



# TERRAITARA

Террамары — это общее название ряда посёлков, основанных в Северной Италии около 1500 г. до н. э., для которых были характерны свайные жилища. Жившие в них люди занимались торговлей и часто путешествовали между Альпами и рекой По.

В игре «Террамара» вы возьмёте на себя роль вождя общины, живущей в одном из таких посёлков. Ваша задача — развивать свою общину, исследуя далёкие земли, наращивая вооружение и посещая поселения. Для победы вам придётся расширить сферу влияния общины и набраться опыта в битвах. Попутно вы сможете изучать технологии, которые позволят вам создавать новые полезные артефакты. Тот игрок, чья община будет развита лучше других, заработает больше победных очков (ПО) и станет правителем террамар!

## Компоненты



Составное игровое поле из 8 частей, 4 жетона родной земли (по 2 на партию) и 24 жетона территорий (по 12 на партию)



По 1 набору каждого из 4 цветов игроков:  
4 флага, 1 жетон вооружения, 1 каное, 2 каравана, 1 вождь, 6 исследователей и 1 карта хижины



Блокнот для подсчёта очков



Фишка раунда



4 воина



52 карты артефактов  
(16 — 1-го уровня, 16 — 2-го уровня, 20 — 3-го уровня)



Карта первого игрока



7 карт персонажей



17 жетонов рабочих (9 — 1-го уровня, 5 — 2-го уровня, 3 — 3-го уровня)



18 бонусных жетонов (6 — 1-го уровня, 6 — 2-го уровня, 6 — 3-го уровня)



12 карт начальных ресурсов



6 жетонов огня



4 карты нейтрального игрока



64 жетона ресурсов (по 16 каждого типа)



46 жетонов ПО (18 — номиналом «1», 12 — «2», 12 — «5», 4 — «20»)



4 жетона запрета



## Подготовка игрового поля

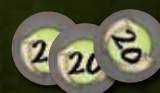
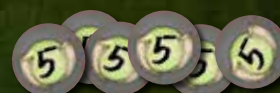
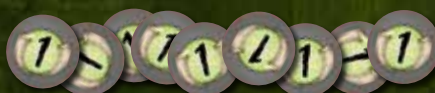
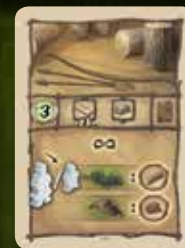
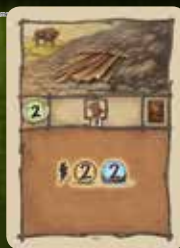
Ниже описывается подготовка для игры четвером. Изменения в процессе подготовки при игре вдвоём и троём см. на с. 15.

Каждый игрок получает следующие компоненты выбранного им цвета:

- 1 карту хижины, выкладываемую лицевой стороной вверх на стол (на её обратной стороне приведены правила финального подсчёта очков);
- 4 флага;
- 1 жетон вооружения, выкладываемый на 1-е деление шкалы;
- 2 каравана, выставляемых на самую верхнюю клетку на дороге;
- 1 каноэ, выставляемое на начальную клетку на реке;
- 1 вождя;
- 5 исследователей, один из которых выставляется рядом с рекой (6-й исследователь каждого игрока используется только при игре с определённым персонажем и при подготовке к игре вдвоём или троём).



10. Положите жетоны ресурсов и победных очков рядом с игровым полем в зоне досягаемости всех игроков.





2. Положите изображённые жетоны родной земли друг рядом с другом в самую верхнюю ячейку в каждом столбце. На левом жетоне должен быть изображён символ с 4 игроками, а на правом — символ с 3 и 4 игроками.

3. Отсортируйте жетоны территорий с лесами/горами по уровням. Для каждого уровня выберите случайным образом 2 жетона и выложите их сверху вниз в ячейки правого столбца, начиная с 2 жетонов 1-го уровня, затем 2 жетона 2-го уровня и, наконец, 2 жетона 3-го уровня. Убедитесь, что жетоны лежат вверх теми сторонами, на которых изображены незаснеженные ячейки для ресурсов. Прodelайте то же самое с жетонами территорий с равнинами/каменоломнями. Выложите их в ячейки левого столбца.

4. Положите фишку раунда на 1-ю клетку счётчика раундов.



5. Отсортируйте жетоны рабочих по уровням, а затем положите по 2 жетона рабочих на каждую клетку счётчика раундов в следующем порядке: жетоны 1-го уровня — на клетки раундов 1 и 2, жетоны 2-го уровня — на клетки раундов 3 и 4, жетоны 3-го уровня — на клетку раунда 5.

6. Выберите игрока, который начнёт игру, и выдайте ему карту первого игрока. Он кладёт её лицевой стороной вверх на стол, игнорируя её свойства.



7. Не глядя отсортируйте бонусные жетоны по уровням и выложите их в случайном порядке лицевой стороной вниз на обозначенные места вдоль реки и дороги, а также у двух жетонов территории с равнинами/каменоломнями 3-го уровня. Переверните все бонусные жетоны. Оставшиеся жетоны могут пригодиться, если кто-то из игроков в начале партии выберет определённого персонажа (см. с. 5).

8. Разложите карты артефактов по уровням, перемешайте и сложите в колоду лицевой стороной вниз. Внизу колоды должны быть карты 3-го уровня, наверху — карты 1-го уровня, а между ними — карты 2-го уровня. Затем возьмите 8 верхних карт из колоды и выложите их слева направо под 8 обозначенными ячейками у реки в нижней части игрового поля.



Обозначение 1-го уровня

Обозначение 2-го уровня

Обозначение 3-го уровня

9. Положите воинов рядом с игровым полем. Число воинов, которые понадобятся в партии, зависит от выложенных жетонов территорий.





## Ресурсы

В игре «Террамара» есть 4 вида ресурсов. Все жетоны ресурсов двусторонние: с одной стороны изображено сырьё (круглая рамка), с другой — продукт (квадратная рамка). Сырьё хранится с левой стороны от вашей хижины, а продукты — с правой. Существуют следующие виды ресурсов (сырьё — продукты):



Скот — кожа



Камень — бут



Дерево — древесина



Руда — металл

Сырьё ни в коем случае нельзя использовать вместо продуктов. Продукты можно использовать вместо соответствующего им сырья (например, можно заменять металлом руду, но нельзя заменять рудой металл). Продукты нужны для того, чтобы создавать артефакты.

## Рабочие

При помощи рабочих игроки перерабатывают сырьё. Рабочие бывают 1, 2 и 3-го уровней. Для активации рабочего поверните его жетон на 90°, показав тем самым, что он был задействован, а затем переработайте сырьё в соответствующий продукт в количестве, равном уровню рабочего или меньше (например, рабочий 1-го уровня может переработать 1 сырьевой ресурс в соответствующий продукт, а рабочий 3-го уровня может переработать до 3 сырьевых ресурсов в соответствующие продукты). Каждый жетон рабочего можно активировать только 1 раз в раунд, в любой момент своего хода. Переработки, которыми игрок не воспользовался при активации рабочих, сгорают.



1-й уровень  
(лицевая и обратная стороны)



2-й уровень  
(лицевая и обратная стороны)



3-й уровень  
(лицевая и обратная стороны)

## Артефакты

Артефакты — это прекрасный способ отправляться в походы, наращивать вооружение и развивать культуру общины. Артефакты приносят значительное число ПО в конце игры и могут также снабдить вас дополнительными способностями. В зависимости от основного ресурса, необходимого для создания артефакта, выделяются 4 категории карт артефактов: **инструменты, оружие, керамика и одежда**. Карты артефактов делятся на 3 уровня, обозначенные на обратной стороне карт, а также на рамке с лицевой стороны.



Число ПО в конце игры



Стоимость в продуктах



Свойство

Уровень





Категория



Рисунок



В дополнение к ПО, приносимым в конце игры, у большинства артефактов имеются также игровые свойства. Существуют 4 вида свойств, срабатывающих в разные моменты игры:

- Постоянные свойства  действуют до конца игры. Применяйте такое свойство, как только выполняется его условие.
- Мгновенные свойства  применяются лишь однажды — в момент создания артефакта.
- Свойствами, действующими 1 раз в раунд , можно пользоваться в любой момент своего хода, но лишь единожды в раунде. Поверните карту на 90°, показав тем самым, что её свойство было задействовано.
- Свойства, действующие в конце игры , приносят ПО по окончании партии, если выполняются определённые условия.

Свойства артефактов срабатывают по желанию — игроки не обязаны ими пользоваться. Свойствами артефактов необязательно пользоваться в полной мере (например, если артефакт приносит 3 похода, игрок может передвинуться на 0, 1, 2 или 3 шага по дороге).

## Начало игры

Советуем вам сыграть первую партию без персонажей и карт начальных ресурсов. Вместо этого выдайте каждому игроку 4 разных сырьевых ресурса, 1 рабочего 1-го уровня и начислите 1 очко культуры (поместите каноэ каждого игрока на 1-ю клетку реки, а не на стартовую). Игроки получают очки вооружения в соответствии с очередностью хода: 1-й игрок получает 1 очко вооружения, 2-й — 2 очка вооружения и т. д.

Если все участники знакомы с игрой, советуем выбирать персонажей и начальные ресурсы в следующем порядке:


- Выберите случайным образом и откройте карты персонажей («детской» стороной вверх) и карты начальных ресурсов вколичестве, на единицу превышающем число участников.
- Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе карту персонажа или карту начальных ресурсов.
- Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе карту другого типа (т. е. если сначала он выбрал карту персонажа, то теперь должен выбрать карту начальных ресурсов, и наоборот). Оставшуюся карту персонажа и карту начальных ресурсов уберите в коробку.
- Вслед за этим, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки берут себе ресурсы, указанные на выбранных картах начальных ресурсов. Наряду с сырьём и/или продуктами на них могут быть изображены рабочие, очки вооружения, культуры, походы и ПО. После этого уберите карты начальных ресурсов в коробку.

**Внимание! Бонусы по картам персонажей не распространяются на карты начальных ресурсов.**

## Ход игры

Партия в «Террамару» длится 5 раундов. В каждом раунде ход начинается с первого игрока и продолжается по часовой стрелке. В свой ход игрок должен отправить 1 члена общины — исследователя или вождя. Размеры общин игроков могут отличаться по ходу игры, но раунд всегда заканчивается только после того, как все игроки отправят всех своих членов общин. Члена общины можно отправить:

- В ячейку действия родной земли;
- В ячейку действия территории;
- В ячейку действия перекрёстка;
- В особую ячейку действия;
- В вашу хижину.

В ячейке действия может находиться до 2 членов общин, но не более 1 члена общины каждого цвета. Если в ячейке действия находится вождь, в неё нельзя отправить никакого другого члена общины. В ячейках действий, отмеченных символом , может находиться только 1 член общины.

Исследователей можно отправлять в любую ячейку действия, но те из них, что были отправлены на будущие территории (т. е. на жетоны территорий, лежащие в одном ряду с клетками предстоящих раундов), **НЕ** вернуться к игрокам в конце раунда. Они останутся там до конца того раунда, в котором будет перевернут этот жетон территории. Обратите внимание, что исследователи, отправленные на территории, лежащие в одном ряду с клеткой 5-го раунда, никогда не вернуться обратно, поскольку эти жетоны так и не будут перевернуты.

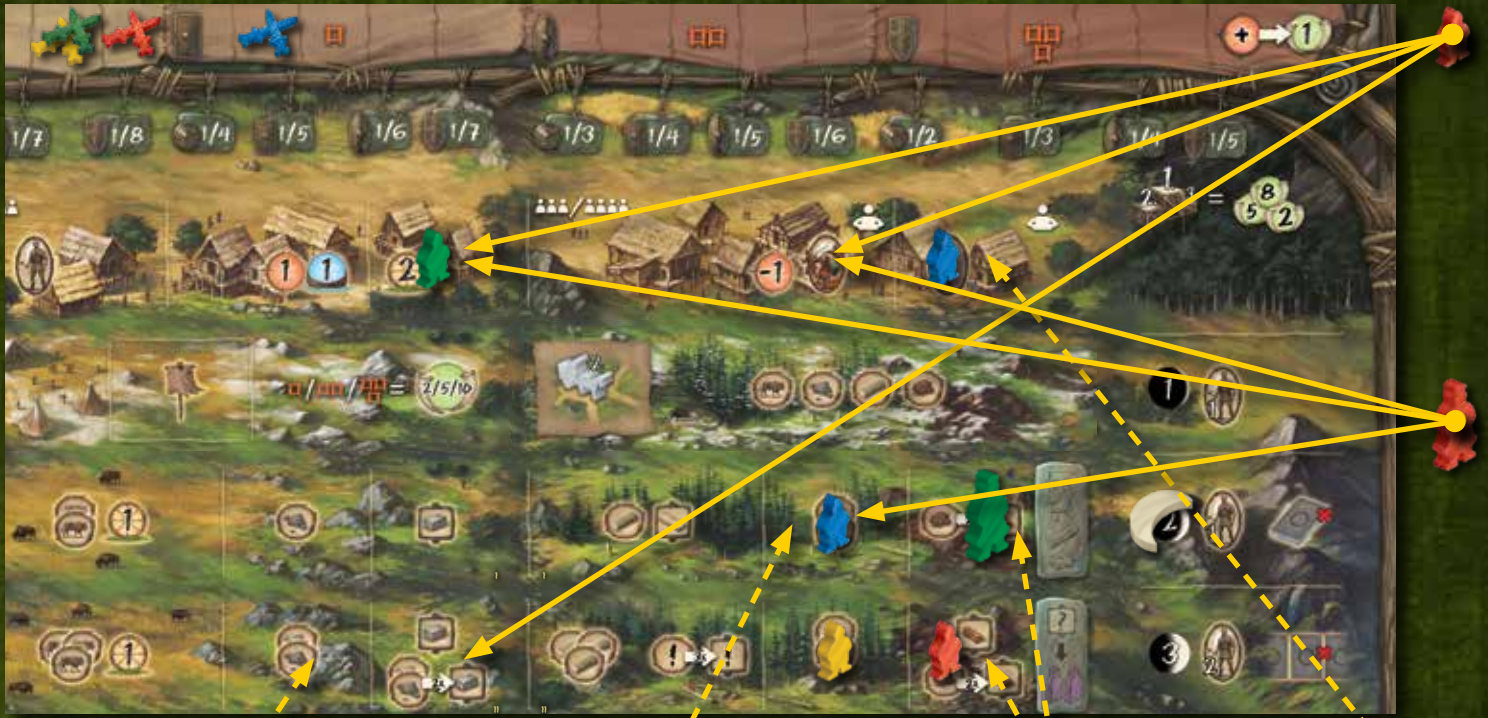
Куда бы ни был отправлен исследователь, другой игрок может отправить туда же своего вождя или исследователя. Но в таком случае игрок может отправить исследователя, только если у него больше очков вооружения, чем у игрока, уже занимающего эту ячейку действия. Отправляя исследователя в уже занятую ячейку действия, вы теряете 1 очко вооружения. Игрок может сделать это, даже если после потери 1 очка вооружения у него будет столько же очков вооружения, сколько у игрока, чей исследователь уже находится в этой ячейке действия.

Отправляя вождя в ячейку действия, занятую исследователем другого игрока, вы не теряете 1 очко вооружения, а число ваших очков вооружения не имеет значения.

**Вождей НЕЛЬЗЯ отправлять в будущие ячейки действий.**



**Пример 1. Ход Красного игрока во 2-м раунде. Некоторые ячейки действий, в которые разрешается отправить члена общины, обозначены справа. Запрещённые правилами примеры показаны ниже.**



**Пример 2.** Будущая ячейка действия — сюда нельзя отправлять вождя.

**Пример 3.** У Красного игрока меньше очков вооружения, чем у Синего, — ему нельзя отправлять исследователя.

**Пример 4.** Ячейка действия занята исследователем Красного игрока или вождём другого игрока.

**Пример 5.** Эту ячейку действия может занимать только 1 член общины.

Отправив члена общины и выполнив соответствующее действие, вы можете сделать что-либо одно из следующего:

- создать 1 артефакт по выбору из доступных вам ячеек у реки (см. с. 11);
- создать 1 ранее зарезервированный вами артефакт;
- зарезервировать 1 артефакт по выбору из доступных вам ячеек у реки. Возьмите карту этого артефакта и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Теперь ни один соперник уже не сможет зарезервировать или создать этот артефакт. В конце игры игрок теряет 5 ПО за оставшийся зарезервированным артефакт.

**Внимание!** Вы можете резервировать артефакты, только если ваше каное достигло 4-й клетки реки (или прошло мимо) и если у вас нет зарезервированного артефакта. При этом артефакты из ячеек у реки по-прежнему можно создавать в обычном порядке. Зарезервированный артефакт нельзя сбросить. Его нужно создать перед тем, как резервировать ещё один.

Чтобы создать артефакт, игрок должен оплатить его стоимость, отдав требуемые ресурсы в общий запас. Затем игрок кладёт эту карту артефакта перед собой. Как только артефакт был создан (а не зарезервирован), игрок сразу же получает его бонусы. Каждый раз, когда создаётся или резервируется артефакт, сдвигайте карты артефактов влево и выкладывайте новую карту из колоды.

## Ячейки действия родной земли

Число ячеек действий, на которые игроки могут отправлять членов своих общин, зависит от числа участников: ячеек всегда должно быть на единицу больше.

- 4 игрока. Изображённый жетон для 4 игроков выкладывается с левой стороны, а жетон для 3—4 игроков — с правой.



Нанять рабочего

Развивать навыки

Отправиться в поход

Совершить набег

Стать первым игроком



- 3 игрока. Изображённый жетон для 2—3 игроков выкладывается с левой стороны, а жетон для 3—4 игроков — с правой.



- 2 игрока. Изображённый жетон для 2—3 игроков выкладывается с левой стороны, а жетон для 2 игроков — с правой.



Действия, доступные при игре вчетвером, описываются ниже. Все они также доступны и при игре втроём, однако действия **«Развивать навыки»** и **«Отправиться в поход»** объединены вместе — отправив туда члена своей общины, вы выбираете одно из этих действий. При игре вдвоём также объединены вместе действия **«Совершить набег»** и **«Стать первым игроком»** — можно выполнить оба этих действия в любом порядке.

**Нанять рабочего.** Отправив члена общины в эту ячейку действия, вы можете взять 1 жетон рабочего. Уровень рабочего зависит от текущего раунда: в 1-м и 2-м раундах игрок получает рабочего 1-го уровня, в 3-м и 4-м раундах — 2-го уровня, в 5-м раунде — 3-го уровня.

**Развивать навыки.** Отправив члена общины в эту ячейку действия, вы получаете 1 очко вооружения и 1 очко культуры.

**Отправиться в поход.** Отправив члена общины в эту ячейку действия, вы получаете 2 похода. Вы можете по одному разу передвинуть каждый свой караван или один и тот же караван дважды.

**Совершить набег.** Чтобы отправить члена общины в эту ячейку действия, вы должны немедленно потерять 1 очко вооружения. Затем все соперники должны отдать вам ресурсы в соответствии с набранными очками вооружения. Шкала вооружения разделена на 4 области (уровни военной мощи). Все игроки, у которых уровень военной мощи меньше уровня военной мощи игрока, совершающего набег, должны отдать ему определённое число ресурсов (с округлением вниз).



1. 2. 3. 4.

**Внимание! Важна только разница в уровнях военной мощи, а не точное число очков вооружения. Подробности см. на с. 9.**

- Игроки, имеющие одинаковый уровень военной мощи с игроком, совершающим набег, должны отдать ему 1 ресурс за каждые 5 имеющихся.
- Игроки с военной мощью на 1, 2 или 3 уровня ниже, чем у игрока, совершающего набег, должны отдать 1 ресурс за каждые 4, 3 или 2 имеющихся ресурса соответственно.
- Игроки с военной мощью на 1, 2 или 3 уровня выше, чем у игрока, совершающего набег, должны отдать 1 ресурс за каждые 6, 7 или 8 имеющихся ресурсов соответственно.

**Пример.** Красный игрок со 2-м уровнем военной мощи совершает набег. Он получит 1 ресурс за каждые 5 ресурсов, имеющихся у Синего игрока с таким же уровнем военной мощи, и 1 ресурс за каждые 4 ресурса, имеющихся у более слабого Зелёного игрока с 1-м уровнем военной мощи.



При набеге в расчёт принимаются и сырьё, и продукты. Каждый игрок сам решает, какие ресурсы отдать игроку, совершающему набег. Если у игрока меньше ресурсов, чем предусмотрено порогом, он ничего не отдаёт.

Эту ячейку действия можно занять только 1 раз в раунд.

**Стать первым игроком.** Отправив члена общины в эту ячейку действия, вы получаете карту первого игрока и станете первым игроком в следующем раунде. Также вы немедленно продвигаетесь на 1 шаг по дороге. 2-й игрок в новой очередности хода не получает никакого бонуса, 3-й игрок (если таковой имеется) немедленно получает 1 очко культуры, а 4-й (если таковой имеется) — 2 очка вооружения.

Эту ячейку действия можно занять только 1 раз в раунд.

В начале 5-го (последнего) раунда переверните карту первого игрока. Игрок, отправивший члена общины в эту ячейку действия в последнем раунде, получает 2 похода, 2 очка вооружения или 2 очка культуры на свой выбор. Все остальные игроки при этом ничего не получают.



## Ячейки действия территорий

На каждом жетоне территорий есть 3 ячейки действия, разделённые тонкими линиями. Большие и малые ячейки действий работают одинаково. Разница в их размере важна только при подготовке к игре вдвоём или втроём.



Отправка члена общины в ячейку территории немедленно приносит игроку то, что в ней изображено. Обычно это сырьё и продукты в определённой комбинации либо переработка сырья в продукты. В некоторых ячейках действий вы получите походы, очки вооружения, культуры или другие свойства.

## Ячейки действия перекрёстка

Ячейки действия перекрёстка изображены на обратной стороне жетонов территорий 1-го и 2-го уровней с лесами/горами. Они становятся доступны, когда в конце раунда переворачивается правый жетон территории в ряду. Во 2-м раунде становится доступна ячейка действия перекрёстка 1-го раунда, в 3-м раунде доступны ячейки действия перекрёстка 1-го и 2-го раундов и т. д.

Вы можете отправлять члена общины в ячейку действия перекрёстка, только если оба ваших каравана достигли (или прошли мимо) соответствующего перекрёстка, отмеченного таким символом:



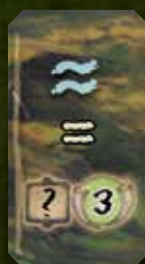
## Особые ячейки действий

На жетонах территорий 3-го уровня с лесами/горами есть особые ячейки действий, доступные в 5-м раунде. В эти ячейки нельзя отправлять членов общин до начала 5-го раунда. Игроки, выполняющие описанные ниже условия, могут отправлять членов общин в эти ячейки:



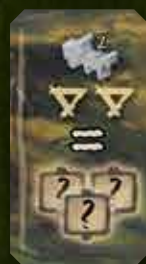
*Суммарный уровень всех ваших рабочих составляет не менее 5.*

Получите 1 очко вооружения, 1 очко культуры и 1 поход, а также 1 любой продукт.



*Достигните или пройдите мимо этого символа на реке.*

Получите 1 любой продукт и 3 ПО.



*Достигните или пройдите мимо этого символа на дороге обоими своими караванами.*

Получите 3 любых продукта.



*Достигните или пройдите мимо этого символа на шкале вооружения.*

Получите 2 любых продукта и переработайте 1 сырьевой ресурс в соответствующий продукт.

## Ваша хижина

Вы также можете отправить члена общины в вашу хижину. В ней может находиться любое число членов общины, включая вождя. За каждого члена общины, отправленного в хижину, вы можете сделать одно из двух:

Переработать 1 сырьевой ресурс в соответствующий продукт



Обменять 1 сырьевой ресурс на другой сырьевой ресурс



## Начало раунда

В начале раундов 2—5 выполните описанные ниже действия (они изображены на счётчике раундов):

- раунд 2 — уберите из колоды все карты артефактов 1-го уровня;
- раунд 3 — уберите из ячеек у реки все карты артефактов 1-го уровня и выложите новые им на замену;
- раунд 4 — уберите из колоды все карты артефактов 2-го уровня;
- раунд 5 — уберите из ячеек у реки все карты артефактов 2-го уровня и выложите новые им на замену. Затем переверните карту первого игрока (сам первый игрок при этом не меняется).



Перед выполнением своего первого действия в раунде игрок может перевернуть свою карту персонажа с «детской» стороны на «взрослую» (см. с. 12). При этом игрок перестаёт получать бонусы, указанные на «детской» стороне карты, и начинает получать бонусы, указанные на её «взрослой» стороне. Игрок может воспользоваться этим правом всего 1 раз за игру. Данное действие необратимо.

## Конец раунда

В конце раундов 1—4 выполните следующие действия:

- Верните членов общин из всех ячеек действий игрокам, кроме тех, что были размещены в будущих ячейках действий.
- Переверните 2 жетона территорий, лежащих в одном ряду с фишкой раунда. В результате откроется ячейка действия перекрёстка и поселение, которое отныне можно будет посещать.
- Поверните все жетоны рабочих и карты артефактов, действующих 1 раз в раунд, в их обычное положение. Теперь их снова можно использовать.
- Переложите фишку раунда на следующую клетку счётчика раундов.

## Вооружение

У каждого игрока на шкале вооружения присутствует жетон вооружения. Получая очки вооружения, вы можете продвинуть свой жетон вооружения вперёд по шкале на соответствующее число делений (или меньше). При выполнении некоторых действий вы можете терять очки вооружения. В этом случае двигайте свой жетон вооружения по шкале в обратную сторону.

Достигнув конца шкалы вооружения (20-го деления), вы не сможете двигаться дальше, а вместо этого будете получать 1 ПО за каждое получаемое очко вооружения. При этом вы по-прежнему можете терять очки вооружения и двигаться в обратную сторону по шкале вооружения.

Шкала вооружения разделена на 4 области. На первом делении каждой из областей изображён щит, обозначающий уровень военной мощи игрока, достигнувшего этого деления (или прошедшего мимо).



**Внимание!** Очки вооружения и уровень военной мощи — это разные понятия. Шкала вооружения, состоящая из делений от 0 до 20, определяет абсолютную силу, в то время как уровень военной мощи обозначается щитами и принимает значения от 1 до 4. Уровень военной мощи игрока определяет, сколько ресурсов он получит от соперников при совершении набега.

В конце партии игрок, набравший наибольшее число очков вооружения, получает 8 ПО, следующие за ним игроки — 5 ПО и 2 ПО соответственно. В случае ничьей все претенденты получают соответствующее число ПО. В зависимости от числа претендентов ПО за следующее место(а) могут не начисляться.

**Пример 1.** Синий и Жёлтый игроки получают по 8 ПО. 5 ПО за второе место на шкале вооружения не начисляются. Таким образом, Красный игрок получает 2 ПО, а Зелёный не получает ПО.





**Пример 2.** Синий, Жёлтый и Зелёный игроки получают по 8 ПО. 5 ПО за второе место и 2 ПО за третье не начисляются. Красный игрок не получает ПО.



## Дорога

У каждого игрока на дороге есть 2 каравана. Каждый раз, когда вы получаете поход, вы можете передвинуть свои караваны на указанное число шагов (или меньше). Шаг — это передвижение каравана к следующему перекрёстку, бонусному жетону или поселению. Поскольку при посещении бонусного жетона или поселения вы идёте в обход, вам в итоге потребуется 2 шага, чтобы достичь следующего перекрёстка.

Передвижение можно делить между обоими караванами. Караваны нельзя передвигать по дороге в обратную сторону. Когда один из ваших караванов достигает (или проходит мимо):

- Бонусного жетона, вы можете немедленно применить изображённое на нём свойство.
- Поселения, оставьте в нём один из своих флагов.

В конце игры вы получите ПО в зависимости от того, насколько полно выполнили требования этого поселения (см. далее и на с. 11). Игрок не может оставлять более 1 своего флага в одном поселении.

**Примечание.** Поселения становятся доступны в конце каждого раунда, когда переворачивается жетон территории 1-го или 2-го уровня. До этого момента вы не можете отправляться в поход по дорогам, ведущим к поселениям. На рисунке слева жетоны территорий 1, 2 и 3-го раундов перевернуты и поселения на них доступны для караванов.

- Перекрёстка, ничего не происходит. Однако вы должны достичь (или пройти мимо) перекрёстка обоими караванами, чтобы отправить члена общины в ячейку действия перекрёстка в этом ряду (см. с. 8).

- Конца дороги, поставьте караван на свободную бонусную клетку с наибольшим числом. В конце игры вы получите указанное на ней число ПО. За первый караван, достигший конца дороги, полагается 8 ПО, за второй — 5 ПО, за каждый последующий — 3 ПО.

**Примечание.** Победные очки начисляются за каждый караван по отдельности, поэтому награды в 8 ПО и в 5 ПО может получить один и тот же игрок, если оба его каравана достигли конца дороги первыми.



## Поселения

Поселения изображены на обратных сторонах жетонов территорий 1-го и 2-го уровня с равнинами/каменоломнями. Они становятся доступны, когда в конце раунда переворачивается левый жетон территории в ряду, и приносят дополнительную возможность получить победные очки при условии посещения их одним из ваших караванов. Во 2-м раунде становится доступно поселение 1-го раунда, в 3-м раунде доступны поселения 1-го и 2-го раундов и т. д.

В конце игры вы получите ПО в зависимости от того, насколько полно выполнили требования поселений, в которых находится ваш флаг. У каждого поселения есть простые, умеренные и сложные требования, приносящие 2, 5 и 10 ПО соответственно. При перевыполнении требования вы получаете ПО в соответствии с наибольшим выполненным вами требованием. Если вы оставили в поселении свой флаг, но не выполнили его требование, вы получаете 0 ПО за это поселение.







Суммарный уровень всех ваших рабочих составляет хотя бы 3, 5 или 7.



Достигните указанного символа на дороге обоими своими караванами.



Достигните указанного символа на реке.



Достигните указанного символа на шкале вооружения.

Уровень 1



Создайте 2, 3 или 4 артефакта с одеждой.



Создайте 2, 3 или 4 артефакта с керамикой.



Создайте 2, 3 или 4 артефакта с инструментами.



Создайте 2, 3 или 4 артефакта с оружием.

Уровень 2

## Река

Увеличение уровня культуры обеспечит вам больший выбор артефактов, которые вы сможете создавать или резервировать. Получая очки культуры, вы можете продвинуть своё каноэ вперёд по реке на число клеток, равное полученным очкам культуры (или меньше). Полученные очки культуры нельзя потерять. Достигнув конца реки (14-й клетки), вы будете получать 1 ПО за каждое получаемое очко культуры.

Вы можете создавать (или, достигнув 4-й клетки реки, резервировать) только те артефакты, которых вы достигли своим каноэ на реке (или прошли мимо). Если у вас 0 очков культуры, вы можете создать только 2 артефакта слева. Достигнув 1-й клетки реки, вы можете создать 3 артефакта слева. Каждые 2 последующие клетки, пройденные по реке, позволят вам расширить выбор на 1 дополнительный артефакт.

На реке доступны некоторые особые действия и бонусы. Когда вы достигаете (или проходите мимо):

- 4-й клетки, вы можете резервировать артефакты (см. с. 6);
- 6-й клетки, вы можете применить свойство бонусного жетона 1-го уровня;
- 8-й клетки, ваша община получает дополнительного исследователя до конца игры;
- 10-й клетки, вы можете применить свойство бонусного жетона 2-го уровня;
- 12-й клетки, вы получаете скидку в 1 любой ресурс при создании зарезервированного артефакта;
- 14-й клетки, вы можете применить свойства бонусных жетонов 2-го и 3-го уровня.



**Пример.** Жёлтый игрок может создать 1-й или 2-й артефакт, но не может резервировать ни один из них. Красный игрок также может создать 3-й или 4-й артефакт, но тоже не может их резервировать. Зелёный игрок может создать или зарезервировать 1 из первых 5 артефактов, а Синий игрок может создать или зарезервировать любой артефакт.

## Бонусные жетоны

Бонусные жетоны делятся на 3 уровня. Они выкладываются на обозначенные клетки вдоль дороги, рядом с рекой и в левой части жетона территории 3-го уровня с равнинами/каменоломнями. Достигнув клетки с бонусным жетоном, вы можете немедленно применить его свойство, но только 1 раз. Бонусный жетон остаётся на месте и по-прежнему доступен для других игроков (а также для другого вашего каравана, если это бонусный жетон с дороги).

В игре также есть персонаж, приносящий бонусные жетоны, однако они являются личными (см. с. 14). Свойства всех бонусных жетонов, разделённых по уровням, описаны на с. 12.



**Уровень 1**

- Получите 1 очко культуры.
- Получите 1 руду и 1 скот.
- Получите 1 дерево и 1 камень.
- Обменяйте 1 любой сырьевой ресурс на 4 ПО.
- Обменяйте 1 любой сырьевой ресурс на 2 очка вооружения.
- Получите 1 любой продукт.

**Уровень 2**

- Получите 1 бут и 1 очко культуры.
- Получите 1 металл и 1 очко вооружения.
- Получите 1 кожу и 1 поход.
- Получите 1 руду, 1 скот, 1 дерево и 1 камень.
- Обменяйте 1 любой сырьевой ресурс на 2 очка культуры, или 2 похода, или 3 очка вооружения.
- Обменяйте 1 любой сырьевой ресурс на 1 любой продукт и 1 древесину.

**Уровень 3**

- Получите 2 очка вооружения и 1 очко культуры.
- Создайте 1 артефакт (вы можете заменить продукты соответствующими сырьевыми ресурсами).
- Совершите набег, не теряя очки вооружения.
- Обменяйте 2 любых сырьевых ресурса на 5 ПО.
- Обменяйте 1 продукт по вашему выбору на 5 ПО.
- Получите 2 любых продукта.

## Воины



Этот символ означает, что вы можете взять себе 2 воинов и использовать их в течение раунда как членов вашей общины. Воины считаются вождями за единственным исключением: вы можете отправлять их в ячейку действия, занятую вашим исследователем. Свойства, относящиеся к вашему вождю, не распространяются на воинов. В конце раунда верните воинов в общий запас.

**Пример.** Красный игрок может отправить воина в ячейку действия, занятую его исследователем. Воинов нельзя отправлять в ячейки действий, занятых вождём или другим воином.



## Персонажи

Карты персонажей двусторонние: на одной стороне карты изображён ребёнок (мальчик или девочка), а также бонусы, приносимые им в течение игры; на другой стороне — взрослые мужчина или женщина, приносящие ПО. Персонажи входят в игру своей «детской» стороной. В начале любого раунда, перед тем как отправить своего первого члена общины, игрок может перевернуть свою карту персонажа на «взрослую» сторону. Сделав это, игрок перестанет получать все бонусы, приносимые «детской» стороной. Данное действие необратимо.





Немедленно получите 1 поход.  
 Каждый раз, когда в течение игры вы получаете хотя бы 1 поход, получайте ещё 1 поход.



Каждый раз, когда 1 из ваших караванов достигает (или проходит мимо) перекрёстка, получите 2 ПО.



Немедленно получите 1 очко культуры.  
 Каждый раз, когда в течение игры вы получаете хотя бы 1 очко культуры, получайте ещё 1 очко культуры дополнительно.



Каждый раз, когда вы получаете хотя бы 1 очко культуры, получите 2 ПО.



Вы не теряете очки вооружения. (Это свойство не распространяется на карты или ячейки действий, позволяющие вам обменивать очки вооружения.)



Один раз за раунд в свой ход получите ПО за свой уровень военной мощи.



Каждый раз, когда вы создаёте артефакт, вы можете отдать до 2 соответствующих сырьевых ресурсов взамен требуемых продуктов.



Каждый раз, когда вы создаёте артефакт 1-го или 2-го уровня, получите 2 ПО. Каждый раз, когда вы создаёте артефакт 3-го уровня, получите 3 ПО.





Ваша община получает дополнительного исследователя.



**Примечание.** Перевернув эту карту персонажа, вы потеряете дополнительного исследователя. Им не может быть исследователь, отправленный на будущую территорию.

Каждый раз, когда вы отправляете своего вождя в ячейку действия, занятую исследователем другого игрока, получите 3 ПО. Каждый раз, когда вы отправляете своего вождя в незанятую ячейку действия, получите 5 ПО.

Выбрав этого персонажа, возьмите все оставшиеся бонусные жетоны и положите перед собой лицевой стороной вверх. Это ваш личный запас одноразовых бонусных жетонов.



Один раз за раунд в свой ход вы можете воспользоваться 1 личным бонусным жетоном. В 1-м раунде вы можете воспользоваться только бонусным жетоном 1-го уровня. Во 2-м раунде вы можете воспользоваться бонусным жетоном 1-го или 2-го уровня. Начиная с 3-го раунда, вы можете воспользоваться любым бонусным жетоном. Убирайте использованные бонусные жетоны в коробку.



**Примечание.** Перевернув эту карту персонажа, вы потеряете бонусные жетоны, оставшиеся в личном запасе.

Каждый раз, когда выставляете свой флаг в поселении, получите 4 ПО.

Получив этого персонажа, выберите 1 жетон территории 1-го уровня с лесами/горами и 1 оставшийся жетон территории 1-го уровня с равнинами/каменоломнями и положите их перед собой лицевой стороной вниз.



Вы можете отправлять своих членов общины в эту личную ячейку действия перекрёстка, независимо от положения ваших караванов. В конце игры вы получите ПО в зависимости от того, насколько полно вы выполнили требования этого поселения.



**Примечание.** Перевернув эту карту персонажа, вы потеряете личную ячейку действия перекрёстка.

Каждый раз, когда вы отправляете исследователя или вождя в любую ячейку действия перекрёстка, получите 2 ПО.

В конце игры вы получите ПО в зависимости от того, насколько полно вы выполнили требования этого поселения.

## Финальный подсчёт очков

Игра завершается после 5-го раунда, и игрок с наибольшим числом ПО нарекается Великим вождём террамар! Для подсчёта очков по категориям воспользуйтесь блокнотом. В случае ничьей побеждает претендент, дальше всех продвинувшийся по реке. Если сохраняется ничья, побеждает претендент с наибольшим числом очков вооружения. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.



	Жетоны ПО
	Созданные артефакты
	Свойства карт, действующие в конце игры
	Положение на шкале вооружения
	Караваны, дошедшие до конца дороги
	Поселения с вашим флагом
	Зарезервированный артефакт (-5 ПО)
	½ ПО за каждый сырьевой ресурс и 1 ПО за каждый продукт

## Изменения при игре вдвоём и втроём

При игре вдвоём вводятся 2 нейтральных игрока, при игре втроём — 1. Нейтральные игроки получают очки вооружения (подробно описано далее), а их исследователи занимают определённые ячейки действий. Более никоим образом они в игре не участвуют. После подготовки к игре в соответствии с описанием на с. 2—3 выполните следующие действия:

- Разложите жетоны огня по малым ячейкам действий в каждом из 6 рядов (ряды раундов 1—5), перемешав 4 карты нейтрального игрока и открывая их по одной. Кладите по 1 жетону огня в один ряд — в малую ячейку, соответствующую номеру (от 1 до 4) на открывшейся карте (ячейки отсчитываются слева направо; большие ячейки не считаются). Перемешайте карты, перед тем как выложить 5-й и 6-й жетоны огня. Игроки не могут отправлять членов общин в ячейки действия, закрытые жетонами огня.



**Пример.** На открывшейся карте изображена двойка. Выложите жетон огня во 2-ю малую ячейку слева.



- Раздайте игрокам исследователей нейтрального игрока. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок отправляет 1 нейтрального исследователя в незанятую ячейку действия, относящуюся к следующему раунду (необходимо начинать с ячеек действий, относящихся к 1-му раунду). Продельвайте это вплоть до ячеек, относящихся к 5-му раунду, в результате чего на жетонах территорий будут заняты 2 ряда. Таким образом будут отправлены 6 исследователей при игре втроём. Повторите то же самое при игре вдвоём — игроки отправят 12 нейтральных исследователей.

**Помните:** членов общины (в т. ч. нейтральных исследователей) нельзя отправлять в ячейки действия, закрытые жетонами огня.

- Положите жетоны вооружения нейтральных игроков на 1-е деление шкалы вооружения. Число очков вооружения у нейтральных игроков важно при отправке исследователей в ячейки действий с нейтральными исследователями.
- Уберите все неиспользованные компоненты обратно в коробку. В этой партии они вам больше не понадобятся.

### В процессе игры действуют следующие изменения в правилах:

- В начале каждого раунда перемешайте 4 карты нейтрального игрока и откройте по 1 карте за каждого нейтрального игрока, начиная со слабейшего нейтрального игрока при игре вдвоём. Продвиньте жетон вооружения нейтрального игрока на столько делений, сколько указано на открывшейся карте. В первой партии советуем убрать карту нейтрального игрока с цифрой «4» при выполнении этой процедуры.
- Только при игре вдвоём. В конце каждого раунда, когда переворачиваются 2 жетона территорий, положите жетон запрета в открывшуюся ячейку действия перекрёстка.
- Когда кто-либо забирает карту первого игрока, бонус за 4-е место в очередности хода (а также бонус за 3-е место при игре вдвоём) никому не полагается.
- В ячейке с действиями «Развивать навыки» и «Отправиться в поход» вы решаете, какое из действий выполнить. Оба действия остаются доступны для следующего игрока, который отправит члена общины в эту ячейку действия.
- В конце игры учитывайте жетоны вооружения нейтральных игроков при начислении ПО за положение на шкале вооружения.



## Условные обозначения



## Об авторах

Создатели хотели бы поблагодарить всех своих друзей, протестировавших эту игру, за потраченное ими время, энтузиазм и ценные предложения: Давиде Мальвестуто, Кьяру Вольпини, Луку Эрколини, Давиде Пеллакани, Джамия Забараха, Симоне Лучани, Саманту Милани, Риккардо Рабисони, Франческу Вильмеркати и Марию Кьяру Кальвани. Отдельная благодарность Габриэле Аузьелло, Марко Пранцо и Томмазо Баттисте, без которых игра была бы совсем другой. Механика компенсирования при определении очередности хода вдохновлена игрой *First Class*, за что создатели благодарят её автора — Гельмуту Олея. И наконец, разработчики хотели бы сказать спасибо всей команде издателей — Максу, Полу и Арно — за их прекрасную работу над этой игрой.

Через «Террамару», как и через многие наши игры (а также многие игры других итальянских авторов), мы выражаем признательность Пьеро Чони, очень творческому человеку и нашему замечательному другу. Пьеро недавно покинул нас, и мы хотим отблагодарить его за всё, что он успел дать миру игр и нашим сердцам.

- **Разработчики:** Вирджинию Джильи, Фламиния Бразини, Стефано Луперто и Антонио Тинто
- **Художник:** Михаэль Менцель
- **Правила игры:** Макс ван ден Хелдер
- **Редактор:** Михаэль Схемайлле
- **Развитие:** Арно Квиспел, Пол Малдерс и Макс ван ден Хелдер
- **Перевод:** Kirilloid
- **Вёрстка:** Rimsky



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