

## Terra

Bruno FAIDUTTI  
Days Of Wonder (2003)

Pour 3 à 6 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 30' - 45'



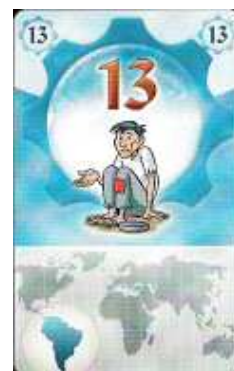
### But du jeu

Contrôler collectivement les crises qui se présentent afin de garantir la paix dans le monde mais tout en favorisant ses intérêts personnels.

#### ■ Eléments du jeu

Les cartes Crises sont de 3 types, les problèmes d'environnements (Vert); les problèmes diplomatico-militaires (Rouge) et les problèmes sociaux (Bleu). Chaque carte a une valeur qui représente la complexité et l'urgence de la crise. De plus, chacune est associée à une région du monde : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie et Moyen-Orient, Océanie et Asie du Sud

Les cartes Résolution, qui permettent de résoudre les crises en additionnant leur valeur, sont des 3 couleurs des crises et ont une valeur de 1 à 6.



### Mise en place

Le plateau permettant de noter les scores est posé sur la table. Chaque joueur choisit sa couleur et place son pion sur la case 0. Les cartes Résolutions et Crises sont séparées, on mélange les premières et on distribue à chaque joueur (4 par joueurs à 3, 4 à 4, 3 à 5 et 2 à 6). Ensuite, les cartes Crises sont mélangées aux cartes restantes et le tout forme la pioche.

### Déroulement d'un tour

Le tour se déroule en 3 étapes :

#### ① Le joueur prend la première carte de la pioche.

Si c'est une carte Résolution, il la conserve dans sa main et passe directement à l'étape 3. Sinon, c'est une carte Crise, il la place sur la table face visible et passe à l'étape 2.

#### ② Le joueur à pioché une carte Crise qui devient une Crise Imminente.

Les joueurs doivent essayer de la résoudre. En commençant par lui, chaque joueur joue une carte Résolution si il le souhaite. Lorsque le dernier joueur, à jouer ou passer, on vérifie si la crise a été résolue ?



Si l'ensemble des cartes Résolutions posées est supérieure ou égale à la valeur de la carte Crise, alors la crise est résolue. Dans ce cas, le premier joueur à avoir posé une carte reçoit 3 points et le ou les joueurs ayant posé la carte Résolution la plus élevée reçoivent 3 points. Les cartes sont défaussées et le tour du joueur se termine.



Si la crise n'est pas résolue, on dit qu'elle est déclarée. Toutes les cartes Résolutions déposées sont défaussées. On vérifie si la partie continue ou si il y a trop de crises déclarées. La partie se termine prématurément si :

■ 3 Crises sont déclarées dans la même région

■ 4 Crises d'un même type/couleur sont déclarées

### ■ 7 Crises sont déclarées

Si la partie continue, le joueur pioche une nouvelle carte et le processus reprend depuis le point 1.

### ③ Le joueur peut essayer de résoudre une ou plusieurs crises déclarée en posant une carte Résolution, une par crise.

Si une crise est résolue, le joueur reçoit 5 points et les cartes sont défaussées.

Si le joueur a participé à la résolution d'une crise déclarée, il peut poser une seule série de 3 cartes face cachée devant lui. Ces cartes lui apporteront des points à la fin de la partie si elle ne se termine pas de manière prématurée. Les 3 cartes posées doivent répondre à l'une des 3 combinaisons suivantes :

- **Même valeur et même couleur**
- **Même valeur avec 3 couleurs différentes**
- **Suite de cartes de même couleur**
- **Suite de cartes avec 3 couleurs différentes**

Le tour se termine et le joueur ne doit avoir en main que 8 cartes, le surplus est défaussé.



### Fin de la partie

Soit la partie s'est terminée prématurément (voir point 2) et aucun joueur, ni la terre, ne gagne. Soit les crises sont maîtrisées et que la dernière carte a été jouée, on ajoute la valeur des séries de cartes posées aux joueurs et celui qui a le plus de points l'emporte.

### Pour bien commencer

# une crise imminente sera d'autant plus facilement résolue que tout le monde y gagne autant.

# ne jouez pas de 6 sur les crises déclarées, sauf pour les résoudre. Il faut les garder au cas pour une crise imminente. Les crises déclarées ne sont dangereuses que si elles mettent fin au jeu.

# ne mettez pas de 6 de côté. Mêmes raisons que ci-dessous.

# il faut négocier un maximum pour que les autres se sacrifient plus que vous. Pour ça, vous pouvez bluffer sur vos cartes, jouer la carte collective, ...