



TERRAITARA

Terramara a neve azoknak a őskori rönkházak falvaknak, amiket Kr.e. 1500 körül alapítottak a mai Olaszország északi részén. A Terramarában élő emberek kereskedők voltak, és gyakran kereskedtek az Alpok és a Pó folyó között.

A Terramara játékban az egyik ilyen faluban élő klán törzsfőnöke vagy. Az a célod, hogy fejleszd a klánodat távoli vidékek felfedezésével, a haderőd növelésével és az előőrsök látogatásával. A győzelemhez ki kell terjesztened a klánod területét és fejlett harcosná kell válnotok. Ezenközben felfedezhetsz technológiákat, amikkel új és hasznos tárgyakat készíthetsz. Az a játékos kapja a legtöbb győzelmi pontot (GYP), aki a legjobb klánt építi, és egész Terramara vezetőjévé válik.

TARTOZÉKOK



8 darabból összerakható játéktábla,
4 szülőföldlapka (2 játékonként),
és 24 mezőlapka (12 játékonként)



1 készlet mind a 4 játékoszínben:

4 zászló, 1 katonai jelző, 1 kenu, 2 szekér,
1 törzsfőnök, 6 felfedező és 1 kunyhókártya



1 fordulójelző



4 harcos

1 pontozólap



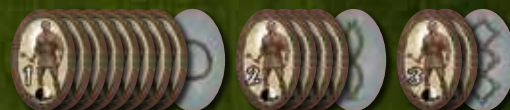
52 tárgykártya (16x 1. szintű,
16x 2. szintű, és 20x 3. szintű.)



1 kezdő-
játékoskártya



7 karakter-
kártya



17 munkáslapka
(9x 1. szintű, 5x 2. szintű, and 3x 3. szintű)



18 bónuszlapka
(6x 1. szintű, 6x 2. szintű, and 6x 3. szintű)



12 kezdő erőforráskártya



6 tűzlapka



4 semleges játékoskártya



64 erőforráslapka (16 fajtánként)



46 GYP lapka (18x1, 12x2, 12x5, & 4x20)



4 korlátozólapka

JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Ez a 4 fős játék előkészítése. A 2 és 3 fős játékhoz tartozó módosításokat lásd a 15. oldalon.

Add minden játékosnak az alábbi tartozékokat az általa választott játékoszínben:

- 1 Kunyhókártya, képpel felfelé az asztalra rakva (a hátoldalon a játék végi pontozás)



- 4 zászló



- 1 katonai jelző, rátéve a katonai sáv első mezőjére



- 2 szekér, mindkettő rátéve az út legfelső mezőjére



- 1 kenu, rátéve a folyó kezdőmezőjére



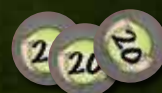
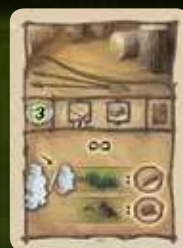
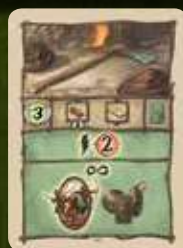
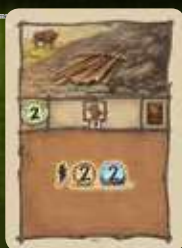
- 1 törzsfőnök



- 5 felfedező, amiből egy a folyó mellé kerül (a 6. felfedezőt csak akkor használjátok, ha egy bizonyos karaktert választotok, ill. a 2 és 3 fős játék-előkészítésnél)



10. Tegyétek a erőforrás- és győzelmpontlapkákat a játéktábla mellé, hogy minden játékos könnyen elérje.



2. Tegyétek a feltüntetett szülőföldlapkákat egymás mellé az oszlopok legfelső cellájába. A baloldali lapkán legyen a 4 fős játék ikon, a jobboldalin a 3-4 fős játék ikon.

3. Válogassátok szét a erdő/hegységlapkákat szint szerint. Minden szintből válasszatok 2 lapkát véletlenszerűen. Tegyétek ezeket a lapkákat a jobboldali oszlop celláiba, fentről lefelé, kezdve a 2db 1. szintű lapkával, folytatva a 2 db 2. szintű lapkával és befejezve a 2db 3. szintű lapkával. Ellenőrizték, hogy az előlapjuk legyen felfelé, amin az erőforrás van, és nem a hó. Ismételjétek meg ezt a róna/kőfejtőlapkákkal a baloldali oszlop celláiban.

4. Tegyétek a fordulójelzőt a fordulósáv első mezőjére.



5. Válogassátok szét a munkáslapkákat szint szerint, majd tegyétek 2-2 munkást a fordulósáv minden mezőjére az alábbiak szerint: az 1. és 2. fordulóhoz 1. szintű munkásokat; a 3. és 4. fordulóhoz 2. szintű munkásokat; az 5. fordulóhoz 3. szintű munkásokat.

6. Válasszatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-kártyát. Tegye képpel felfelé a asztalra, de a hatását ne vegyék figyelembe egyelőre.



7. Válogassátok szét a bónuszlapkákat szint szerint és tegyétek képpel lefelé véletlenszerűen a megfelelő helyekre a folyó, az út és a 2 db 3. szintű róna/kőfejtő lapka mellé. Ezután fordítsátok fel az összes bónuszlapkát képpel felfelé. A megmaradt lapkákat akkor használjátok, ha egy játékos egy adott karaktert választ a játék elején (1. 5. oldal).

8. Válogassátok és keverjétek meg a tárgykártyákat szint szerint, majd készítsetek belőlük egy paklit. Kezdjétek a 3. szintű kártyákkal, tegyétek rá a 2. szintű kártyákat, majd rá az 1. szintű kártyákat. Ezután húzzátok fel a pakli 8 legfelső lapját, és tegyétek balról jobbra a játéktábla alá a folyó menti megfelelő cellák alá.



9. Tegyétek a harcosokat a játéktábla mellé. A játékban szükséges harcosok száma attól függ, melyik mezőlapkákat tettétek le.



ERŐFORRÁSOK

4 féle erőforrás van Terramaraban. Minden erőforráslapjának van egy nyers oldala (kerek kerettel) és egy feldolgozott oldala (négyzet kerettel). A nyers erőforrásokat a kunyhód bal oldalán tárold, a feldolgozottakat a jobb oldalán. Az alábbi erőforrások léteznek (nyers - feldolgozott):



haszonállatok - bőr



kő - építőkö



fa - gerenda



érc - fém

A nyers erőforrásokat sosem használhatod a feldolgozott helyett, viszont a feldolgozott erőforrásokat használhatod a nyers verziójuk helyett (vagyis használhatsz fémeket érc helyett, de nem használhatsz ércet fém helyett). A feldolgozott nyersanyagok szükségesek a tárgyak elkészítéséhez.

MUNKÁSOK

A játékosok a munkásokkal dolgozhatják fel a nyers erőforrásokat. Minden munkásnak van szintje: 1, 2 vagy 3. A munkás aktiválásához fordítsd el az adott munkást 90°-kal, hogy jelezd, már használatban volt, majd alakítsd át a nyers erőforrást a megfelelő feldolgozott erőforrássá legfeljebb akkora mennyiségben, amilyen szintű a munkás (vagyis az 1. szintű munkás 1 nyers erőforrást alakíthat át a neki megfelelő feldolgozott erőforrássá, a 3. szintű munkás 3 nyers erőforrást alakíthat át a neki megfelelő feldolgozott erőforrássá). Minden munkás egyszer használható egy fordulóban, bármikor a kör során. Minden felesleges kapacitás, amit nem használtak fel, amikor a munkást aktiváljátok, elvész.



1. szintű (előlap - hátlap)



2. szintű (előlap - hátlap)



3. szintű (előlap - hátlap)

TÁRGYAK

A tárgyakkal fejlesztheted a klánod kultúráját, utazását és katonai erejét. Jelentős számú GYP-ot adnak a játék végén, és különleges képességeket adhatnak. 4 kategóriája van a tárgyaknak, annak megfelelően, milyen fő erőforrás szükséges a elkészítésükhöz. Ezek a kategóriák: **szerszámok**, **fegyverek**, **edények** és **ruházat**. A tárgyaknak 3 három szintje van, ami a hátlapjukon van feltüntetve, és amit a keretük is jelez.



GYP érték a játék végén

Ár feldolgozott erőforrásban

Funkció

Szint

Tárgy kategóriája

Illusztráció

A játék végi pontozáson túl, a legtöbb tárgynak van játék közbeni hatása is. 4 féle hatás van, és mindegyik a játék más-más pontján számít:

- A folyamatos hatások  aktívak a játék hátralévő részében; ha a feltételek adottak, a hatás életbe lép.
- Az azonnali hatások  egyszer lépnek életbe, amint a tárgy elkészül.
- A fordulónkénti egyszeri hatásokat  a játékos bármikor használhatja a köre során, de fordulónként csak egyszer. Fordítsd el 90°-kal a kártyát, hogy jelezd, a hatását már kifejtette.
- A játék végi hatások  pontokat eredményeznek a játék végén, ha a feltételek adottak.

A tárgyhatások opcionálisak; a játékosoknak sosem kötelező használni őket. A tárgyhatásokat nem kötelező teljes egészében kihasználni (például, ha egy tárgyjutalom 3 utazást ad, a játékos választhat, hogy 0, 1, 2 vagy 3 lépést tesz meg az úton).

A JÁTÉK KEZDETE

Azt javasoljuk, hogy az első játékot karakterkártyák és kezdő erőforráskártyák nélkül játsszátok. Ehelyett minden játékos kapjon egyet mind a 4 különböző nyers erőforrásból, 1 db 1. szintű munkást és 1 kultúrát (minden játékos tegye a kenuját a folyó első mezőjére a startmező helyett). A katonai erőt állítsátok a lépéssorrend szerint: a kezdőjátékos kapjon 1 katonai erőt, a 2. játékos 2-t, stb.

Ha a játékosok már ismerik a játékot, azt javasoljuk, válasszatok karakterkártyákat és kezdő erőforráskártyákat az alábbi módszerrel: Véletlenszerűen válasszatok és csapjatok fel a résztvevő játékosok számánál eggyel több karakterkártyát (a “fiatal” felükkel felfelé) és kezdő erőforráskártyát.

- A lépéssorrendben utolsó játékoskal kezdve és óramutatójárással ellentétes irányban folytatva, minden játékos választ egy karakterkártyát vagy egy kezdő erőforráskártyát.
- Ezután a kezdőjátékoskal kezdve és óramutatójárásnak megfelelő irányban folytatva, minden játékos választ egy másik típusú kártyát, vagyis aki először karakterkártyát választott, most válasszon kezdő erőforráskártyát és fordítva. A ki nem választott karakterkártya visszakerül a dobozba.
- Ezután a kezdőjátékoskal kezdve és óramutatójárásnak megfelelő irányban folytatva, a játékosok elveszik a kezdő erőforráskártya által mutatott erőforrásokat. Ezek a nyers/feldolgozott erőforrásokon kívül lehetnek munkások, katonai erő, kultúra, utazás vagy GYP. Ezután tegyétek vissza a kezdő erőforráskártyákat a dobozba.

Fontos: A karakterkártyák által nyújtott bónuszok nem érvényesek a kezdő erőforráskártyákra.

JÁTÉKMENET

A Terramara 5 fordulón át tart. Minden fordulót a kezdőjátékos kezd és óramutatójárásnak megfelelő irányban folytatódik. Minden játékos a körében köteles kiküldeni egyetlen klántagját (egy felfedezőt vagy a törzsfőnököt). A különböző játékosok klánjának mérete eltérhet a játék során, de egy forduló csak akkor fejeződik be, ha minden játékos kiküldte az összes klántagját. A klántagok az alábbi helyekre küldhetők:

- szülőföld akciómező
- mezei akciómező
- keresztút akciómező
- különleges akciómező vagy
- saját kunyhó.

Egy akciómezőn legfeljebb 2 klántag lehet, de egy színből csak egy. Ha egy akciómezőn törzsfőnök áll, nem küldhető oda más klántag. Az ilyen szimbólummal  megjelölt akciómezőre csak egyetlen klántag küldhető.



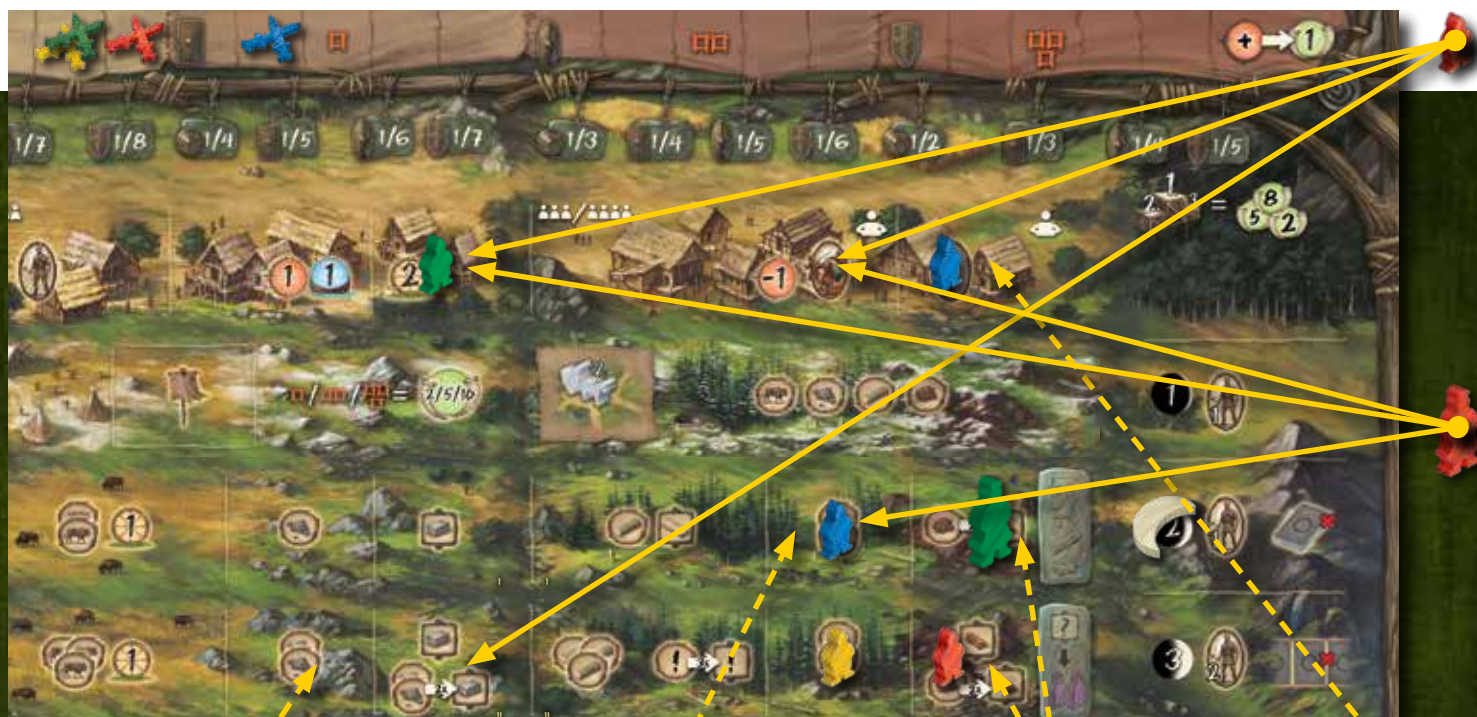
A felfedező bármelyik akciómezőre küldhető, de azok, amelyek jövőbeni mezőn állnak - olyan mezőlapkán, ami a következő forduló mellett van - NEM kerülnek vissza a játékoshoz a forduló végén. Ott maradnak annak a fordulónak a végéig, amelyikben a mezőlapkát felfordítjátok. Figyelj arra, hogy azok a felfedezők, amiket az 5. forduló melletti mezőre küldtök, sosem kerülnek vissza, mivel azokat a lapkákat nem fordítjátok fel.

Ahol egy felfedező áll, másik játékos odaküldheti a törzsfőnökét vagy felfedezőjét. Egy felfedező csak akkor küldhető oda, ha a játékos katonai ereje nagyobb, mint azé a játékosé, aki már elfoglalta azt az akciómezőt. Ha elfoglalt mezőre küldesz felfedezőt, veszítesz egy katonai erőt. Akkor is megteheted ezt, ha a katonai erő elvesztése azt okozza, hogy a katonai erőd majd megegyezik azzal a játékoséval, akinek a felfedezője már az akciómezőn állt.



Törzsfőnök nem küldhető jövőbeni akciómezőre.

1. példa: Ez a **piros** játékos köre a 2. fordulóban. Van néhány akciómező, ahova legálisan küldhetők a jobb oldalon látható klántagok. Az érvénytelen lehelyezések lent láthatók.



2. példa: Jövőbeni akciómező; nem küldhető törzsfőnök.

3. példa: A **piros** játékos katonai ereje kisebb, mint a **kék** játékosé; nem küldhető felfedező.

4. példa: Az akciómezőn a játékos felfedezője, vagy bárki törzsfőnöke áll.

5. példa: Ezen az akciómezőn csak egy klántag állhat.

Miután kiküldtél egy klántagot és végrehajtottad a hozzá tartozó akciót:

- készíthetsz 1 választásod szerinti tárgyat azok közül, amik elérhetők számodra a folyó mentén (lásd 11. oldal) VAGY
- készíthetsz 1 tárgyat, amit előzőleg lefoglaltál; VAGY
- lefoglalhatsz 1 választásod szerinti tárgyat azok közül, amik elérhetők számodra a folyó mentén. Vedd el ezt a tárgyat és tedd képpel lefelé magad elé; másik játékos nem foglalhatja le vagy hozhatja létre ezt a tárgyat. A játék végén minden játékos, akinek lefoglalt tárgya van veszít 5 GYP-ot.

Fontos: Csak akkor foglalhatsz le tárgyat, ha a kenud elérte vagy elhagyta a 4. folyómezőt, és nem foglalhatsz le egynél több tárgyat. A folyómenti tárgyakat ettől még elkészítheted a szokásos módon. A lefoglalt tárgyat nem dobhatod el, el kell készítened, mielőtt másikat foglalsz le.

A tárgy készítéséhez az erőforrás árat be kell fizetni a közös készletbe. A játékos ezután elveszi a kártyát, és maga elé teszi. Amint a játékos a tárgyat elkészítette (nem amikor lefoglalta), azonnal megkapja a hasznát. Amikor egy tárgyat elkészítenek vagy lefoglalnak, csúsztassátok balra a kártyákat, ha szükséges, és töltsétek fel a folyót a tárgypakliból.

SZÜLŐFÖLD AKCIÓMEZŐK

Az akciómezők száma, ahova a játékosok küldhetik (helyezhetik) a klántagjaikat, függ a játékban résztvevők számától. Mindig eggyel több akciómező legyen, mint ahány játékos.

- 4 fős játék: a 4 játékos mutató lapka van baloldalon, a 3/4 játékos mutató lapka jobboldalon.



Munkás felfogadása

Képességeid fejlesztése

Utazás az úton



Fosztogatás

Kezdőjátékosvá válás

- 3 fős játék: a 2/3 játékost mutató lapka van baloldalon, a 3/4 játékost mutató lapka jobboldalon.



- 2 fős játék: a 2/3 játékost mutató lapka van baloldalon, a 2 játékost mutató lapka jobboldalon.



A 4 fős játékban elérhető akciók magyarázata lejjebb található. Ezek az akciók elérhetők a 3 fős játékban, de a **Képességeid fejlesztése** és az **Utazás az úton** akció csoportba van rendezve - az erre az akciómezőre küldött klántag lehetővé teszi, hogy válassz a két akció közül. A 2 fős játékban a **Fosztogatás** és **Kezdőjátékosválas** akciók szintén csoportba vannak rendezve - mindkét akció végrehajtható tetszés szerinti sorrendben.

Munkás felfogadása: az erre az akciómezőre küldött klántagért elvehetsz 1 munkáslapkát; a munkás szintje a fordulótól függ. Az 1-2. fordulóban a játékos 1. szintű munkást vehet el. A 3-4. fordulóban 2. szintű munkást, és az 5. fordulóban 3. szintű munkást.

Képességeid fejlesztése: az erre az akciómezőre küldött klántagért kapsz 1 katonai erőt és 1 kultúrát.

Utazás az úton: az erre az akciómezőre küldött klántagért kapsz 2 utazást. Mozgathatod mindkét szekeredet egyszer, egyszer, vagy az egyik szekeredet legfeljebb kétszer.

Fosztogatás: ha erre az akciómezőre küldesz klántagot, azonnal veszítesz 1 katonai pontot. Ezután az összes többi játékos ad neked erőforrásokat, a saját katonai erejüktől függően. A katonai sáv 4 területre oszlik (erőszintek). A fosztogató erőszintje alatt látható az egyes játékosok által fizetendő erőforrás száma (lefelé kerekítve).



1. 2. 3. 4.

Fontos: Csak a különbség számít, nem a tényleges katonai erő. A részletekért lásd a 9. oldalt.

- A fosztogatóval azonos szinten álló játékosoknak 1 erőforrást kell adniuk minden 5 erőforrásukért.
- A fosztogatónál 1, 2 vagy 3 szinttel lejjebb álló játékosoknak 1 erőforrást kell adniuk minden 4, 3 vagy 2 erőforrásukért.
- A fosztogatónál 1, 2, vagy 3 szinttel feljebb álló játékosoknak 1 erőforrást kell adniuk minden 6, 7 vagy 8 erőforrásukért.

Példa: A fosztogató **piros** játékos, aki a 2-es erőszinten áll, kap 1 erőforrást a vele egy szinten álló **kék** játékos minden 5 erőforrásáért, és 1 erőforrást az 1. erőszinten álló **zöld** játékos minden 4 erőforrásáért.



A nyers és a feldolgozott erőforrást is számításba kell venni a fosztogatásnál. Minden játékos eldönti, hogy melyik erőforrását adja a fosztogató játékosnak; ha egy játékosnak a határértéknél kevesebb erőforrása van, nem ad semennyit sem.



Ezt az akciómezőt csak egy játékos foglalhatja el egy fordulóban.

Kezdőjátékosválas: az erre az akciómezőre küldött klántagodért vedd el a kezdőjátékos-kártyát, ami azt jelenti, Te leszel a kezdőjátékos a következő fordulóban. Ezen felül azonnal lépj egyet az úton. Az új lépéssorrendben 2. játékos nem kap semmit. Ha van, a 3. játékos kap azonnal 1 kultúrát, és a 4. játékos 2 katonai erőt.



Ezt az akciómezőt csak egy játékos foglalhatja el egy fordulóban.

Az 5. (utolsó) forduló elején fordítsátok meg a kezdőjátékos-kártyát. A játékos, aki erre az akciómezőre küldi a klántagját az utolsó fordulóban, kap a választása szerint 2 utazást, 2 katonai erőt vagy 2 kultúrát; a többi játékosra nincs hatása.

MEZEI AKCIÓMEZŐK

Minden mezőlapka 3 akciómezőt tartalmaz, vékony vonalakkal felosztva. A kicsi és nagy akciómezők egyformán használhatók. Az akciómezők eltérő mérete csak a 2 és 3 fős játék előkészítésénél számít.



Egy klántag mezei akciómezőre küldése azonnal megadja az adott akciómezőn feltüntetett dolgokat. Ez általában bizonyos kombinációja a nyers és feldolgozott erőforrásoknak, valamint lehetővé teszi a nyers erőforrások feldolgozottá alakítását. Néhány akciómező katonai erőt, utazást, kultúrát ad, vagy egyéb hasznot nyújt.

KERESZTÚT AKCIÓMEZŐK

A keresztút akciómezők az 1. és 2. szintű erdő/hegységplakák hátoldalán vannak. Akkor válnak elérhetővé, amikor egy sorban a legjobboldalibb mezőlapkát felfordítjátok a forduló végén. A 2. fordulóban az 1. forduló keresztút akciómezője lesz elérhető; a 3. fordulóban az 2. forduló keresztút akciómezője lesz elérhető, és így tovább.

Csak akkor küldhetsz klántagot egy keresztút akciómezőre, ha mindkét szekered elérte vagy elhagyta a megfelelő keresztutat, amit a mellékelt szimbólum jelez:



KÜLÖNLEGES AKCIÓMEZŐK

A 3. szintű erdő/hegységplakák különleges akciót nyújtanak az 5. fordulóban; az 5. forduló előtt nem lehet ezekre a mezőkre klántagot küldeni. Azok a játékosok küldhetnek klántagot ezekre a mezőkre, akik megfelelnek a lenti feltételeknek:



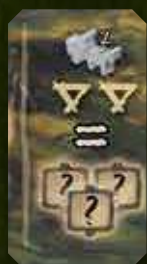
A munkásaid szintjének összege legalább 5 legyen.

Kapsz 1 katonai erőt, 1 kultúrát, 1 utazást és kapsz 1 bármilyen feldolgozott erőforrást.



Érd el vagy hagyd el ezt a jelet a folyón.

Kapsz 1 bármilyen feldolgozott erőforrást és 3 GYP-t.



Érd el vagy hagyd el mindkét szekereddel ezt a jelet.

Kapsz 3 bármilyen feldolgozott erőforrást.



Érd el vagy hagyd el ezt a jelet a katonai sávon.

Kapsz 2 bármilyen feldolgozott erőforrást és átalakíthatsz 1 nyers erőforrást a megfelelő feldolgozott erőforrássá.

A KUNYHÓD

Ezekén kívül küldhetsz klántagot a kunyhódba. A kunyhódon akárhány klántag lehet, beleértve a törzsfőnököt. Minden odaküldött klántagodért végrehajthatod az alábbiak egyikét:

alakíts át egy nyers erőforrást a megfelelő feldolgozott erőforrássá, vagy



cserélj el egy nyers erőforrást egy másik nyers erőforrássá.

FORDULÓ KEZDETE

A 2-5. forduló elején hajtsd végre az alábbi lépéseket. Ezek a lépések fel vannak tüntetve a fordulósávon is.

- 2. forduló: távolítsd el az összes 1. szintű tárgykártyát a tárgypakliból.
- 3. forduló: távolítsd el az összes 1. szintű tárgykártyát a folyótól, majd töltsd fel.
- 4. forduló: távolítsd el az összes 2. szintű tárgykártyát a tárgypakliból.
- 5. forduló: távolítsd el az összes 2. szintű tárgykártyát a folyótól, majd töltsd fel. Fordítsd meg a kezdőjátékos-kártyát (a kezdőjátékos nem változik).



Mielőtt a forduló első akcióját végrehajtja, a játékos megfordíthatja a karakterkártyáját (a “fiatal” oldalról a “tapasztaltra”, lásd 12. oldal). Ez a játékos elveszíti az előlapon lévő bónuszokat, és megkapja a hátoldalon lévő bónuszokat. Ezt minden játékos egyszer teheti meg a játék során; ez az akció visszafordíthatatlan.

FORDULÓ VÉGE

Az 1-4. forduló végén hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- Az összes klántag az akciómezőkről visszakerül a tulajdonosához - de csak azok, amik nem jövőbeni akciómezőn vannak.
- Fordítsd fel a fordulójelző melletti két mezőlapkát. Ezek felfednek egy keresztút akciómezőt, és egy előrsöt, ami meglátogatható innentől kezdve.
- Fordítsd vissza az összes munkáslapkát és a “fordulónként egyszer” tárgyakat a normál irányukba; ismét használhatók lesznek.
- Mozgasd a fordulójelzőt a fordulósáv következő mezőjére.

KATONASÁG

Minden játékosnak van egy katonai jelzője a katonai sávon, ami mutatja a katonai erejét. Valahányszor katonai erőt kapsz, annyi mezőt léphetsz felfelé ezen a sávon, amennyi katonai erőt kaptál. Néhány akciónál katonai erőt veszítesz, ilyenkor mozgassd a jelződet visszafelé a sávon.

Ha eléred a sáv végét (20. mező), nem mozoghatsz tovább, ehelyett kapsz 1 GYP-ot minden katonai erőért, amit egyébként megkaptál. Emellett veszíthetsz katonai erőt, és visszafelé kell mozognod a sávon.

A sáv 4 területre oszlik; minden terület első mezőjén egy pajzs látható, ami mutatja annak a játékosnak az erőszintjét, aki elérte vagy elhagyta ezt a mezőt.



1. 2. 3. 4.

Fontos: a katonai erő eltér az erőszinttől. A katonai erő 0-20 közötti lehet, és megmutatja a játékos abszolút erejét, míg az erőszint, amit a pajzs jelez 1-4 szint lehet. A játékos erőszintje szabja meg, mennyi erőforrást kap a többi játékostól a fosztogatás során.

A játék végén az a játékos, akinek legmagasabb a katonai ereje, kap 8 GYP-ot. A két következő legmagasabb katonai erővel rendelkező játékos kap 5 GYP-ot ill. 2 GYP-ot. Egyenlőség esetén az egyenlő játékosok mindegyike megkapja a megfelelő GYP-ot. Az egyenlő játékosok számától függően előfordulhat, hogy a következő helyért járó GYP-okat nem kapja meg senki.

1. Példa: A kék és sárga játékos kap 8-8 GYP-ot; a második helyért járó 5 GYP-ot nem kapja meg senki, így a piros játékos kap 2 GYP-ot, a zöld játékos pedig nem kap GYP-ot.



2. példa: A **kék**, **sárga** és **zöld** is kap 8-8 GYP-ot. Se a második helyért járó 5 GYP-ot, se a harmadik helyért járó 2 GYP-ot nem kapja meg senki. A **piros** játékos nem kap GYP-ot.



ÚT

Minden játékosnak két szekere van az úton. Amikor utazást kapsz, mozgathatod a szekereidet legfeljebb a megkapott lépésnyit. Egy lépés azt jelenti, hogy mozgatod a szekeredet a következő keresztútig, bónusz lapkáig vagy előőrsig. Ha bónuszlapkát vagy előőrsöt látogatsz meg, kitérőt teszel, ezért 2 lépésre van szükséged, hogy elérd a következő keresztutat.



A mozgás felosztható a két szekér között. A szekerek nem mozoghatnak visszafelé az úton. Amikor egy szekered elér vagy elhagy:

- egy bónuszlapkát, azonnal érvényesítheted a hatását.
- egy előőrsöt, hagyd ott az egyik zászlódat. A játék végén GYP-ot kapsz attól függően, mennyire teljesíted az előőrs követelményeit (lásd lejjebb és a következő oldalon). Nem hagyhatsz egy előőrsön több zászlót.

Megj.: Az előőrsök akkor válnak elérhetővé, amikor a forduló végén az 1. és 2. szintű mezőlapkákat felfordítjátok. Ez előtt nem utazhatsz az előőrshez vezető úton túlra. A baloldali képen az 1-3. fordulóhoz tartozó mezőlapkák fel vannak fordítva, és azokat az előőrsöket meglátogathatják a szekereid.

- egy keresztutat, aminek nincs azonnali hatása. Mindazonáltal, mindkét szekereddel el kell hagynod a keresztutat, hogy küldhess klántagot a sor keresztút akciómezőjére (lásd 8. oldal).
- az út végét, lerakva a szekeredet a legmagasabb értékű, nem foglalt bónuszmezőre; a feltüntetett GYP-ot kapod a játék végén. 8 GYP annak, aki először érte el a szekereivel az út végét, 5 GYP a másodiknak és 3 GYP minden ez utáni szekérnek.

Megj.: Ezek a GYP-ok a különálló szekerekért járnak, így a 8 GYP-os és az 5 GYP-os mező adhat ugyanannak a játékosnak GYP-ot, ha mindkét szekere a többieké előtt ér az út végére.

ELŐŐRSÖK

Az előőrsök az 1-2. szintű róna/kőfejtő lapkák hátoldalán vannak. Ezek akkor lesznek aktívak, amikor egy sorban a legbaloldalibb mezőlapkát felfordítjátok a forduló végén, és pontszerzési lehetőséget nyújtanak, ha eléred egy szekereddel. A 2. fordulóban az 1. forduló előőrsé válik elérhetővé. A 3. fordulóban az 1. és 2. forduló előőrsé érhető el stb.

A játék végén attól függ mennyi pontot kapsz, hogy mennyire teljesíted azoknak az előőrsöknek a feltételeit, ahol van zászlód. Minden előőrsnek van egy könnyű, közepes és nehéz feltétele; ezek rendre 2, 5 és 10 GYP-ot érnek. Ha túlteljesítesz egy feltételt, azt a GYP-ot kapod, ami a legmagasabb teljesített feltételhez tartozik. Ha zászlót hagysz egy előőrsön, de nem teljesíted a feltételeit, azért az előőrsért 0 GYP-ot kapsz.





A munkásaid szintjének összege legyen legalább 3/5/7.



Érd el a feltüntetett szimbólumot az úton mindkét szekereddel.



Érd el a feltüntetett szimbólumot a folyón.



Érd el a feltüntetett szimbólumot a katonai sávon.

1. szint



Készíts 2/3/4/ **ruházat** tárgyat.



Készíts 2/3/4/ **edény** tárgyat.



Készíts 2/3/4/ **szerszám** tárgyat.



Készíts 2/3/4/ **fegyver** tárgyat.

2. szint

FOLYÓ

A kultúrád növelése több választási lehetőséget nyújt, hogy milyen tárgyakat készíthetsz el vagy foglalhatsz le. Amikor kultúrát kapsz, legfeljebb annyi mezőt léphetsz előre a folyón, ahány kultúrát kaptál. A kultúrát sohasem veszted el; ha eléred a folyó végét (a 14. mezőt), kapsz 1 GYP-ot minden további kultúráért, amit egyébként megkaptál volna.

Csak olyan tárgyat készíthetsz el (vagy foglalhatsz le a 4. mezőtől kezdve), amit elértél vagy elhagytál a folyón. Így, ha 0 kultúrád van, csak a két baloldali tárgyat készítheted el. Ha eléred az 1. mezőt, a 3 baloldali tárgyat készítheted el, és minden további 2 mezővel egy újabb tárgyat választhatsz.

Néhány speciális akció/bónusz érhető el a folyó mentén. Ha eléred vagy elhagyod:

- a 4. mezőt, onnantól foglalhatsz le tárgyat (lásd 6. oldalt a magyarázatért).
- a 6. mezőt, érvényesítheted az 1. szintű bónuszlapkák hatását.
- a 8. mezőt, a klánod kap egy extra felfedezőt a játék hátralévő részére.
- a 10. mezőt, érvényesítheted a 2. szintű bónuszlapkák hatását.
- a 12. mezőt, kapsz 1 tetszőleges erőforrás kedvezményt, amikor egy lefoglalt tárgyat elkészítesz.
- a 14. mezőt, érvényesítheted a 2. és 3. szintű bónuszlapkák hatását.



Példa: A **sárga** játékos elkészítheti az 1. és 2. tárgyat, de nem foglalhat egyet sem. A **piros** játékos elkészítheti a 3. és 4. tárgyat is, de ő sem foglalhat egyet sem. A **zöld** játékos elkészítheti vagy lefoglalhatja az első 5 tárgyat és a **kék** játékos elkészítheti vagy lefoglalhatja bármelyik tárgyat.

BÓNUSZLAPKÁK

Három különböző szintű bónuszlapka van. Ezek meghatározott helyekre kerülnek az út mentén, a folyó mellé és a 3. szintű róna/kőfejtő lapkák bal szélére. Amint elérsz egy olyan mezőt, amin bónuszlapka van, azonnal és csak egyszer érvényesítheted a hatását. A lapka a helyén marad és továbbra is elérhető a többi játékosnak (és az úton a másik szekerednek). Az egyik karakternek is van bónuszlapkája, de az személyes (lásd 14. oldal). A bónuszlapkák hatásának leírása a következő oldalon található, szint szerint:



Kapsz 1 kultúrát



Kapsz 1 ércet és 1 haszonállatot.



Kapsz 1 fát és 1 követ.




Cserélj el 1 tetszőleges nyers erőforrást 4 GYP-ra.



Cserélj el 1 tetszőleges nyers erőforrást 2 katonai erőre.



Kapsz 1 tetszőleges feldolgozott erőforrást.

1. szint



Kapsz 1 építőkövet és 1 kultúrát.



Kapsz 1 fémét és 1 katonai erőt.



Kapsz 1 bőrt és 1 utazást.




Kapsz 1 ércet, 1 haszonállatot, 1 fát és 1 követ.



Cserélj el 1 tetszőleges nyers erőforrást 2 kultúrára VAGY 2 utazásra VAGY 3 katonai erőre.



Cserélj el 1 tetszőleges nyers erőforrást 1 feldolgozott erőforrásra és 1 gerendára.

2. szint



Kapsz 2 katonai erőt és 1 kultúrát.



Készíts 1 tárgyat, használhatsz megfelelő nyers erőforrást a feldolgozott helyett.



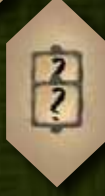
Hajts végre egy fosztogatást. Nem veszítesz katonai erőt.




Cserélj el 2 tetszőleges nyers erőforrást 5 GYP-ra.



Cserélj el 1 tetszőleges feldolgozott erőforrást 5 GYP-ra.



Kapsz 2 tetszőleges feldolgozott erőforrást.

3. szint

HARCOSOK



Ez a szimbólum azt jelenti, hogy elvehetsz 2 harcost és leteheted magad elé. Ebben a fordulóban úgy használhatod őket, mintha a klánod tagjai lennének. A harcosok úgy viselkednek, mint a törzsfőnökök egy eltéréssel: elküldheted őket olyan akciómezőre, ahol a saját felfedeződ áll. A törzsfőnökökre vonatkozó hatások nem érvényesek a harcosokra. A forduló végén ezek a harcosok visszakérülnek a közös készletbe.

Példa: A **piros játékos** elküld egy harcost egy akciómezőre, amin a saját felfedezője áll. A harcos nem küldhető olyan akciómezőre, amin törzsfőnök vagy másik harcos áll.



KARAKTEREK

A karakterkártyák kétoldalasak. Minden karakterkártya előlapján egy fiú vagy lány látható azzal a bónusszal, amit a játék során nyújt. Minden kártya hátoldalán ugyanaz a férfi vagy nő látható felnőtt korában; ezek GYP-ot adnak. A karakterek a játékot a "fiatal" oldalukkal kezdik. Minden forduló elején, mielőtt kiküldenéd az első klántagodat, eldöntheted, hogy megfordítod-e a karakteredet a "tapasztalt" felére. Ha így teszel, elveszíted az összes olyan hasznót, amit a "fiatal" oldal nyújtott. Ez a megfordítás visszafordíthatatlan, nem lehet visszacsinálni.



Azonnal kapsz 1 utazást.
A játék során, amikor legalább 1 utazást kapsz, kapsz 1 további utazást.



Amikor egy szekered elér vagy elhagy egy keresztutat, kapsz 2 GYP-ot.



Azonnal kapsz 1 kultúrát.
A játék során, amikor legalább 1 kultúrát kapsz, kapsz 1 további kultúrát.



Amikor legalább 1 kultúrát kapsz, kapsz 2 GYP-ot.



Nem veszítesz katonai erőt. Ez nem vonatkozik azokra a kártyákra és akciómezőkre, amikkel katonai erőt cserélhetsz.



Fordulónként egyszer a körödben kapsz az erőszintedtől függő számú GYP-ot.



Amikor tárgyat készítesz, használhatsz legfeljebb 2 megfelelő nyers erőforrást feldolgozott helyett.



Amikor 1-2. szintű tárgyat készítesz, kapsz 2 GYP-ot. Amikor 3. szintű tárgyat készítesz, kapsz 3 GYP-ot.



Kapsz 1 plusz felfedezőt.



Megj.: Amikor megfordítod ezt a kártyát, elveszíted az extra felfedezőt. Ez nem lehet olyan, amit jövőbeni mezőre küldtél.

Amikor a törzsfőnököt olyan akciómezőre küldöd, amin másik játékos felfedezője áll, kapsz 3 GYP-ot. Amikor a törzsfőnököt üres akciómezőre küldöd, kapsz 5 GYP-ot.

Ha ezt a karaktert választod, vedd az összes megmaradt bónuszlapkát, és tedd magad elé képpel felfelé. Ez lesz a személyes, egyszer használatos bónuszlapka-készleted.



Fordulónként egyszer a körödben használhatsz egy személyes bónuszlapkát. Az 1. fordulóban csak 1. szintű bónuszlapkát használhatsz. A 2. fordulóban 1. és 2. szintű bónuszlapkát használhatsz. A 3. fordulótól bármelyik személyes bónuszlapkádat használhatsz. A használat után a bónuszlapkát tedd vissza a dobozba.



Megj.: Amikor megfordítod ezt a kártyát, elveszíted a még megmaradt személyes bónuszlapkádat.

Valahányszor otthagysz egy zászlódat egy előőrsön, kapsz 4 GYP-ot.

Ha ezt a karaktert választod, végy el a megmaradt lapkákból 1 választásod szerinti erdő/hegységlapkát és 1 róna/kőfejtő lapkát, és tedd magad elé képpel lefelé.



Elküldheted egy klán-tagodat erre a személyes keresztút akciómezőre, függetlenül a szekered helyzetétől.

A játék végén kapsz GYP-ot annak megfelelően, hogy mennyire teljesítetted ennek az előőrsnek a feltételeit.



Megj.: Amikor megfordítod ezt a kártyát, elveszíted a személyes keresztút akciómezőidet.

Valahányszor felfedezőt vagy törzsfőnököt küldesz bármelyik keresztút akciómezőre, kapsz 2 GYP-ot.

A játék végén kapsz GYP-ot annak megfelelően, hogy mennyire teljesítetted ennek az előőrsnek a feltételeit.

JÁTÉK VÉGI PONTÓZÁS

A játék az 5. forduló befejezésekor ér véget, és a legtöbb GYP-tal rendelkező játékos lesz Terramara Legfőbb Törzsfőnöke. Használd a pontozólapot, hogy a játékosok által a különböző kategóriákban szerzett pontokat leírd. Egyenlőség esetén az egyenlő játékosok közül az nyert, aki messzebb jutott a folyón. Ha így is egyenlőség van, a nagyobb katonai erővel rendelkező a győztes. Ha így is egyenlő, az egyenlő játékosok élvezik a megosztott győzelmet!

	GYP lapkák
	Elkészített tárgyak
	A kártyákon lévő játék végi hatások
	Katonai erő rangsor
	Az út végét elért szekerek
	Olyan előőrsök, ahol otthagytad a zászlód
	- 5 GYP, ha van lefoglalt tárgyad
	½ GYP minden nyers és 1 GYP minden feldolgozott erőforrásért

MÓDOSÍTÁSOK 2 ÉS 3 FŐS JÁTÉKBAN

2 fős játékban adjatok hozzá 2 semleges játékos. 3 fős játékban adjatok hozzá 1 semleges játékos. Ezek a semleges játékosok kapnak katonai erőt (a lent leírtak szerint) és a felfedezőjük ott áll bizonyos akciómezőkön, de más módon nem vesznek részt a játékban. A 2-3. oldalon leírt előkészítés után hajtsd végre az alábbi lépéseket:

- Tégy tűzlapkát a kis akciómezőre mind a 6 sorban (1-5. forduló mellett), megkeverve a 4 semleges játékoskártyát és felcsapva egyet. Tégy egy tűzlapkát minden sorba, ami megfelel a felcsapott kártyán lévő számnak (balról-jobbra, 1-4). Keverd meg a paklit majd, tedd le az 5. és 6. tűzlapkát. Klántag nem küldhető arra az akciómezőre, amin tűzlapka van.



Példa: A felcsapott kártyán 2-es van. Tedd a tűzlapkát ennek megfelelően.



- Osszátok szét a semleges játékos felfedezőit a játékosok között. A kezdőjátékoskal kezdve és lépéssorrendben folytatva minden játékos tegyen le egy semleges felfedezőt egy **nem elfoglalt** akciómezőre a következő forduló mellé, kezdve az 1. forduló melletti akciómezőkkel; ez folytatódik az 5. fordulóig, amelyik 2 mezőlapkasorra van osztva. Így a 3 fős játékban 6 felfedezőt raktok le. A 2 fős játékban ezt ismételjétek meg, így 12 semleges felfedezőt raktok le.

Emlékeztető: Klántag (beleértve a semleges felfedezőt) nem rakható olyan akciómezőre, amin tűzlapka van.

- Tegyétek a semleges játékos(ok) katonai jelzőjét a katonai sávra. A semleges játékosok katonai ereje fontos, amikor felfedezőt küldtök olyan akciómezőre, amin semleges felfedező áll.
- Tegyétek vissza a többi semleges játékosalkatrészt; nem lesz rá szükség a játékban.

A következő játékmechanika-változások lépnek életbe:

- Minden forduló elején keverjétek meg a 4 semleges játékoskártyát, és csapjatok fel egyet minden semleges játékosnak, a 2 fős játékban a gyengébbel kezdve. Léptessétek annyival a semleges játékos katonai jelzőjét, amennyit a kártya mutat. *Azt javasoljuk, az első játékban a 4-es kártyát tegyétek félre ennél a folyamatnál.*
- Csak 2 fős játékban: minden forduló végén, amikor a mezőlapkákat fordítjátok fel, tegyetek egy korlátozólapkát a felfordított keresztút akciómezőre.
- Amikor valaki elveszi a kezdőjátékos-kártyát, a 4. helyért (ill. a 2 fős játékban a 3. helyért) járó bónuszt nem kapja meg senki.
- Amikor a **Képességeidet fejleszted** vagy **Utazol az úton**, válaszd ki, melyik akciót hajtod végre. Mindkét lehetőség megmarad a következő játékosnak is, aki erre az akciómezőre küldi a klántagját.
- A játék végén vegyétek figyelembe a semleges játékosok helyzetét, amikor a katonai erő miatti GYP-okat osztjátok ki.

IKONOK ÁTTEKINTÉSE

	Amikor lerakod, visszakérül
	A felfedező, másik játékos felfedezője, a törzsfőnök
	Elcserélheted a baloldalon lévő a jobboldalon lévőre, annyiszor, amekkora szám a nyílba van írva
	vagy, per
	Feltétel (megkaphatod a jobboldalon lévő, ha teljesítetted a baloldalon lévő)
	Kapsz 1 haszonállatot, 1 követ
	Kapsz 1 fát, 1 ércet
	Kapsz 1 bőrt, 1 építőkövet
	Kapsz 1 gerendát, 1 fém
	Megfelelő nyers, feldolgozott erőforrás
	Bármilyen nyers, feldolgozott erőforrás
	1, 2, 3, 4 erőszint
	Ha fosztogatsz, úgy tedd, mintha az erőszinted eggyel nagyobb lenne

	Kapsz 1 utazást, 1 kultúrát, 1 katonai erőt
	Kapsz 5 GYP-ot, dupla GYP-ot kapsz
	Amikor kapsz 1 vagy több kultúrát
	Kapsz 1 katonai erőt minden játékostól, akinek több katonai ereje van, mint neked
	Elküldhetsz felfedezőt olyan mezőre, amit veled egyenlő katonai erővel rendelkező játékos foglal el. A normál szabályokkal ellentétben nem veszítesz katonai erőt.
	Készíts 1 tárgyat, használhatsz megfelelő nyers erőforrást a feldolgozott helyett
	Amikor egy szekered eléri a feltüntetett keresztutat
	Amikor a 2. szekered eléri a feltüntetett keresztutat
	Róna, erdő
	Kőfejtő, hegység
	Amikor tárgyat készítesz, kapsz 1 GYP-ot (az árban feltüntetett) <u>ilyen fajta</u> erőforrásonként
	Amikor tárgyat készítesz, kapsz 1 kedvezményt <u>minden fajta</u> erőforrásból.
	Amikor <u>ilyen kategóriájú</u> tárgyat készítesz, kapsz 1 kedvezményt az <u>ilyen fajta</u> erőforrásból.

IMPRESSZUM

A szerzők köszönetet mondanak az összes barátjuknak, akik tesztelték a játékot, az idejükért, lelkesedésükért és értékes javaslataikért: Davide Malvestuto, Chiara Volpini, Luca Ercolini, Davide Pellacani, Jamil Zabarah, Simone Luciani, Samantha Milani, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati és Maria Chiara Calvani. Külön köszönet Gabriele Ausielonak, Marco Pranzonak és Tommaso Battistanak, akik nélkül a játék nem lenne ugyanaz. A lépéssorrend kompenzációs mechanikát a First Class inspirálta, így a játék tervezői köszönetet mondanak a tervezőjének: Helmut Ohleynak. Végül a játéktervezők köszönetet mondanak a teljes kiadói csapatnak, beleértve: Maxot, Pault, és Arnot a nagyszerű munkájukért.

A Terramara, hasonlóan sok játékunkhoz és sok más olasz szerző játékához, hálás köszönettel tartozik Piero Cioninak, a nagyon ötletes szerzőnek és csodálatos barátunk alkotó hozzájárulásáért. Piero nemrégiben itthagyt minket, és szeretnénk megköszönni neki mindazt, amit a játékvilágnak és a szívünknek adott.

- **Játékterv:** Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Stefano Luperto & Antonio Tinto
- **Artwork:** Michael Menzel
- **Szabályönyv:** Max van den Helder
- **Szerkesztés:** Michael Schemaille
- **Fejlesztés:** Arno Quispel, Paul Mulders & Max van den Helder
- **Magyar fordítás:** Guszty (rozvanyia@gmail.com)



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