



TERRAMARA

Terramara ist die Bezeichnung für eine Reihe von Pfahlbautendörfern, die um 1500 v. Chr. in Norditalien gegründet wurden. Die Menschen, die in diesem Gebiet lebten, waren Händler und reisten regelmäßig zwischen den Alpen und der Po-Ebene hin und her.

In Terramara spielst du den Häuptling eines Stammes, der in einem dieser Dörfer lebt. Dein Ziel ist es, deinen Stamm weiterzuentwickeln, indem du entfernte Gebiete erkundest, deine militärische Stärke verbesserst und Außenposten aufsuchst. Um zu gewinnen, wirst du die Reichweite deines Stammes vergrößern und dich im Kampf beweisen müssen. Auf dem Weg dorthin wirst du auch neue Technologien erfinden, die dir die Herstellung innovativer und nützlicher Artefakte ermöglichen. Der Spieler, der seinen Stamm am erfolgreichsten anführt, wird die meisten Siegpunkte (SP) sammeln und zum Anführer von ganz Terramara werden.

SPIELMATERIAL



Spielplan in 8 Puzzleteilen,
4 Heimatgebiete (2 pro Partie)
und 24 Territorien (12 pro Partie)



1 Satz in jeder der 4 Spielerfarben:
4 Banner, 1 Militärmarker, 1 Kanu, 2 Karren,
1 Häuptling, 6 Kundschafter & 1 Hüttenkarte



1 Wertungsblock



1 Rundenanzeiger



4 Krieger



52 Artefaktkarten (16x Stufe 1,
16x Stufe 2 und 20x Stufe 3)



1 Startspieler-
karte



7 Personen-
karten



17 Arbeiterplättchen
(9x Stufe 1, 5x Stufe 2 und 3x Stufe 3)



18 Bonusplättchen
(6x Stufe 1, 6x Stufe 2 und 6x Stufe 3)



12 Startressourcenkarten



6 Feuerplättchen



4 Karten für neutrale Spieler



64 Rohstoffplättchen (16 pro Sorte)



46 Siegpunktplättchen (18x 1, 12x 2, 12x 5, 4x 20)



4 Blockadeplättchen

SPIELVORBEREITUNG

Hier wird der Aufbau für 4 Spieler beschrieben. Zu den Änderungen im Spiel zu zweit oder zu dritt siehe Seite 15 dieser Regel.

1. Setze den Spielplan zusammen und lege ihn in die Tischmitte, so dass er von allen Spielern gut erreicht werden kann.

- Jeder Spieler erhält das folgende Material in der gewählten Spielerfarbe:

- 1 Hüttenkarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt (Schlusswertung auf der Rückseite)



- 4 Banner



- 1 Militärmarker, der auf das erste Feld der Militärleiste gelegt wird



- 2 Karren, die beide auf das oberste Feld der Straße gesetzt werden



- 1 Kanu, das auf das Startfeld des Flusses gesetzt wird



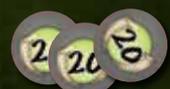
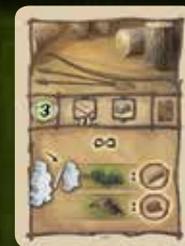
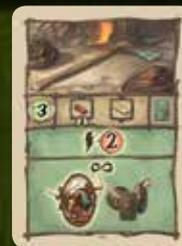
- 1 Häuptling



- 5 Kundschafter, von denen einer neben dem Fluss platziert wird (der sechste Kundschafter einer Farbe wird nur benötigt, wenn ein Spieler zu Beginn eine bestimmte Personenkarte wählt, oder mit 2 oder 3 Spielern)



- 10. Lege die Rohstoff- und Siegpunktplättchen als Vorrat neben dem Spielplan bereit.



2. Lege die abgebildeten Heimatgebiete nebeneinander auf die obersten Felder der beiden Spalten. Das linke Plättchen sollte ein 4-Spieler-Symbol und das rechte ein 3/4-Spieler-Symbol zeigen.

3. Sortiere die Wald-/Bergterritorien nach Stufe und ziehe zufällig zwei Plättchen pro Stufe. Lege diese von oben nach unten auf die Felder der rechten Spalte, beginnend mit den Plättchen der Stufe 1, dann der Stufe 2 und schließlich der Stufe 3. Stelle sicher, dass die Vorderseiten mit den Rohstofffeldern aber ohne Schnee sichtbar sind. Wiederhole dies mit den Wiesen-/Steinbruchterritorien auf den Feldern der linken Spalte.

4. Setze den Rundenanzeiger auf das erste Feld der Rundenleiste. 

5. Sortiere die Arbeiterplättchen nach Stufe und lege 2 Plättchen auf jedes Feld der Rundenleiste: Arbeiter Stufe 1 in Runde 1 & 2; Arbeiter Stufe 2 in Runde 3 & 4; Arbeiter Stufe 3 in Runde 5.

6. Ein Spieler wird Startspieler und erhält die Startspielerkarte, die er offen vor sich ablegt. Die Abbildungen auf der Karte werden beim Spielaufbau ignoriert. 

7. Sortiere die Bonusplättchen verdeckt nach Stufe und lege sie zufällig auf die markierten Felder entlang des Flusses und der Straße sowie neben die beiden Wiesen-/Steinbruchterritorien der Stufe 3. Dann decke alle Bonusplättchen auf. Übrige Plättchen werden nur benötigt, wenn ein Spieler eine bestimmte Personenkarte wählt (siehe Seite 5).

8. Sortiere die Artefaktkarten nach Stufe und mische die drei Stapel getrennt voneinander. Bilde dann einen gemeinsamen verdeckten Stapel mit der Stufe 3 zuunterst, Stufe 2 in der Mitte und Stufe 1 zuoberst. Decke die ersten 8 Karten des Stapels auf und platziere sie von links nach rechts entlang des Flusses an den markierten Stellen unter dem Spielplan.



Markierung Stufe 1

Markierung Stufe 2

Markierung Stufe 3



9. Lege die Krieger neben dem Spielplan bereit. Wie viele davon benötigt werden, hängt davon ab, welche Territorien ausgelegt wurden. 



ROHSTOFFE

Es gibt 4 verschiedene Sorten von Rohstoffen in Terramara. Jedes Rohstoffplättchen hat eine unverarbeitete (runder Rahmen) und eine verarbeitete (eckiger Rahmen) Seite. Unverarbeitete Rohstoffe lagerst du links von deiner Hütte, verarbeitete rechts davon. Die folgenden Rohstoffe gibt es (unverarbeitet – verarbeitet):



Vieh – Leder



Stein – Quaderstein



Holz – Nutzholz



Erz – Metall

Unverarbeitete Rohstoffe können nicht anstelle von verarbeiteten verwendet werden, verarbeitete aber anstelle ihrer unverarbeiteten Form (d.h. du kannst Metall einsetzen, wenn du Erz benötigst, aber nicht Erz statt Metall). Verarbeitete Rohstoffe werden benötigt, um Artefakte herzustellen.

ARBEITER

Du benötigst Arbeiter, um unverarbeitete Rohstoffe zu verarbeiten. Jeder Arbeiter besitzt eine Stufe: 1, 2 oder 3. Wenn du einen Arbeiter aktivierst, drehe sein Plättchen um 90°, um anzuzeigen, dass er verwendet wurde, und tausche dann unverarbeitete Rohstoffe in die entsprechende verarbeitete Form. Der Arbeiter kann dabei höchstens so viele Plättchen tauschen, wie seine Stufe angibt (d.h. ein Arbeiter der Stufe 1 kann nur ein Rohstoffplättchen verarbeiten, während ein Arbeiter der Stufe 3 bis zu drei Plättchen umdrehen kann). Jedes Arbeiterplättchen kann nur einmal pro Runde jederzeit während deines Zuges genutzt werden. Überschüssige Kapazität, die zum Zeitpunkt der Aktivierung nicht genutzt wird, verfällt.



Stufe 1 (Vorder- und Rückseite)



Stufe 2 (Vorder- und Rückseite)



Stufe 3 (Vorder- und Rückseite)

ARTEFAKTE

Artefakte sind eine ausgezeichnete Möglichkeit, Kultur, Reichweite und Militär deines Stamms zu verbessern. Sie bringen wichtige SP am Spielende und sind zudem oft mit Sondereffekten ausgestattet. Artefakte werden nach ihrem maßgeblich benötigten Rohstoff in 4 Kategorien unterteilt: **Werkzeuge**, **Waffen**, **Töpferwaren** und **Kleidung**. Es gibt sie jeweils in drei Stufen, hauptsächlich erkennbar an der Rückseite der Karte, aber auch an ihrem Rahmen:



SP-Wert am Spielende

Kosten in verarbeiteten Rohstoffen

Effekt

Stufe

Kategorie des Artefakts

Illustration

Zusätzlich zu den SP am Spielende können die meisten Artefakte auch während des Spiels genutzt werden. Es gibt vier verschiedene Arten von Effekten, und jede kann zu anderen Zeitpunkten aktiviert werden:

- Dauerhafte Effekte  können für den Rest des Spiels genutzt werden. Immer wenn die auslösende Bedingung erfüllt ist, führe den Effekt aus.
- Soforteffekte  werden einmalig und sofort ausgelöst, wenn das Artefakt hergestellt wird.
- Wiederholbare Effekte  können jederzeit während des eigenen Spielzugs genutzt werden, aber nur einmal pro Runde. Drehe die Karte um 90°, um anzuzeigen, dass der Effekt verbraucht wurde.
- Spielende-Effekte  bringen SP am Spielende, sofern bestimmte Bedingungen erfüllt wurden.

Die Effekte von Artefakten sind optional, du musst sie also nicht nutzen. Du kannst einen Effekt auch nur in Teilen nutzen (wenn du z.B. durch ein Artefakt 3 Reichweite erhältst, kannst du damit 0, 1, 2 oder 3 Schritte auf der Straße vorrücken).

ZU SPIELBEGINN

Wir empfehlen, das erste Spiel ohne Personen- und Startressourcenkarten zu spielen. Stattdessen erhält jeder Spieler je 1 der 4 verschiedenen unverarbeiteten Rohstoffe, 1 Arbeiter der Stufe 1 und 1 Kultur (lege das Kanu auf das erste Feld des Flusses, nicht auf das Startfeld). Die anfängliche militärische Stärke wird durch die Spielerreihenfolge festgelegt: der Startspieler beginnt mit 1 Militär, der zweite Spieler mit 2 und so weiter.

Wenn alle Spieler das Spiel kennen, gehe stattdessen folgendermaßen vor: Ziehe zufällig eine Anzahl Personen- (mit der „jungen“ Seite nach oben) und Startressourcenkarten, die jeweils um eins größer ist als die Spielerzahl.

- Beginnend mit dem letzten Spieler in Spielerreihenfolge und entgegen dem Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler entweder eine Personen- oder Startressourcenkarte.
- Beginnend mit dem Startspieler wählt dann jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte der Art, die er noch nicht gewählt hat, d.h. ein Spieler, der bei der ersten Wahl eine Personenkarte genommen hat, nimmt jetzt eine Startressourcenkarte, und umgekehrt. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält die auf seiner Startkarte abgebildeten Ressourcen. Neben unverarbeiteten und verarbeiteten Rohstoffen können dies auch Arbeiter, Militär, Kultur, Reichweite oder SP sein. Danach kommen die Startressourcenkarten zurück in die Schachtel.

Wichtig: Die Fähigkeiten von Personenkarten wirken sich nicht auf die Startressourcenkarten aus.

SPIELABLAUF

Eine Partie Terramara läuft über 5 Runden. Jede Runde beginnt mit dem Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In seinem Zug muss jeder Spieler ein Stammesmitglied – entweder seinen Häuptling oder einen seiner Kundschafter – aussenden. Die Größe der Stämme kann während des Spiels unterschiedlich sein, aber eine Runde endet erst dann, wenn alle Spieler alle ihre Stammesmitglieder eingesetzt haben. Ein Stammesmitglied kann ausgesandt werden auf:

- das Aktionsfeld eines Heimatgebiets
- das Aktionsfeld eines Territoriums
- das Aktionsfeld einer Straßenkreuzung
- ein Sonderaktionsfeld
- deine Hütte

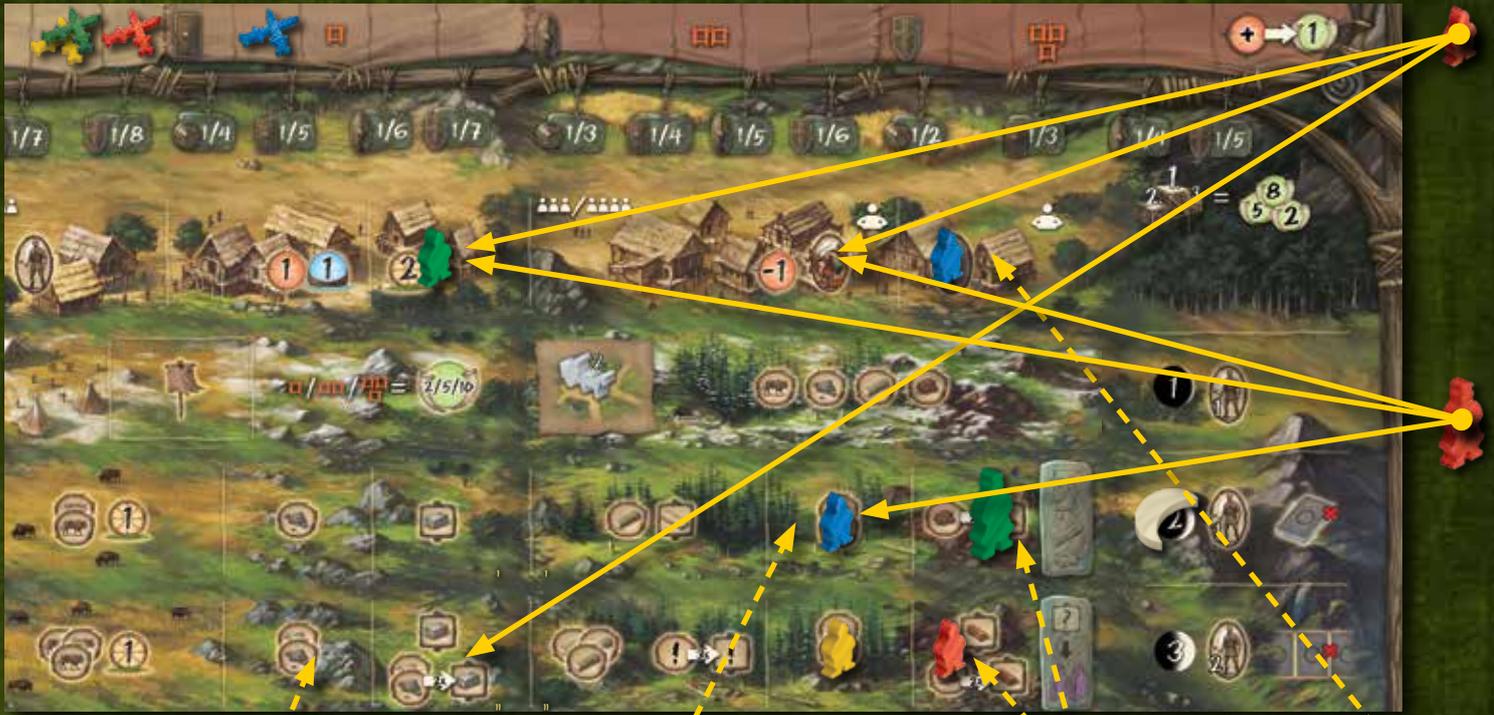
Ein Aktionsfeld kann in der Regel bis zu zwei Stammesmitglieder aufnehmen, aber nicht mehr als eines pro Farbe. Wenn sich ein Häuptling auf einem Feld aufhält, können dorthin keine anderen Stammesmitglieder entsandt werden. Alle mit  markierten Felder haben immer nur Platz für ein Stammesmitglied.

 Kundschafter können auf jedem Aktionsfeld eingesetzt werden, aber wenn sie in zukünftige Territorien – also solche in Zeilen von noch nicht gespielten Runden – entsandt wurden, kehren sie am Ende der Runde **NICHT** zu den Spielern zurück. Sie bleiben dort bis zum Ende der Runde, in der das betreffende Territorium umgedreht wird. Kundschafter in Territorien von Runde 5 kehren niemals zurück, da diese Plättchen nie umgedreht werden.

Wenn sich ein einzelner Kundschafter auf einem Feld befindet, kann ein anderer Spieler seinen Häuptling oder einen seiner Kundschafter dorthin schicken. Ein Kundschafter kann dort aber nur eingesetzt werden, wenn die militärische Stärke des entsendenden Spielers größer ist als die desjenigen, der sich schon auf dem Feld befindet. Wenn du einen Kundschafter auf ein besetztes Aktionsfeld schickst, kostet dich das 1 Militär. Diese Kosten müssen erst nach dem Vergleich der militärischen Stärke gezahlt werden.

 Häuptlinge können **NIEMALS** auf zukünftige Aktionsfelder entsandt werden.

Beispiel 1: In Runde 2 ist der **rote** Spieler am Zug. Einige der Felder, zu denen ein Stammesmitglied entsandt werden darf, sind durch Pfeile von der rechten Seite markiert. Ungültige Züge werden durch die Beispiele unten demonstriert.



Beispiel 2: Zukünftiges Aktionsfeld; Einsetzen des Häuptlings nicht erlaubt.

Beispiel 3: Die militärische Stärke des roten Spielers ist niedriger als die des blauen. Er darf keinen Kundschafter hierher schicken.

Beispiel 4: Aktionsfelder, die schon durch Kundschafter des roten Spielers oder beliebige Häuptlinge besetzt sind.

Beispiel 5: Dieses Aktionsfeld darf nur von einem einzigen Stammesmitglied besetzt werden.

Nachdem du ein Stammesmitglied entsandt und die entsprechende Aktion ausgeführt hast, darfst du

- 1 verfügbares Artefakt deiner Wahl vom Fluss herstellen (siehe Seite 11) ODER
- 1 Artefakt herstellen, das du vorher reserviert hast, ODER
- 1 verfügbares Artefakt deiner Wahl vom Fluss reservieren. Nimm dieses Artefakt und lege es verdeckt vor dir ab. Kein anderer Spieler kann dieses Artefakt reservieren oder herstellen. Am Spielende verliert jeder Spieler mit einem reservierten Artefakt 5 SP.

Wichtig: Du kannst Artefakte erst reservieren, nachdem du Feld 4 des Flusses erreicht oder passiert hast, und du kannst niemals mehr als ein Artefakt gleichzeitig reserviert haben. Artefakte können nach wie vor direkt vom Fluss hergestellt werden. Ein reserviertes Artefakt kann nicht abgeworfen werden. Du musst es herstellen, bevor du weitere Artefakte reservieren kannst.

Um ein Artefakt herzustellen, müssen seine Kosten in den Vorrat bezahlt werden. Nimm dann das Artefakt und lege es offen vor dir aus. Sobald du ein Artefakt herstellst (nicht wenn du es reservierst), treten seine Effekte in Kraft. Wenn ein Artefakt hergestellt oder reserviert wird, rutschen die anderen Karten am Fluss nach und die Auslage wird vom Artefaktstapel wieder aufgefüllt.

AKTIONSFELDER IN HEIMATGEBIETEN

Die Anzahl der Aktionsfelder, zu denen du deine Stammesmitglieder entsenden kannst, ist abhängig von der Spielerzahl. Es gibt in den Heimatgebieten immer ein Feld mehr, als es Spieler gibt.

- 4 Spieler: das abgebildete 4-Spieler-Plättchen auf der linken und das 3/4-Spieler-Plättchen auf der rechten Seite



Werbe einen Arbeiter an

Verbessere deine Fähigkeiten

Reise auf der Straße

Gehe auf Raubzug

Werde Startspieler

- 3 Spieler: das abgebildete 2/3-Spieler-Plättchen auf der linken und das 3/4-Spieler-Plättchen auf der rechten Seite



- 2 Spieler: das abgebildete 2/3-Spieler-Plättchen auf der linken und das 2-Spieler-Plättchen auf der rechten Seite



Im Folgenden werden die Aktionen in einer Partie zu viert erklärt. Die gleichen Aktionen stehen auch mit drei Spielern zur Verfügung, aber **Verbessere deine Fähigkeiten** und **Reise auf der Straße** werden dort zusammengefasst – wenn du hier ein Stammesmitglied einsetzt, kannst du eine der beiden Aktionen wählen. Im Spiel zu zweit werden **Gehe auf Raubzug** und **Werde Startspieler** ebenfalls zusammengefasst – hier können aber beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Werbe einen Arbeiter an: Wenn du ein Stammesmitglied hier einsetzt, erhältst du 1 Arbeiterplättchen. Die Stufe des Arbeiters wird durch die aktuelle Runde bestimmt. In den Runden 1 & 2 erhältst du einen Arbeiter der Stufe 1, in den Runden 3 & 4 einen der Stufe 2 und in Runde 5 einen der Stufe 3.

Verbessere deine Fähigkeiten: Wenn du ein Stammesmitglied hier einsetzt, erhältst du 1 Militär und 1 Kultur.

Reise auf der Straße: Wenn du ein Stammesmitglied hier einsetzt, erhältst du 2 Reichweite. Du kannst jeden deiner Karren einen Schritt oder einen Karren zwei Schritte vorrücken.

Gehe auf Raubzug: Um ein Stammesmitglied hier einzusetzen, musst du sofort 1 Militär bezahlen. Dann müssen alle anderen Spieler dir abhängig von ihrer militärischen Stärke Rohstoffe geben. Die Militärleiste ist in 4 Bereiche (Machtstufen) aufgeteilt, und unter dem Bereich des Angreifers ist zur Erinnerung dargestellt, wie viele Rohstoffe er von den überfallenen Spielern erhält (ggf. abgerundet).



Wichtig: Es zählt lediglich die Differenz der Machtstufen, nicht die konkrete militärische Stärke. Siehe Seite 9 für Details.

- Spieler auf derselben Stufe wie der Angreifer müssen 1 Rohstoff für je 5 eigene Rohstoffe abgeben.
- Spieler 1, 2 oder 3 Stufen unter der des Angreifers müssen 1 Rohstoff für je 4, 3 oder 2 eigene Rohstoffe abgeben.
- Spieler 1, 2 oder 3 Stufen über der des Angreifers müssen 1 Rohstoff für je 6, 7 oder 8 eigene Rohstoffe abgeben.

Beispiel: Der plündernde rote Spieler auf Machtstufe 2 erhält 1 Rohstoff für jeweils 5, die der blaue Spieler auf derselben Machtstufe besitzt, und 1 Rohstoff für jeweils 4, die der schwächere grüne Spieler auf Machtstufe 1 besitzt.



Bei der Ermittlung der eigenen Rohstoffe werden unverarbeitete und verarbeitete Rohstoffe gleichermaßen gezählt. Jeder Spieler kann selbst entscheiden, welche Rohstoffe er abgibt. Wenn ein Spieler weniger Rohstoffe als angegeben besitzt, verliert er nichts.

Dieses Aktionsfeld kann nur einmal pro Runde besetzt werden.

Werde Startspieler: Wenn du ein Stammesmitglied hier einsetzt, erhältst du die Startspielerkarte und wirst Startspieler der nächsten Runde. Du erhältst außerdem sofort 1 Reichweite. Der zweite Spieler der neuen Reihenfolge erhält nichts. Zu dritt oder viert erhält der dritte Spieler sofort 1 Kultur und der vierte Spieler 2 Militär.

Dieses Aktionsfeld kann nur einmal pro Runde besetzt werden.

Zu Beginn der fünften und letzten Runde drehe die Startspielerkarte auf die Rückseite. Wenn du in dieser Runde ein Stammesmitglied hier einsetzt, kannst du zwischen 2 Reichweite, 2 Militär und 2 Kultur wählen. Auf andere Spieler hat das Feld dann keine Auswirkungen.

AKTIONSFELDER IN TERRITORIEN

Jedes Territorium ist in 3 Aktionsfelder unterteilt, die durch dünne Linien markiert werden. Kleine und große Aktionsfelder verhalten sich gleich, der Größenunterschied ist lediglich im Spiel zu zweit oder zu dritt von Bedeutung.



Wenn du ein Stammesmitglied auf einem Aktionsfeld in einem Territorium einsetzt, erhältst du sofort die Ressourcen, die dort abgebildet sind. In der Regel handelt es sich dabei um eine Kombination von unverarbeiteten und verarbeiteten Rohstoffen sowie Möglichkeiten, unverarbeitete Rohstoffe in verarbeitete zu tauschen. Einige Felder können dir auch Militär, Reichweite oder Kultur bringen oder andere Effekte auslösen.

AKTIONSFELDER VON STRASSENKREUZUNGEN

Aktionsfelder von Straßenkreuzungen sind auf den Rückseiten der Wald-/Bergterritorien der Stufen 1 und 2 abgebildet. Sie kommen ins Spiel, wenn das rechte Territorium einer Zeile am Ende der Runde umgedreht wird. Ab der zweiten Runde ist das Kreuzungsaktionsfeld der ersten Runde verfügbar, ab der dritten Runde auch das Feld der zweiten Runde und so weiter.

Du darfst nur dann ein Stammesmitglied auf einem Kreuzungsaktionsfeld einsetzen, wenn beide deiner Karren die Straßenkreuzung der entsprechenden Zeile schon erreicht oder passiert haben. Das wird durch dieses Symbol angezeigt:



SONDERAKTIONSFELDER

Mit den Wald-/Bergterritorien der Stufe 3 kommen in Runde 5 Sonderaktionen ins Spiel. Vor dem Beginn von Runde 5 können keine Stammesmitglieder zu diesen Aktionsfeldern geschickt werden, und selbst dann müssen die Spieler die unten genannten Bedingungen erfüllen, um dort einsetzen zu dürfen:



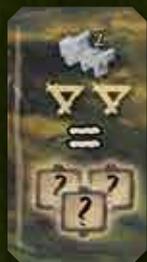
Die Summe der Stufen aller deiner Arbeiter beträgt mindestens 5.

Erhalte 1 Militär, 1 Kultur, 1 Reichweite und 1 verarbeiteten Rohstoff nach Wahl.



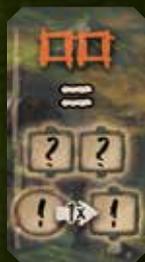
Erreiche oder passiere dieses Symbol auf dem Fluss.

Erhalte 1 verarbeiteten Rohstoff nach Wahl und 3 SP.



Erreiche oder passiere dieses Symbol auf der Straße mit beiden deiner Karren.

Erhalte 3 verarbeitete Rohstoffe nach Wahl.



Erreiche oder passiere dieses Symbol auf der Militärleiste.

Erhalte 2 verarbeitete Rohstoffe nach Wahl und tausche 1 unverarbeiteten Rohstoff in seine verarbeitete Form.

DEINE HÜTTE

Du kannst Stammesmitglieder auch in deine eigene Hütte schicken. Sie kann unbegrenzt viele Stammesmitglieder aufnehmen, einschließlich deines Häuptlings. Immer wenn du ein Stammesmitglied hier einsetzt, kannst du entweder:

einen unverarbeiteten Rohstoffe in seine verarbeitete Form tauschen oder



einen unverarbeiteten Rohstoff in einen anderen unverarbeiteten Rohstoff tauschen

RUNDENBEGINN

Zu Beginn der Runden 2-5 führe die unten angegebenen Schritte durch. Sie sind auch auf der Rundenleiste abgebildet:

- Runde 2: Entferne alle Artefakte der Stufe 1 vom Stapel der Artefakte.
- Runde 3: Entferne alle Artefakte der Stufe 1 aus der Auslage am Fluss, dann fülle die Auslage neu auf.
- Runde 4: Entferne alle Artefakte der Stufe 2 vom Stapel der Artefakte.
- Runde 5: Entferne alle Artefakte der Stufe 2 aus der Auslage am Fluss, dann fülle die Auslage neu auf. Drehe die Startspielerkarte auf die Rückseite (der Startspieler wechselt dadurch nicht).



Bevor ein Spieler seine erste Aktion einer Runde durchführt, darf er seine Personenkarte umdrehen (von der „jungen“ auf die „erfahrenen“ Seite, siehe auch Seite 12). Er verliert dadurch die Vorteile der Vorderseite und gewinnt die Vorteile der Rückseite. Jeder Spieler kann seine Karte nur einmal im Spiel umdrehen. Dieser Schritt ist unumkehrbar.

RUNDENENDE

Am Ende der Runden 1-4 führe die folgenden Schritte aus:

- Gib die Stammesmitglieder von Aktionsfeldern an ihre jeweiligen Besitzer zurück, mit Ausnahme von solchen auf zukünftigen Aktionsfeldern.
- Drehe die zwei Territorien in der Zeile neben dem Rundenanzeiger auf die Rückseite. Dadurch werden ein Kreuzungsaktionsfeld und ein Außenposten sichtbar, die ab jetzt aufgesucht werden können.
- Richte alle gedrehten Arbeiterplättchen und Artefakte mit wiederholbaren Effekten wieder richtig aus. Sie können erneut genutzt werden.
- Versetze den Rundenanzeiger auf das nächste Feld der Rundenleiste.

MILITÄR

Jeder Spieler hat einen Marker auf der Militärleiste, der seine militärische Stärke anzeigt. Wenn du Militär erhältst, bewegst du deinen Marker auf der Leiste entsprechend viele Schritte vorwärts. Einige Aktionen führen dazu, dass du Militär verlierst. In diesem Fall ziehst du deinen Marker auf der Leiste rückwärts.

Wenn du das Ende der Leiste (Feld 20) erreicht hast, kannst du deine militärische Stärke nicht weiter erhöhen. Stattdessen erhältst du für jedes weitere Militär, das du erhalten würdest, 1 SP. Du kannst nach wie vor Militär verlieren und dadurch auf der Leiste wieder rückwärts ziehen.

Die Militärleiste ist in 4 Bereiche unterteilt. Das erste Feld jedes Bereichs zeigt einen Schild, der die Machtstufe eines Spielers repräsentiert, der dieses Feld erreicht oder überschritten hat.



1. 2. 3. 4.

Wichtig: Militärische Stärke ist nicht gleichbedeutend mit Machtstufe. Militärische Stärke bewegt sich zwischen 0 und 20 und beschreibt die relative Stärke der Spieler. Die Machtstufe liegt zwischen 1 und 4, was jeweils durch einen anderen Schild symbolisiert wird, und legt fest, wie viele Rohstoffe du mit Raubzügen von anderen Spielern erbeuten kannst.

Am Spielende erhält der Spieler mit der höchsten militärischen Stärke 8 SP, die Spieler auf den nächsten beiden Plätzen 5 SP und 2 SP. Bei einem Gleichstand erhalten alle Spieler die SP des entsprechenden Platzes, die nächsten Plätze werden dann abhängig von der Zahl der beteiligten Spieler nicht vergeben.

Beispiel 1: Der blaue und der gelbe Spieler erhalten jeweils 8 SP. Die 5 SP für den zweiten Platz werden nicht vergeben. Daher erhält der rote Spieler 2 SP, und der grüne Spieler geht leer aus.



Beispiel 2: Der **blaue, gelbe und grüne** Spieler erhalten je 8 SP. Die 5 SP für den zweiten und 2 SP für den dritten Platz werden nicht vergeben. Der **rote** Spieler geht daher leer aus.



STRASSE

Jeder Spieler hat zwei Karren auf der Straße. Jedes Mal wenn du Reichweite erhältst, kannst du deine Karren entsprechend viele Schritte vorrücken. Mit einem Schritt kannst du einen Karren zur nächsten Kreuzung, einem Bonusplättchen oder einem Außenposten fahren. Da du einen Umweg nehmen musst, um ein Bonusplättchen oder einen Außenposten zu erreichen, benötigst du in diesen Fällen zwei Schritte bis zur nächsten Kreuzung.

Schritte können beliebig zwischen den beiden Karren aufgeteilt werden, aber die Karren können niemals rückwärts fahren. Erreicht oder passiert einer der Karren:

- ein Bonusplättchen, darfst du den auf dem Plättchen abgebildeten Effekt sofort einmalig nutzen.
- einen Außenposten, legst du eines deiner Banner dort ab. Am Spielende erhältst du SP dafür, je nachdem wie gut du die Bedingungen des betreffenden Außenpostens erfüllt hast (siehe weiter unten und auf der nächsten Seite). Du darfst nicht mehr als eines deiner Banner auf jedem Außenposten ablegen.

Anmerkung: Außenposten entstehen erst, wenn am Ende einer Runde ein Territorium der Stufe 1 oder 2 umgedreht wird. Vorher kannst du die Straße zu einem Außenposten nicht befahren. Der Ausschnitt links zeigt eine mögliche Spielsituation in Runde 4. Territorien bis Runde 3 wurden umgedreht und können von den Karren angefahren werden.

- eine Straßenkreuzung, gibt es keine direkten Auswirkungen. Allerdings musst du eine Kreuzung mit beiden Karren erreicht oder passiert haben, um Stammesmitglieder zu dem Kreuzungsaktionsfeld in derselben Zeile entsenden zu können (siehe Seite 8).
- das Ende der Straße, parke den Karren auf dem höchsten verfügbaren Bonusfeld dort. Am Spielende erhältst du die entsprechenden SP: 8 SP für den ersten Karren, der das Ende der Straße erreicht hat, 5 SP für den zweiten und 3 SP für jeden weiteren Karren.

Anmerkung: Diese SP werden pro Karren vergeben. Wenn ein Spieler also das Ende der Straße mit beiden Karren erreicht, bevor ein anderer Spieler dort ankommt, erhält er 8 SP und 5 SP für die ersten beiden Plätze.

AUSSENPOSTEN

Außenposten sind auf den Rückseiten der Wiesen-/Steinbruchterritorien der Stufen 1 & 2 abgebildet. Sie kommen ins Spiel, wenn das linke Territorium einer Zeile am Rundenende umgedreht wird, und ermöglichen SP, wenn man sie mit einem Karren erreicht. In der zweiten Runde ist der Außenposten der ersten Runde verfügbar, in der dritten Runde die Außenposten der Runden 1 und 2 und so weiter.

Am Spielende erhältst du SP dafür, wie gut du die Bedingungen der Außenposten erfüllt hast, auf denen du eines deiner Banner abgelegt hast. Auf jedem Außenposten ist eine einfache, eine mittlere und eine schwierige Bedingung abgebildet, die jeweils 2, 5 oder 10 SP einbringen. Wenn du Bedingungen übererfüllst, erhältst du die SP der höchsten Bedingung, die du erfüllt hast. Wenn dein Banner auf einem Außenposten liegt, du aber keine der Bedingungen erfüllt hast, erhältst du dafür 0 SP.





Die Stufen aller deiner Arbeiter summieren sich auf mindestens 3/5/7.



Erreiche das abgebildete Symbol auf der Straße mit beiden deiner Karren.



Erreiche das abgebildete Symbol auf dem Fluss.



Erreiche das abgebildete Symbol auf der Militärleiste.

Stufe 1



Stelle 2/3/4 Artefakte der Kategorie **Kleidung** her.



Stelle 2/3/4 Artefakte der Kategorie **Töpferwaren** her.



Stelle 2/3/4 Artefakte der Kategorie **Werkzeuge** her.



Stelle 2/3/4 Artefakte der Kategorie **Waffen** her.

Stufe 2

FLUSS

Wenn du deine Kultur verbesserst, vergrößert sich damit die Auswahl an Artefakten, die du herstellen oder reservieren kannst. Wenn du Kultur erhältst, ziehst du dein Kanu auf dem Fluss entsprechend viele Felder vorwärts. Kultur kannst du nicht wieder verlieren. Wenn du das Ende des Flusses (Feld 14) erreicht hast, bekommst du für jede zusätzliche Kultur, die du erhalten würdest, 1 SP.

Du darfst nur Artefakte herstellen (oder von Feld 4 an reservieren), die an Stellen am Fluss liegen, die du mit deinem Kanu erreicht oder passiert hast. Mit 0 Kultur kannst du nur die beiden Artefakte ganz links herstellen. Ab dem ersten Feld steht dir auch das dritte Artefakt zur Verfügung, und mit jeweils 2 weiteren Schritten vergrößert sich deine Auswahl um ein weiteres Artefakt.

Entlang des Flusses gibt es mehrere Sonderaktionen/Bonusfelder. Erreichst oder passierst du:

- Feld 4, darfst du Artefakte reservieren (siehe Seite 6).
- Feld 6, darfst du den Effekt des Bonusplättchens (Stufe 1) nutzen.
- Feld 8, erhält dein Stamm einen weiteren Kundschafter für den Rest des Spiels.
- Feld 10, darfst du den Effekt des Bonusplättchens (Stufe 2) nutzen.
- Feld 12, darfst du zukünftig einen beliebigen Rohstoff weniger zahlen, wenn du ein reserviertes Artefakt herstellst.
- Feld 14, darfst du die Effekte der Bonusplättchen (Stufe 2 & 3) nutzen.



Beispiel: Der **gelbe** Spieler kann das erste oder zweite Artefakt herstellen, aber keine reservieren. Der **rote** Spieler kann auch das dritte oder vierte Artefakt herstellen, aber ebenfalls keine reservieren. Der **grüne** Spieler kann jedes der ersten fünf Artefakte herstellen oder reservieren, und der **blaue** Spieler hat die freie Auswahl aus allen ausliegenden Artefakten.

BONUSPLÄTTCHEN

Bonusplättchen gibt es in 3 Stufen. Sie werden auf den markierten Feldern entlang der Straße und des Flusses sowie links von Wiesen-/Steinbruchterritorien der Stufe 3 ausgelegt. Wenn du ein Feld mit einem Bonusplättchen erreichst, darfst du seinen Effekt sofort und einmalig nutzen. Das Plättchen verbleibt auf dem Feld und kann auch von anderen Spielern noch genutzt werden (und auf der Straße auch von deinem zweiten Karren). Es gibt auch eine Personenkarte mit Bonusplättchen, aber diese stehen nur ihrem Besitzer zur Verfügung (siehe Seite 14). Die Effekte aller Bonusplättchen werden auf der nächsten Seite beschrieben:

	Erhalte 1 Kultur.		Erhalte 1 Erz und 1 Vieh.		Erhalte 1 Holz und 1 Stein.	
		Tausche 1 beliebigen un- verarbeiteten Rohstoff in 4 SP.		Tausche 1 beliebigen un- verarbeiteten Rohstoff in 2 Militär.		Erhalte 1 verarbeiteten Rohstoff nach Wahl.

Stufe 1

	Erhalte 1 Steinquader und 1 Kultur.		Erhalte 1 Metall und 1 Militär.		Erhalte 1 Leder und 1 Reich- weite.	
		Erhalte 1 Erz, 1 Vieh, 1 Holz und 1 Stein.		Tausche 1 beliebigen un- verarbeiteten Rohstoff in 2 Kultur ODER 2 Reich- weite ODER 3 Militär.		Tausche 1 beliebigen un- verarbeiteten Rohstoff in 1 verarbeiteten Rohstoff nach Wahl und 1 Nutzholz.

Stufe 2

	Erhalte 2 Militär und 1 Kultur.		Stelle 1 Artefakt her. Du darfst dafür unverarbeitete statt verarbeiteten Roh- stoffen nutzen.		Gehe auf Raubzug. Du verlierst kein Militär.
		Tausche 2 beliebige un- verarbeitete Rohstoffe in 5 SP.			Erhalte 2 verarbeitete Rohstoffe nach Wahl.

Stufe 3

KRIEGER



Dieses Symbol besagt, dass du 2 Krieger aus dem Vorrat nehmen und vor dir ablegen darfst. In dieser Runde darfst du sie einsetzen, als ob sie Mitglieder deines Stammes wären. Krieger verhalten sich weitgehend wie Häuptlinge, mit einer Ausnahme: du kannst sie auch auf Aktionsfelder entsenden, die von einem deiner eigenen Kundschafter besetzt sind. Wenn Effekte von Personen oder Artefakten sich auf deinen Häuptling beziehen, gelten sie für Krieger allerdings nicht. Am Ende der Runde kommen die Krieger zurück in den Vorrat.

Beispiel: Der rote Spieler darf einen Krieger auf ein Aktionsfeld entsenden, das von einem seiner eigenen Kundschafter besetzt ist. Der Krieger darf nicht zu Aktionsfeldern geschickt werden, auf denen sich ein Häuptling oder ein anderer Krieger befindet.



PERSONEN

Personenkarten sind doppelseitig. Auf der Vorderseite ist ein Mädchen oder Junge mit den Vorteilen abgebildet, die sie während des Spiels gewähren. Die Rückseite jeder Karte zeigt dasselbe Kind als Erwachsenen und bietet zusätzliche Möglichkeiten, SP zu erhalten. Personenkarten beginnen das Spiel auf der „jungen“ Seite. Zu Beginn jeder Runde – bevor du dein erstes Stammesmitglied entsendest – kannst du beschließen, die Karte auf die „erfahrene“ Seite zu drehen. Du verlierst damit alle Vorteile der „jungen“ Seite. Dieser Schritt kann nicht rückgängig gemacht werden.



Erhalte sofort 1 Reichweite.
 Jedes Mal wenn du während des Spiels mindestens 1 Reichweite erhältst, erhalte 1 weitere Reichweite.



Jedes Mal wenn einer deiner Karren eine Straßenkreuzung erreicht oder passiert, erhalte 2 SP.



Erhalte sofort 1 Kultur.
 Jedes Mal wenn du während des Spiels mindestens 1 Kultur erhältst, erhalte 1 weitere Kultur.



Jedes Mal wenn du wenigstens 1 Kultur erhältst, erhalte 2 SP.



Du verlierst kein Militär. Dies gilt nicht für Karten oder Aktionsfelder, die den Tausch von Militär erlauben.



Einmal pro Runde erhalte in deinem Zug SP in Höhe deiner Machtstufe.



Jedes Mal wenn du ein Artefakt herstellst, darfst du bis zu 2 unverarbeitete Rohstoffe anstelle ihrer verarbeiteten Form verwenden.



Jedes Mal wenn du ein Artefakt der Stufe 1 oder 2 herstellst, erhalte 2 SP. Jedes Mal wenn du ein Artefakt der Stufe 3 herstellst, erhalte 3 SP.



Dein Stamm erhält einen zusätzlichen Kundschafter.



Beachte: Wenn du diese Person umdrehst, musst du deinen zusätzlichen Kundschafter abgeben. Das darf keiner sein, der in ein zukünftiges Territorium entsandt wurde.

Jedes Mal wenn du deinen Häuptling auf ein Aktionsfeld mit einem Kundschafter eines anderen Spielers entsendest, erhalte 3 SP. Jedes Mal wenn du deinen Häuptling auf ein unbesetztes Aktionsfeld entsendest, erhalte 5 SP.

Wenn du diese Personenkarte wählst, nimm alle übriggebliebenen Bonusplättchen und lege sie als persönlichen Vorrat vor dir ab.



Einmal pro Runde darfst du in deinem Spielzug 1 persönliches Bonusplättchen nutzen. In der ersten Runde darfst du nur Plättchen der Stufe 1 nutzen. In der zweiten Runde darfst du Plättchen der Stufen 1 oder 2 nutzen. Ab der dritten Runde darfst du jedes beliebige Plättchen nutzen. Lege Bonusplättchen nach Verwendung zurück in die Schachtel.



Beachte: Wenn du diese Person umdrehst, verlierst du alle noch nicht verwendeten persönlichen Bonusplättchen.

Jedes Mal wenn du ein Banner auf einem Außenposten ablegst, erhalte 4 SP.

Wenn du diese Personenkarte wählst, suche dir 1 übriggebliebenes Wald-/Bergterritorium und 1 übriggebliebenes Wiesen-/Steinbruchterritorium der Stufe 1 aus und lege sie mit ihrer Rückseite sichtbar vor dir ab.



Du darfst – unabhängig von der Position deiner Karren – deine Stammesmitglieder zu diesem Kreuzungsaktionsfeld entsenden.

Am Ende des Spiels erhältst du SP dafür, wie gut du die Bedingungen dieses Außenpostens erfüllt hast.



Beachte: Wenn du diese Person umdrehst, verlierst du dein persönliches Kreuzungsaktionsfeld.

Jedes Mal wenn du einen Kundschafter oder deinen Häuptling auf Aktionsfelder von Straßenkreuzungen entsendest, erhalte 2 SP.

Am Ende des Spiels erhältst du SP dafür, wie gut du die Bedingungen dieses Außenpostens erfüllt hast.

SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach Abschluss der fünften Runde, und der Spieler mit den meisten SP wird zum Großen Häuptling von Terramara ernannt. Der Wertungsblock vereinfacht das Zusammenrechnen der Punkte. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der auf dem Fluss weiter vorangekommen ist. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Spieler mit der größeren militärischen Stärke. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg!

	SP-Plättchen
	Hergestellte Artefakte
	Spielende-Effekte auf Karten
	Reihenfolge in militärischer Stärke
	Karren am Ende der Straße
	Außenposten mit einem eigenen Banner
	- 5 SP für ein reserviertes Artefakt
	½ SP für jeden unverarbeiteten & 1 SP für jeden verarbeiteten Rohstoff

ÄNDERUNGEN IN 2- UND 3-SPIELER-PARTIEN

Beim Spiel zu zweit nehmen 2 neutrale Spieler teil, beim Spiel zu dritt 1. Diese neutralen Spieler erhalten Militär (wie unten beschrieben) und ihre Kundschafter besetzen einige Aktionsfelder, aber ansonsten greifen sie nicht ins Spielgeschehen ein. Nach dem Spielaufbau wie auf den Seiten 2 und 3 beschrieben folge diesen zusätzlichen Anweisungen:

- Lege ein Feuerplättchen auf ein kleines Aktionsfeld in jeder der 6 Zeilen (neben den Runden 1 bis 5), indem du die 4 Karten für neutrale Spieler mischst und je eine Karte aufdeckst. Lege ein Feuerplättchen pro Zeile auf das Feld, das der gezogenen Zahl entspricht (von links nach rechts, 1-4). Mische die Karten für das fünfte und sechste Feuerplättchen erneut. Stammesmitglieder können nicht auf Felder mit Feuerplättchen entsandt werden.



Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt eine 2. Lege das Feuerplättchen auf das entsprechende Feld.



- Verteile die Kundschafter der neutralen Spieler unter den wirklichen Spielern. Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler in Spielerreihenfolge einen neutralen Kundschafter auf ein unbesetztes Aktionsfeld der jeweils nächsten Zeile, beginnend mit den Feldern der Runde 1 bis zu denen der Runde 5, die zwei Zeilen umfasst. In einer 3-Spieler-Partie werden so 6 neutrale Kundschafter platziert. Wiederhole diesen Schritt im Spiel zu zweit, so dass ihr insgesamt 12 neutrale Kundschafter platziert habt.

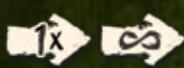
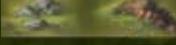
Beachte: Stammesmitglieder (auch neutrale) können nicht auf Aktionsfelder gesetzt werden, die von Feuerplättchen belegt sind.

- Lege die Militärmarker der neutralen Spieler auf das erste Feld der Militärleiste. Die militärische Stärke der neutralen Spieler ist immer dann von Bedeutung, wenn ein Spieler einen Kundschafter zu einem Aktionsfeld mit einem neutralen Kundschafter entsenden möchte.
- Übrige Komponenten der neutralen Spieler werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Im Spielablauf gibt es die folgenden Anpassungen:

- Mische zu Beginn jeder Runde die 4 Karten für neutrale Spieler und decke zufällig eine für jeden neutralen Spieler auf, in einer Partie zu zweit beginnend mit dem militärisch schwächeren. Ziehe den zugehörigen Militärmarker entsprechend viele Felder vor. *In deinem ersten Spiel kannst du die Karte mit Wert 4 hierbei aussortieren.*
- Nur im Spiel zu zweit: Wenn am Ende einer Runde die zwei Territorien umgedreht werden, lege ein Blockadeplättchen auf das neu aufgedeckte Kreuzungsaktionsfeld.
- Wenn ein Spieler die Startspielerkarte nimmt, wird der Bonus für die vierte (und ggf. dritte) Position nicht vergeben.
- Bei den Aktionsfeldern für **Verbessere deine Fähigkeiten** und **Reise auf der Straße**, wählst du eine der beiden Aktionen. Beide Möglichkeiten stehen auch dem nächsten Spieler zur Verfügung, der ein Stammesmitglied auf diesem Feld einsetzt.
- - Bei der Wertung der Militärleiste am Spielende werden die Positionen der neutralen Spieler bei der Verteilung der SP mitberücksichtigt.

ÜBERSICHT DER SYMBOLE

	Wenn du einsetzt, nimm zurück		Erhalte 1 Reichweite, 1 Kultur, 1 Militär
	Dein Kundschafter, der Kundschafter eines anderen Spielers, dein Häuptling		Erhalte 5 SP, die doppelten SP
	Du darfst sooft wie auf dem Pfeil angegeben das auf der linken Seite in das auf der rechten tauschen		Wenn du 1 oder mehr Kultur erhältst
	Oder, Pro		Erhalte 1 Militär für jeden Mitspieler mit größerer militärischer Stärke als deine
	Bedingung (wenn du erfüllst, was auf der linken Seite abgebildet ist, erhältst du das auf der rechten)		Du darfst einen Kundschafter auf ein Aktionsfeld entsenden, das von einem Spieler mit gleicher militärischer Stärke besetzt ist; anders als sonst verlierst du dabei kein Militär
	Erhalte 1 Vieh, 1 Stein		Stelle 1 Artefakt her; du darfst die entsprechenden unverarbeiteten Rohstoffe anstelle der verarbeiteten verwendend
	Erhalte 1 Holz, 1 Erz		Wenn einer deiner Karren die Straßenkreuzung erreicht
	Erhalte 1 Leder, 1 Steinquader		Wenn dein zweiter Karren die Straßenkreuzung erreicht
	Erhalte 1 Nutzholz, 1 Metall		Wiese, Wald
	Der entsprechende unverarbeitete, verarbeitete Rohstoff		Steinbruch, Berg
	Ein beliebiger unverarbeiteter, verarbeiteter Rohstoff		Wenn du ein Artefakt herstellst, erhalte 1 SP für jeden als Kosten abgebildeten Rohstoff <u>dieser Sorte</u>
	Machtstufe 1, 2, 3, 4		Wenn du ein Artefakt herstellst, darfst du von jeder Sorte einen Rohstoff weniger abgeben
	Wenn du auf Raubzug gehst, ist deine eigene Machtstufe für diese Aktion um 1 erhöht		Wenn du ein Artefakt dieser Kategorie herstellst, darfst du einen Rohstoff dieser Sorte weniger abgeben

IMPRESSUM

Die Autoren möchten den Freunden, die das Spiel getestet haben, für ihren Enthusiasmus, ihre Zeit und die wertvollen Anregungen danken: Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarah, Simone Luciani, Samantha Milani, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati und Maria Chiara Calvani. Ein besonderer Dank an Gabriele Ausiello, Marco Pranzo und Tommaso Battista, ohne die das Spiel nicht dasselbe geworden wäre. Der Ausgleichsmechanismus für die Spielerreihenfolge ist von First Class inspiriert, dessen Schöpfer Helmut Ohley die Autoren hierfür ebenfalls danken möchten. Nicht zuletzt möchten die Autoren dem Team des Verlags, Max, Paul und Arno, für ihre tolle Arbeit danken.

Wie viele andere unserer Spiele und die vieler anderer italienischer Autoren hat auch Terramara viel durch die kreativen Beiträge von Piero Cioni gewonnen, einem sehr einfallreichen Autor und wunderbaren Freund. Piero hat uns vor kurzem verlassen, und wir möchten ihm für alles danken, was er der Welt der Spiele und unseren Herzen geschenkt hat.

- **Autoren:** Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Stefano Luperto & Antonio Tinto
- **Illustrationen:** Michael Menzel
- **Spielregel:** Max van den Helder
- **Lektorat:** Michael Schemaille
- **Redaktion:** Arno Quispel, Paul Mulders & Max van den Helder
- **Übersetzung:** Jens Kleine-Herzbruch



Copyright © 2019
Quined Games by
P.O. Box 1121
3260 AC
Oud-Beijerland
Die Niederlande
www.quined.com