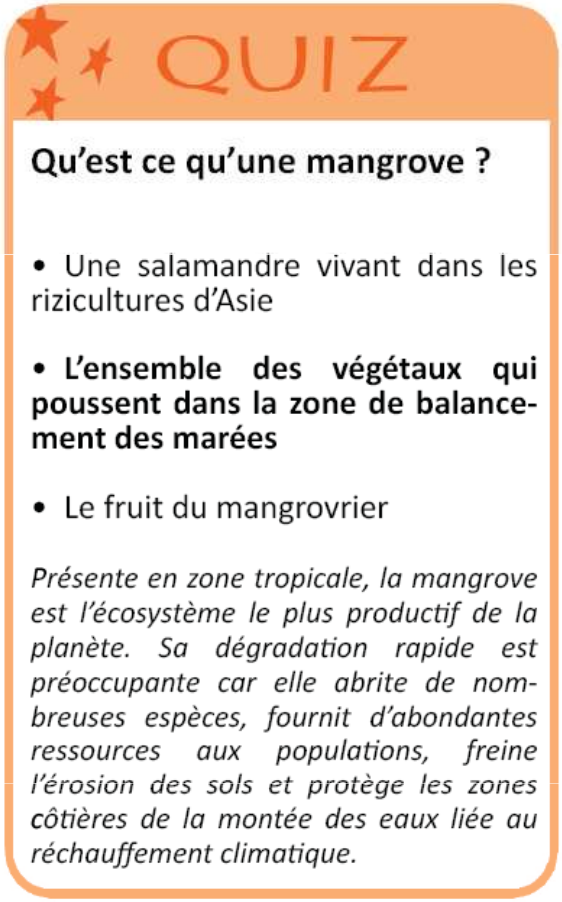
Si vous possédez un Hôpital, une Université, ou un Centre de recherche, vous êtes protégés.

Sinon : *Payez 2000 Terras à la Banque et versez 1 pastille rose sur la Zone Impact.*

Les cases et cartes Quiz

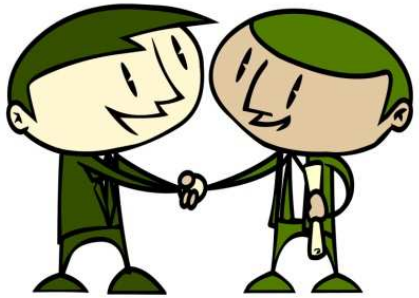
► **Lorsque vous tombez sur une case Quiz**, un autre joueur vous pose une question (QCM)

► **La bonne réponse est en gras** et permet de gagner au choix de l'argent, de l'énergie ou de relancer les dès ! *Voir les règles du jeu*.



Il y a 220 Quiz dans le jeu

L'Alliance

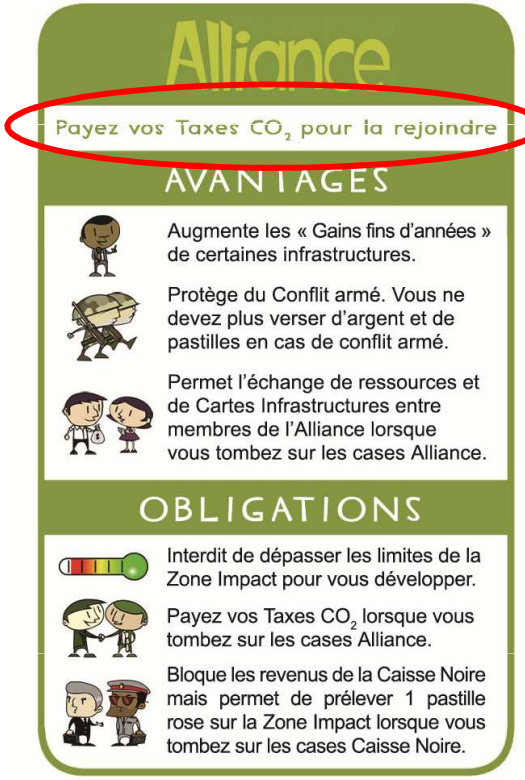


C'est une organisation qui œuvre pour la paix et l'écologie.

► Vous êtes libre de la rejoindre lorsque vous tombez sur l'une des 2 **cases Alliance** du parcours.

► Rejoindre l'Alliance nécessite de payer ses **Taxes CO2** et comporte des **avantages et** des **obligations**.

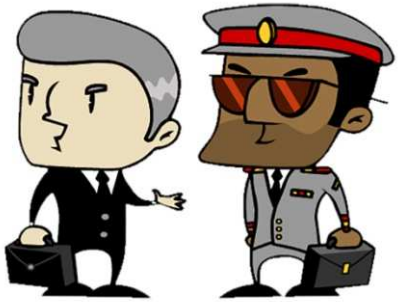
Voir les cartes Alliance pour le détail.



Les autres cases du parcours

Le conflit armé entraine de lourdes pertes et l'enrichissement de certains…

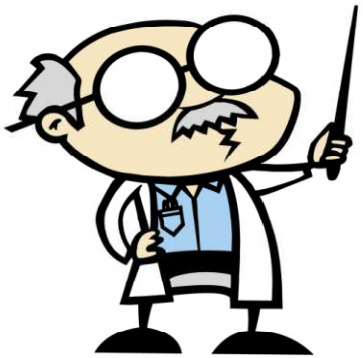
Catastrophe naturelle !! Lancez 1 dé et découvrez l'ampleur des dégâts …



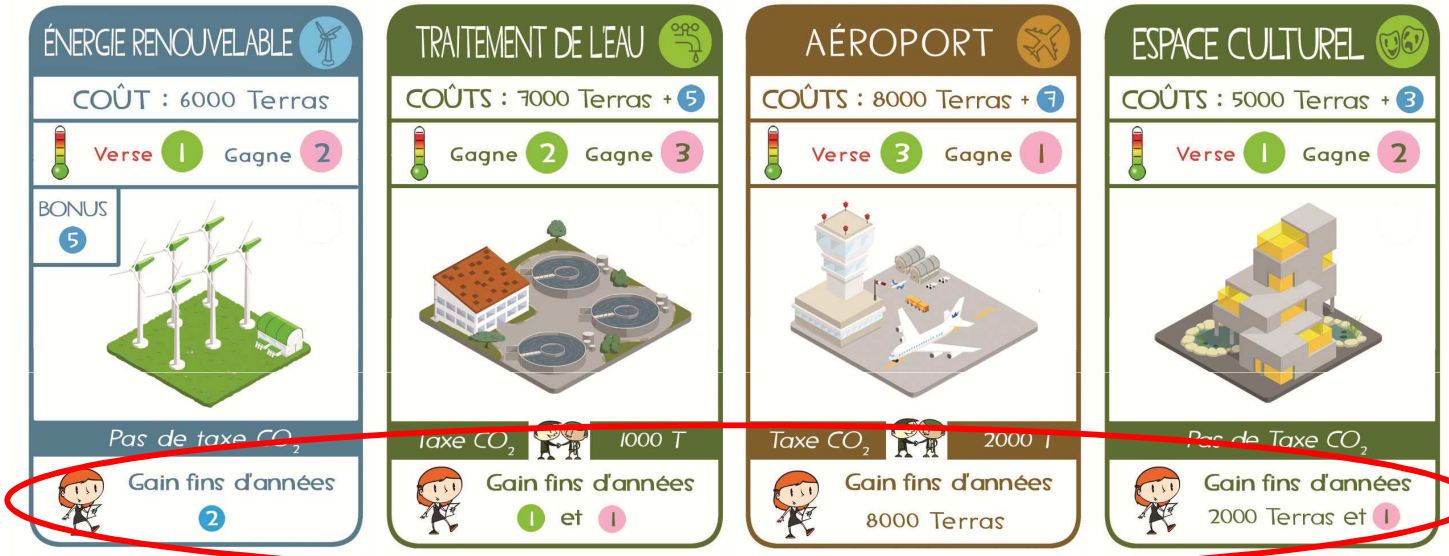
Caisse Noire… Utiliser de l'argent sale n'est jamais sans conséquences. A vous de choisir….

Pour le détail, voir les règles du jeu…

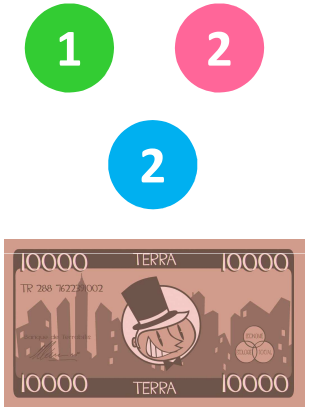
Fin d'année / Retour case Départ



Lorsqu'un Pays franchit la case départ, tous les autres le rejoignent. Les Pays reçoivent de la Banque les gains équivalents aux constructions qu'ils ont installées.



Ici le Pays reçoit



Fin de partie, calcul des scores

La partie s'arrête dès qu'un joueur a installé 10 infrastructures (ou moins) dans son Pays.

Découvrez le **système de comptage des points et les risques de perte et d'élimination** sur votre carte MÉMO

Remarque : Pour le bon déroulement du jeu un joueur doit être responsable de la Banque (distribution des billets et pastilles).

TERRABILIS

Règles du jeu

BUT DU JEU

À la tête de **votre Pays**, vous disposez d'argent, d'énergie et de ressources sociales et écologiques pour vous développer.

Usines, écoles, hôpitaux, énergies fossile ou renouvelable… Installez les **Infrastructures** de votre choix pour mener à bien votre développement.

Catastrophes Naturelles, Quiz, Conflits armés… de nombreux aléas viendront pimenter votre parcours avant de repasser par la **Case Départ** et encaisser les **Gains** des Infrastructures que vous avez construites.

Si argent et énergie sont nécessaires pour vous développer, vous devrez aussi **limiter vos impacts**, sinon vous risquez de perdre instantanément !

La partie se termine lorsqu'un joueur a installé **10 infrastructures**, mais attention, être le plus rapide ne garantit pas la victoire...

Faites les bons choix pour ne pas épuiser vos ressources, au besoin coopérez entre joueurs via l'**Alliance** et usez de la meilleure stratégie pour **gagner la partie**.

Bonne chance !

Des questions ?

A vous de jouer !

Le joueur le plus jeune lance les 2 dés …

Bonne chance