



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)



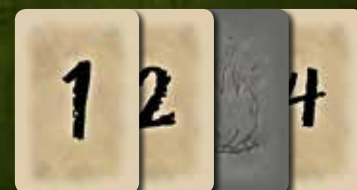
18 bonusfiches
(6x niveau 1, 6x niveau 2 en 6x niveau 3)



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



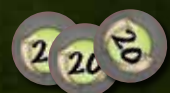
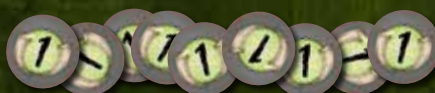
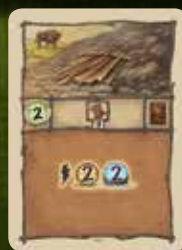
- 1 Stamhoofd



- 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 rondes. 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

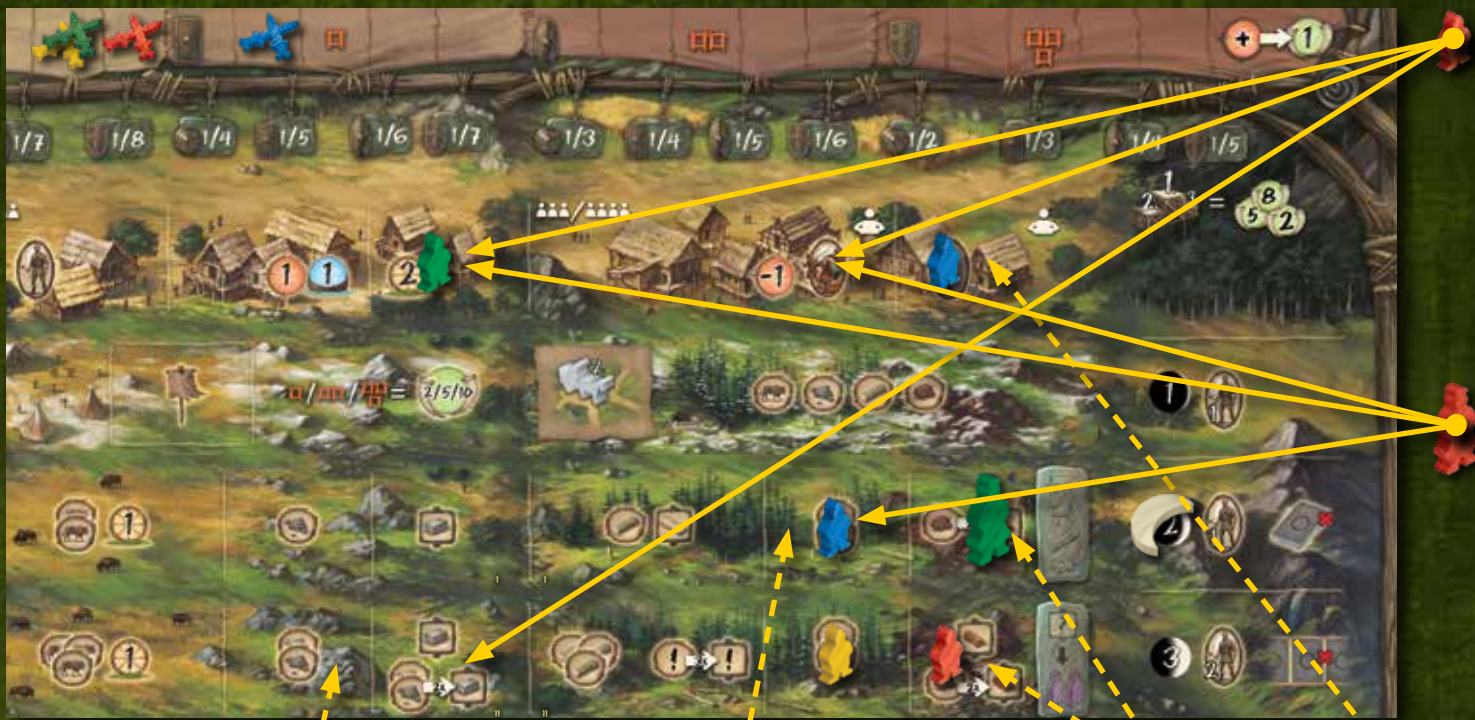
Op een actieveld mogen maximaal twee stamleden staan, maar niet meer dan één per kleur. Als er een Stamhoofd op een actieveld staat, mag daar geen enkel stamlid heen gestuurd worden. Op actievelden gemarkeerd met dit symbool  mag maar één stamlid staan.

 Verkenners kunnen naar elk gebied gestuurd worden, maar als ze naar toekomstige gebieden - op gebiedstegels in rijen naast rondes 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-actievelen sturen, levert je onmiddellijk op wat op dat actievelen 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-actievelen 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-actievelen 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:



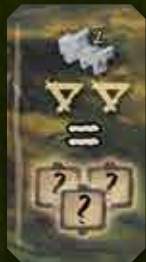
Het opgetelde niveau van al je Arbeiders is minimaal 5.

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



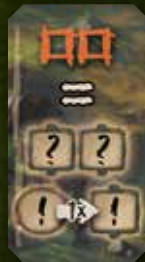
Bereik of passeer dit symbool op de Rivier.

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-actievel 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:

 Ontvang 1 Cultuur.
  Ontvang 1 Erts en 1 Vee.
  Ontvang 1 Hout en 1 Steen.



 Ruil 1 ruwe grondstof naar keuze voor 4 OP.
 
 Ruil 1 ruwe grondstof naar keuze voor 2 Kracht.
  Ontvang 1 bewerkte grondstof naar keuze.

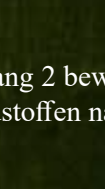
Niveau 1

 Ontvang 1 Bouwsteen en 1 Cultuur.
  Ontvang 1 Metaal en 1 Kracht.
  Ontvang 1 Leer en 1 Verplaatsing.


 Ontvang 1 Erts, 1 Vee, 1 Hout en 1 Steen.
 
 Ruil 1 ruwe grondstof naar keuze voor 2 Cultuur OF 2 Verplaatsingen OF 3 Kracht.
 
 Ruil 1 ruwe grondstof naar keuze voor 1 bewerkte grondstof naar keuze en 1 Timmerhout.

Niveau 2

 Ontvang 2 Kracht en 1 Cultuur.
  Vervaardig 1 Artefact, je mag bijbehorende ruwe grondstoffen gebruiken i.p.v. bewerkte.
  Voer een plundering uit. Je verliest geen Kracht.


 Ruil 2 ruwe grondstoffen naar keuze voor 5 OP.
 
 Ruil 1 bewerkte grondstof naar keuze voor 5 OP.
 
 Ontvang 2 bewerkte grondstoffen naar keuze.

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 Verkenner 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 actievelde stuur waar een Verkenner van een andere speler staat, score je 3 OP. Als je je Stamhoofd naar een vrij actievelde stuur, 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/bergtegelen en 1 overgebleven niveau-1-vlakte/groevetegelen naar keuze, en plaats deze gedekt voor je.



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

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-actievelde.

Als je een Verkenner of je Stamhoofd naar een Kruispunt-actievelde (ongeacht welk) stuur, 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-spelersspel). 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-spelersspel: 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-spelersspel 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