

TERRA EXPLORARE

3-5 JOUEURS ✦ 25 MINUTES PAR JOUEUR ✦ A PARTIR DE 12 ANS

Vous faites partie du cercle très fermé des aventuriers au long cours qui arpentent les océans et les continents en ce début de XX^e siècle. A la tête d'une fondation archéologique, que vous soyez mandatés par des musées, des mécènes ou des journaux, vous êtes prêts à tout pour devenir le plus célèbre des explorateurs !

Terra Explorare est un jeu de construction de deck, de combinaisons et d'objectifs secrets retranscrivant la difficulté des expéditions de l'époque et la course effrénée à la découverte que se menaient les grands explorateurs de ce temps.

MATERIEL

- ✦ 1 Plateau de jeu
- ✦ 5 Plateaux Fondation
- ✦ 15 Plateaux Expédition
- ✦ 50 cubes Fondation
- ✦ 20 Pions Fondation
- ✦ 120 Jetons
 - 20 jetons Exploration
 - 40 jetons Années de Fouilles
 - 60 jetons Relique
- ✦ 224 cartes
 - 120 cartes Marché
 - 48 cartes Expédition
 - 18 cartes Evènement
 - 18 cartes Cercle Mondain
 - 18 cartes Bas-Fonds
- ✦ 24 cartes Campagne de Fouilles
- ✦ des coupons de fouille de valeur 10, 20 et 50
- ✦ un livret de règle
- ✦ 1 jeton Premier Joueur
- ✦ 10 dés à 6 faces

MISE EN PLACE

Plateau de jeu

- ✦ Placez le plateau principal au centre de la table.
- ✦ Séparez les jetons *Reliques* et les *Coupons de fouille* par valeur. Disposez-les en une réserve à proximité du plateau.
- ✦ Mélangez les cartes *Campagne de Fouilles* et distribuez-en 3 à chaque joueur. Chacun en sélectionne 2 puis replace la troisième dans le paquet. Mélangez ce dernier de nouveau puis placez-le, cartes face cachée, sur son emplacement. Retournez ensuite les 4 premières cartes pour former la liste des campagnes publiques.
- ✦ Prenez les 4 paquets *Marché* et remettez dans la boîte les cartes non utilisées en fonction du nombre de joueurs. Mélangez chaque paquet obtenu, distribuez 1 carte de chaque type à chaque joueur puis placez les 4 paquets, cartes face cachée, sur leurs emplacements.
- ✦ Mélangez chaque paquet *Evènements*, *Bas-fonds* et *Cercle Mondain* puis placez-les face cachée sur leurs emplacements.
- ✦ Sélectionnez les cartes *Expédition* en fonction du nombre de joueurs. Séparez le paquet en 4 tas, un par niveau de CG (4, 8, 12, 16 et 20) et mélangez chaque tas et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet. Retournez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus deux du paquet de niveau 4 et placez-les face visible sur le plateau principal.

Plateaux des joueurs

- ✦ Chaque joueur choisit une fondation et prend le plateau, les 10 cubes et 4 pions *Fondation* correspondants qu'ils placent devant lui.
- ✦ Chaque joueur place un pion *Fondation* sur la case 0 de la *Piste de Prestige* et un cube *Fondation* sur la case 4 de chaque région d'exploration de l'*Echelle de Connaissance Générale*.
- ✦ Sur son plateau *Fondation*, chaque joueur place un cube *Fondation* sur la case 3 de *Renommée* et 4 jetons *Exploration* sur l'icône *Bagage*.
- ✦ Chaque joueur reçoit 50 coupons de Fouille et 3 *Reliques*.

Premier joueur

- ✦ Le dernier joueur à avoir visité un site archéologique prend le pion *Premier Joueur*. La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de *Points de prestige*. Vous accumulez la majorité des points au long de la partie grâce aux expéditions réalisées et aux campagnes de fouilles achevées. Lors du décompte, vous gagnez des points supplémentaires grâce aux reliques en votre possession.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de *Terra Explorare* se déroule par tours, eux-mêmes découpés en 5 phases. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur termine sa 2^{ème} (partie à 4-5 joueurs) ou 3^{ème} (partie à 3 joueurs) *Campagne de Fouilles*, déclenchant ainsi la fin de partie. Les joueurs n'ayant pas encore joué finissent alors leur tour avant que le décompte final ne soit effectué.

Selon les phases, chaque joueur – en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire – ou tous les joueurs effectue(nt) les actions obligatoires ou autorisées. Une fois que tous les joueurs ont terminé une phase, la suivante commence. A la fin de la phase V de chaque tour, le joueur possédant le pion Premier Joueur le passe à son voisin de gauche et un nouveau tour peut commencer.

Les phases de chaque tour sont :

A Lond 

- ✦ Phase I : Réception à la cour (chacun son tour)
- ✦ Phase II : Marché (tous ensemble)
- ✦ Phase III : Affaires dans la City (chacun son tour)
- ✦ Phase IV : Départ en expédition (tous ensemble)

En expédition 

- ✦ Phase V : Expédition

PHASE I : RECEPTION A LA COUR

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, prend dans la réserve trois coupons, un de chaque valeur 50, 20 et 10 et les place sur les expéditions en préparation de son choix sur le plateau principal. Il ne peut attribuer qu'un coupon par expédition et doit obligatoirement positionner les 3 coupons.

PHASE II : MARCHÉ

Durant cette phase, tous les joueurs jouent en même temps.

Initier le marché

Le *Premier joueur* tire un nombre de cartes **égal au nombre de joueurs** dans chacun des 4 paquets *Marché*, pour former un paquet *Marché* commun d'un nombre de cartes égal à 4 fois le nombre de joueurs. **Si une pile de cartes Marché est épuisée, les cartes de la défausse sont retournées et mélangées afin de reformer le talon.** Il mélange ensuite ce paquet puis il distribue les cartes **une par une** dans le sens horaire, en commençant par son voisin de gauche. Chaque joueur reçoit donc 4 cartes.

Acheter des cartes marché

Chaque joueur commence par choisir une carte, puis soit l'intègre dans son jeu, gratuitement ou en payant, soit la défausse (voir Restrictions). Puis il passe sa main à son voisin de gauche. Tous les joueurs procèdent de même pour les 3 autres cartes.

Restrictions

- ✦ Prendre une carte *Marché* nécessite un score de *Renommée* **supérieur ou égal** à la valeur de la carte. S'il a un score suffisant, le joueur intègre la carte dans son jeu gratuitement. Sinon, il doit payer la différence en dépensant 10 coupons par niveau manquant.
- ✦ Si un joueur ne peut ou ne veut pas compléter pour acheter une carte, il la place dans la défausse correspondante.

PHASE III : AFFAIRES DANS LA CITY

Durant cette phase, chaque joueur, en commençant par le *Premier joueur* puis dans le sens horaire, peut dépenser jusqu'à **3 points d'actions** pour réaliser des actions dans l'ordre qu'il le souhaite, et plusieurs fois si elles ne sont pas restreintes. Les actions possibles sont les suivantes :

✦ **Acheter au marché noir**

Il peut piocher la **première carte** d'un paquet de **cartes Marché** de son choix mais sans la regarder.

✦ **Vendre à un collectionneur privé**

Il peut vendre une relique au prix de **60 coupons** mais il **perd 1 Point de Renommée** par relique vendue. Cette action coûte 1 point par relique.

✦ **Etudier à l'université**

Il peut dépenser **2 points** pour **augmenter son niveau de CG de 2 points** dans la région d'exploration de son choix. Cette action coûte 2 points.

✦ **Faire don à un musée**

Il peut défausser **3 reliques** pour gagner **1 Point de Renommée**. Cette action coûte 1 point et ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour.

✦ **Faire jouer ses relations**

Il peut piocher la **première carte** de la pile **Cercle Mondain** ou de la pile **Bas-Fonds**. Un joueur **ne peut pas avoir plus de 2 cartes Cercle Mondain et Bas-Fonds** en main (non jouées). Cette action coûte 1 point et ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour.

PHASE IV : DEPART EN EXPEDITION

Durant cette phase, chaque joueur peut lancer une expédition.

5 conditions sont nécessaires :

- ✦ Le joueur doit avoir le niveau de Connaissance Générale requis dans la région d'exploration concernée.
- ✦ Il doit pouvoir engager une carte *Marché* de chaque type.
- ✦ Il ne doit pas déjà avoir 3 expéditions en cours.
- ✦ Il doit lui rester au moins un jeton Exploration sur son plateau Fondation.
- ✦ Un emplacement doit être libre dans la zone d'exploration concernée sur le plateau central.

A noter : Les emplacements disponibles dans chaque zone dépendent du nombre de joueurs.

Annoncer l'expédition (chacun son tour)

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur annonce l'expédition qu'il lance et sa durée (entre 1 et 3 ans).

Il **récupère** les subventions allouées, puis **prend** la carte *Expédition* concernée et la place sur un plateau *Expédition* vide. Il **pioche** ensuite la première carte d'un des 4 paquets *Expédition* de son choix pour remplacer la carte prise. Puis il **positionne un pion Fondation** sur un emplacement libre de la région d'exploration sur le plateau central. Enfin il **place un jeton Année de fouille** correspondant au nombre d'année annoncé et **un cube Fondation** sur la case 1, à droite du plateau *Exploration*.

Embarquer (tous ensemble)

Une fois tous les départs annoncés, tous les joueurs lançant une expédition doivent tous en même temps réaliser les actions suivantes.

Ils doivent d'abord décider ce qu'ils emmènent comme équipage et équipement. Ils commencent par **choisir** combien de **jetons Exploration** ils allouent à cette campagne. Le minimum est de 1. Ils placent les jetons sélectionnés sur le plateau *Expédition* sur les emplacements prévus à cet effet (symboles Exploration grisés).

Ils doivent ensuite **sélectionner** de leur main les **cartes Marché** qu'ils utilisent pour cette expédition **avec les règles suivantes** :

- ✦ Au moins 1 carte de chaque type doit être jouée.
- ✦ Le nombre de cartes par type est limité en fonction du niveau de l'expédition : deux cartes par type pour un niveau 1 ou 2, trois pour un niveau 3 ou 4.

Une fois les cartes choisies, les joueurs les placent à côté de la carte *Expédition*. S'ils en embarquent plusieurs du même type, ils les superposent en laissant apparaître chaque en-tête.

Enfin, ils **calculent** leur **score d'Exploration** en additionnant le nombre de jetons Exploration et de symboles *Exploration* apparaissant sur les cartes *Marché* embarquées et en y soustrayant le niveau de difficulté de l'expédition. Le score ne peut être inférieur à 1 et supérieur à 8. Ils placent **un cube Fondation** sur la valeur obtenue, à gauche sur le plateau Expédition.

PHASE V : EXPÉDITION

Durant cette phase, des actions sont obligatoires et d'autres optionnelles, en fonction de l'avancée des expéditions.

Tous les joueurs commencent par réaliser en même temps les actions suivantes :

- ✦ Gérer les aléas (pour tous)
- ✦ Financer l'expédition (pour tous)

Puis, chaque joueur avec au moins une expédition, et en commençant par le *Premier joueur*, réalise les actions suivantes :

- ✦ Mener les fouilles (chacun son tour – optionnel ou interdite)
- ✦ Rentrer à Londres (chacun son tour – optionnel ou obligatoire)

Gérer les événements

Le **Premier Joueur pioche** la première carte de la pile *Evènement* et la lit à haute voix. Il annonce ensuite quelles expéditions sont concernées, à savoir toutes celles dont le cube **Fondation** de la piste *Année de Fouille* recouvre le même chiffre que celui affiché sur la carte *Evènement*. Chaque joueur doit alors **résoudre la carte** pour **chacune** de ses expéditions dans ce cas.

Financer l'année de fouilles

Chaque joueur doit **payer 30 coupons par niveau d'Expédition**.

S'il peut payer, il avance le cube Fondation d'une année sur la piste *Année de Fouille*. S'il lui reste des années de fouilles à réaliser et qu'il veut poursuivre, la phase V s'arrête ici. S'il vient de subventionner sa dernière année, il passe à l'étape *Mener les fouilles*.

S'il **ne peut financer** l'année à venir ou s'il ne veut pas aller au bout des années prévues, il doit **mettre fin** immédiatement à l'expédition. Il **perd 1 Point de Renommée par année** non réalisée avant de passer à l'étape *Mener les fouilles*.

Mener les fouilles (optionnel)

Si le joueur a au moins réalisé une année d'expédition, il applique les effets suivants :

- ✦ Il **estime** les *Points de Victoire* gagnés et avance son marqueur *Fondation* sur la *Piste de Prestige*.
- ✦ Si toutes les sommes de chaque type de cartes *Marché* sont supérieures ou égales aux valeurs minimales requises par l'expédition, il marque l'ensemble des points de l'expédition en fonction du nombre d'années réalisées.
- ✦ Il perd 1, 2 ou 3 points par somme manquante, en fonction qu'il ait réalisé 1, 2 ou 3 années.

- ✦ Il gagne un nombre de Reliques dépendant de la durée réalisée de l'expédition : 1 relique pour un an, 3 pour deux ans et 6 pour 3 ans. Il les place sur la zone Entrepôt de son plateau Fondation.
- ✦ S'il a effectué une expédition de 2 ou 3 ans, il augmente sa CG dans la zone de l'expédition de 2 points pour une expédition de niveau 1 ou 2, de 4 points pour une expédition de niveau 3 ou 4.
- ✦ S'il a effectué une expédition de 3 ans, il augmente sa Renommée de 1 point.

Rentrer à Londres (optionnel)

L'expédition est maintenant terminée.

- ✦ Le joueur actif doit **défausser** une carte *Marché* de chaque type de son expédition.
- ✦ Il **réintègre** ensuite dans sa main les cartes *Marché* restantes.
- ✦ Il **reprend** le pion *Fondation* de la zone d'exploration, ainsi que les cubes *Fondation* et les jetons *Exploration* et les place sur son plateau *Fondation*.
- ✦ Il **prend** la carte *Expédition* et la place sous son plateau *Fondation* avec le jeton Année de Fouilles posé dessus. Cela sert à valider l'obtention de certaines *Campagnes de Fouilles* et à départager les joueurs ex-aequo.

Puis, **s'il remplit les conditions**, le joueur actif **révèle** la ou les *Campagnes de Fouilles* qu'il a complétée(s). Pour chaque *Campagne de Fouilles*, le joueur effectue les actions suivantes :

- ✦ S'il s'agit d'une campagne privée, le joueur la **révèle**.
- ✦ S'il s'agit d'une campagne publique, il la **recupère** du plateau principal et **pioche** une nouvelle *Campagne de Fouilles* publique.
- ✦ S'il s'agit d'une campagne déjà complétée par un autre joueur, il la **prend** du jeu du joueur adverse. Ce dernier baisse son **score** de *Prestige* de la valeur de la campagne perdue sur la *Piste de Prestige* du plateau principal.

Il **place** la *Campagne de Fouilles* à gauche de son plateau *Fondation*, avec les expéditions réalisées. Puis il augmente son score de *Prestige* de la valeur de la campagne terminée.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur complète sa 2^{ème} (partie à 4-5 joueurs) ou 3^{ème} (partie à 3 joueurs) *Campagne de Fouilles*, la fin de partie est déclenchée. Le tour en cours se termine puis le décompte final est effectué.

CALCUL DES POINTS

Les joueurs ont déjà marqué les *Points de Prestige* gagnés lors de la réalisation d'expéditions ou de l'accomplissement de *Campagnes de Fouilles*. Chaque joueur y ajoute 1 point par groupe de 3 reliques en sa possession.

Le joueur qui a le plus grand score de *Prestige* est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a le ratio nombre d'année de fouille / nombre d'expéditions le plus élevé gagne.

CONCEPTS IMPORTANTS

Mener une expédition

Mener une expédition est l'essence même du jeu. Chaque expédition est détaillée sur une carte contenant tout un ensemble d'informations.

- ✦ Un en-tête avec le *niveau d'Expédition* (1 à 4), la *Famille d'Expédition* (4 symboles différents), le lieu de fouilles et la région d'exploration (4 symboles différents).
- ✦ le niveau de *Connaissance Générale* requis dans la zone d'exploration, le coût d'une année d'expédition, et les niveaux minimum en cartes *Marché Ressource* (vert), *Scientifique* (bleu), *Transport* (rouge) et *Matériel* (orange).
- ✦ Un pied avec les gains en *Prestige*, *Connaissance Générale* et *Renommée* remportés en fin d'expédition.

Chaque élément a son importance. Cependant seuls **le niveau de CG, l'argent nécessaire pour 1 année d'expédition et l'engagement d'au moins une carte Marché de chaque type sont obligatoires** pour partir en expédition.

Les **cartes Marché** sont utiles pour mener au mieux l'expédition. Les niveaux de *Ressource*, *Scientifique*, *Transport* et *Matériel*, calculés en additionnant les cartes de même type, conditionnent le gain en *Prestige* que vous remportez en fin d'expédition. Le gain diminue en fonction du nombre de niveau minimum non atteints, comme indiqué en bas de carte.

Une seule expédition peut être lancée par joueur et par tour. Un joueur peut mener des fouilles pendant 1 à 3 ans. Plus il reste, plus il remporte de *Prestige* et de *Reliques*, mais plus il a de chance de perdre des cartes *Marché*.

Cartes Marché

Il en existe 4 types : *Ressource* (vert), *Scientifique* (bleu), *Transport* (rouge), *Matériel* (orange). Une carte contient en-tête :

- ✦ s'il est présent, le symbole *Exploration* ou *Intendance*,
- ✦ le nombre de joueurs requis pour mettre la carte en jeu lors de la mise en place,
- ✦ le coût d'achat de la carte, variant de 1 à 5.

Il n'y a pas de limitation au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main, par contre le nombre de cartes engageables en expédition est limité par le niveau de l'expédition.

Cartes Bas-Fond

Chaque carte contient un texte expliquant son effet et un symbole indiquant quand la jouer : soit pendant les phases I à IV (☞), soit pendant la phase V (☞). Une carte *Bas-Fonds* peut être jouée à son tour ou pendant celui d'un autre joueur.

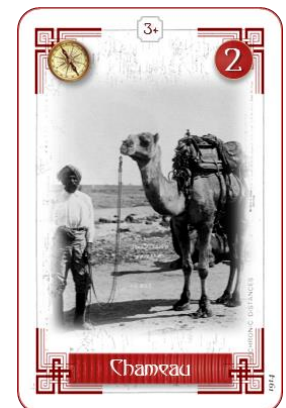
Cartes Cercle Mondain

Chaque carte contient un texte précisant son effet et un symbole indiquant quand la jouer : soit pendant les phases I à IV (☞), la phase V (☞), ou en contre (⚡). Une carte *Cercle Mondain* ne peut être jouée qu'à son tour de jeu sauf pour les cartes *Contre*.

Cartes Evènement





Les cartes *Evènement* contiennent un texte précisant son effet et un symbole indiquant sa nature :

- ✦ ⚡ : le joueur applique l'effet immédiatement, en fonction du résultat de l'éventuel test.
- ✦ 📖 : il applique l'effet lors du bilan d'expédition, en fonction du résultat de l'éventuel test.
- ✦ 🖐 : si le joueur ne remplit pas la condition indiquée, il ne peut réaliser son expédition.
- ✦ Aucun symbole : la carte n'a pas d'effet.



Connaissance Générale (CG)

Symbolise la connaissance globale que possède chaque fondation sur les 4 différentes zones d'exploration et est suivie sur l'échelle de *Connaissance Générale*. Chaque fondation commence avec 4 CG dans chaque zone. Un niveau minimum est requis pour chaque expédition.

	4	6	8	10	12	14	16	18	20
	4	6	8	10	12	14	16	18	20
	4	6	8	10	12	14	16	18	20
	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Renommée

Compétence qui indique le niveau maximum des cartes *Marché* que vous pouvez acquérir sans frais additionnel. Vous commencez avec un score de 2 et ne pouvez dépasser un score de 5.

Exploration

Compétence qui définit le nombre de dés à lancer pour un *Test*. Elle est calculée en additionnant le nombre de cartes *Marché* engagées portant le symbole *Exploration* et vous ne pouvez dépasser un score de 8.

Tests

Des tests vous seront demandés pour résoudre des cartes *Evènement*.

Pour réaliser un *Test*, lancez un nombre de dés égal à votre score d'*Exploration* en tenant compte des éventuels modificateurs, et à laquelle vous devez soustraire le niveau de difficulté de l'expédition. Vous lancez toujours au moins 1 dé pour chaque test. Si vous obtenez au moins un Succès (un « 5 » ou un « 6 »), vous réussissez votre test. Sinon, vous échouez.

Lorsqu'un joueur réussit ou échoue à un test, il suit les instructions données pour le résultat correspondant. Des cartes *Cercle Mondain* permettent d'influer sur le résultat des tests.

Relancer des dés

Juste après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser un point de *Renommée* pour relancer un dé. Vous pouvez faire ceci plusieurs fois, tant que vous dépensez un point à chaque fois. N'oubliez pas de diminuer votre score de *Renommée* sur votre plateau *Fondation*.

Campagnes de fouilles

Permettent d'acquérir des *Points de Prestige* supplémentaires en réalisant des combinaisons d'expéditions et déclenchent la fin de partie. Chaque fondation commence la partie avec 2 *Campagne de Fouilles*, dites privées. D'autres, dites publiques, sont également disponibles pour tous les joueurs sur le plateau principal.

Dès qu'un joueur, en achevant à une expédition, termine une campagne, il en informe les autres joueurs, la dévoile ou la récupère, et ajoute les *Points de Prestige* à son score de *Prestige*.











Il existe quelques règles concernant les *Campagnes de Fouilles* :

- ✦ Une fondation n'a pas obligation de réaliser ses 2 campagnes privées.
- ✦ Pour réaliser une campagne, un joueur ne peut pas utiliser 2 cartes *Expédition* de même niveau et provenant de la même zone d'exploration.
- ✦ Une expédition terminée peut servir pour compléter plusieurs campagnes, qu'elles soient privées ou publiques.



Dès qu'un joueur complète sa 3^{ème} (partie à 4-5 joueurs) ou 4^{ème} (partie à 3 joueurs) *Campagne de Fouilles*, la fin de partie est déclenchée.

Détail des Campagnes de Fouilles

	<p>Il existe 4 campagnes de ce type, une par région. Elles rapportent 4 PP si le joueur réalise trois expéditions dans la région concernée.</p>	
	<p>Il existe 6 campagnes de ce type, une par combinaison de 2 régions. Elles rapportent 6 PP si le joueur réalise deux expéditions de chaque région concernée.</p>	
	<p>Il existe 1 seule campagne de ce type. Il rapporte 4 PP si le joueur réalise une expédition dans chacune des 4 régions.</p>	
	<p>Il existe 3 campagnes de ce type. Elles rapportent 8, 9 ou 10 PP si le joueur réalise quatre expéditions de niveau 2, trois expéditions de niveau 3 ou deux expéditions de niveau 4.</p>	
	<p>Il existe une seule campagne de ce type. Elle rapporte 10 PP si le joueur réalise une expédition de chaque niveau.</p>	
	<p>Il existe une seule campagne de ce type. Elle rapporte 8 PP si le joueur réalise des expéditions des 4 familles différentes.</p>	
	<p>Il existe 1 seule campagne de ce type. Elle rapporte 6 PP si le joueur réalise trois expéditions de 1, 2 et 3 ans.</p>	
	<p>Il existe 2 campagnes de ce type. Elles rapportent 6 ou 7 PP si le joueur réalise deux expéditions de niveau 3 et 2 ans ou une expédition de niveau 4 et 1 an.</p>	
	<p>Il existe 4 campagnes de ce type. Elles rapportent de 6 à 12 PP si le joueur réalise 3/4/5/6 expéditions de la même famille d'expédition.</p>	<p>Ces <i>Campagnes de Fouilles</i> sont des bonus évolutifs. A chaque fois qu'un joueur dépasse l'objectif atteint par un autre joueur, il récupère la carte <i>Campagne de Fouille</i> et marque les points à la place de son adversaire.</p>
	<p>Il existe 1 seule campagne de ce type. Elle rapporte de 9 à 18 PP si le joueur réalise 3/4/5/6 expéditions avec 3 ans de campagne.</p>	