

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TERRA™

Bruno Faidutti



Thanks to you, Days of Wonder will give back 1 euro/dollar to Holos; Holos is a non-profit organization focused on projects that improve the living conditions of low-income populations via environmentally-conscious projects. We thank you for it.



Grâce à vous, Days of Wonder reversera 1 euro/dollar, à Holos. Holos est une organisation non gouvernementale qui œuvre en faveur de l'amélioration des conditions de vie des populations à bas revenus en considérant les impératifs environnementaux. Nous vous en sommes reconnaissants.



Dank Ihrer Mithilfe wird Days of Wonder 1 Euro/Dollar an Holos überweisen. Holos ist eine Nichtregierungsorganisation, die sich mit umweltbewussten Projekten für die Verbesserung der Lebensbedingungen armer Bevölkerungsschichten einsetzt. Herzlichen Dank für Ihre Unterstützung.



Gracias a tu apoyo, Days of Wonder entregará 1 euro/dólar a Holos. Holos es una organización no gubernamental que trabaja por la mejora de las condiciones de vida de las poblaciones con pocos recursos y que, al mismo tiempo, se preocupa del medio ambiente. Con nuestra gratitud.



Gràcies a tu, Days of Wonder donarà 1 euro/dòlar a Holos. Holos és una organització no governamental que treballa per la millora de les condicions de vida de les poblacions amb pocs ingressos i que, al mateix temps, té cura de les necessitats mediambientals. Us ho agraïm de tot cor.



Rules of play p.3

Règles du jeu p.8

Spielregel p.12

Reglas del Juego p.17

Regles del joc p.22

MESSAGE FROM FORUM BARCELONA 2004



We cannot remain indifferent to what's happening in the world. Fueled by formidable advances in communication technologies, ever-increasing population mobility and the globalization of trade, borders no longer endure; the world in all its diversity is becoming our own individual backyard. Understanding, developing respect for, and accepting a frame of reference different from our own is a difficult task. We have often favored conflicts over listening. The 2004 Barcelona Forum (www.barcelona2004.org) will be a place of sharing and discussion where dialogue, cooperation, and generosity between nations prevails. Terra is a game developed specifically for the Forum, offering you the opportunity to bring solutions to the crises facing our planet.

MESSAGE DU FORUM BARCELONA 2004



On ne peut rester indifférent à ce qui se passe dans le monde. Avec la formidable avancée des technologies de la communication, la mobilité des populations et la mondialisation des échanges, les frontières ne sont plus, le monde et ses diversités sont le quotidien de chacun d'entre nous. Comprendre, respecter et accepter un référentiel différent du nôtre est difficile. Nous avons souvent privilégié le conflit aux dépens de l'écoute. Le Forum Barcelona 2004 (www.barcelona2004.org) se veut un espace de partage et de discussion afin de privilégier le dialogue, la coopération et la générosité entre les peuples. Terra est un jeu spécialement conçu pour le forum dans lequel il vous est proposé d'apporter des solutions aux crises que nous traversons.

BOTSCHAFT DES FORUMS BARCELONA 2004



Wir können den Dingen, die in der Welt geschehen, nicht gleichgültig gegenüberstehen. Durch den beachtlichen Fortschritt in den Bereichen Technologie und Kommunikation, die zunehmende Mobilität und den weltweiten Austausch gibt es keine Grenzen mehr. Die Welt mit ihrer Vielfalt gehört zu unserem Alltag. Und dennoch ist es schwierig, einen Kulturkreis zu verstehen, zu respektieren und zu akzeptieren, der sich von unserem unterscheidet. Oft haben wir den Konflikt dem Zuhören vorgezogen. Das Forum Barcelona 2004 (www.barcelona2004.org) möchte ein Ort der Gemeinsamkeit und der Diskussion sein, um den Dialog, die Kooperation und die Großzügigkeit unter den Völkern zu fördern. Das Spiel „Terra“ wurde speziell für das Forum entwickelt. Es bietet Ihnen die Möglichkeit, selbst Lösungen für die Krisen dieser Welt zu finden.

MENSAJE DEL FÓRUM BARCELONA 2004



No podemos permanecer indiferentes a lo que acontece en el mundo. Con el formidable avance de las tecnologías de la comunicación, la movilidad de las poblaciones y la globalización de los intercambios, las fronteras han desaparecido. La diversidad del mundo forma parte de la vida cotidiana de cada uno de nosotros. Resulta difícil entender, respetar y aceptar puntos de referencia diferentes de los nuestros. A menudo, optamos por el conflicto antes que por la comprensión. El Fórum Universal de las Culturas - Barcelona 2004 (www.barcelona2004.org) constituye un espacio para compartir y debatir, con el fin de potenciar el diálogo, la cooperación y la generosidad entre los pueblos. Terra es un juego especialmente concebido para el Fórum donde se te propone que aportes soluciones para las crisis que atravesamos.

MISSATGE DEL FÒRUM BARCELONA 2004



Ningú no pot quedar indiferent a tot allò que passa al món. Amb l'extraordinari progrés de les tecnologies de la comunicació, la mobilitat de les persones i la mundialització dels intercanvis, les fronteres ja no existeixen, el món i la seva diversitat són un fet quotidià per a cadascun de nosaltres. És difícil comprendre, respectar i acceptar un sistema de referències diferent del nostre. Sovint hem donat més importància al conflicte que a escoltar. El Fòrum Barcelona 2004 (www.barcelona2004.org) vol ser un lloc de trobada i discussió per tal de privilegiar el diàleg, la cooperació i la generositat entre els pobles. Terra és un joc concebut especialment per al Fòrum on se us proposa d'aportar solucions a les crisis que travessem.



RULES OF PLAY



INSIDE THE BOX YOU WILL FIND

- A 108 card deck, composed of 18 Crisis cards and 90 Solution cards
- A scoring track
- 12 wooden markers (two of each color)
- This rule book

Crisis cards come in three different colors: Green for environmental issues, Blue for socio-economical crises, and Red for diplomatic-military ones. Each crisis is associated with one of the following 6 regions of the world: North America, South America, Europe, Africa, Asia & Middle-East, Oceania & South-East Asia, and ranked on a threat scale of 10 to 16 (the higher the value, the greater the threat).



The Solution cards are numbered 1 through 6 in each of the green, blue and red color codes associated to crisis. In each suit of color, there are: six 1s, six 2s, five 3s, five 4s, four 5s and four 6s.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to collectively solve the crises that regularly shake the planet by maintaining peace and the conditions necessary for a stable social and ecological environment. The players must collaborate to overcome these crises while balancing their own personal interest: There might only be one winner in the end, but there could be all losers! Players score points by playing cards for the common good to put crises down, and by selfishly hoarding solution cards that, if all survive, give individual victory points during the final scoring.

SETTING UP THE GAME

- Shuffle the Solution cards and deal each player an initial hand of:
 - 4 cards per player for 3 or 4 players**
 - 3 cards per player for 5 players**
 - 2 cards per player for 6 players**
- Now shuffle the Crisis cards into the remaining deck of Solution cards, and put it in the center of the table, where it will form the draw pile.
- Each player picks the two wooden markers of the color of his choice, and places one at the start of the scoring track, the other one in front of him, to signify his color to other players.
- The youngest player starts. The game then proceeds clockwise, one player at a time.



THE GAME TURN

Each game turn is made of up to 3 distinct phases.

Phase 1 – Drawing a card

The current player picks the topmost card from the Draw pile. If it is a Solution card, he adds it to his hand without revealing it to the other players, and proceeds onto phase 3 – playing a card. If it turns out to be a crisis card, he puts the card on the table face up in front of him and proceeds to phase 2 – Impending Crisis.

Phase 2 – Impending Crisis

A crisis card laid in front of a player is said to be impending. Players now have the opportunity to solve it before it turns into a full-blown crisis.

Starting with the player who drew the Crisis card, each player may play, face up, one and only one Solution card of the color matching the impending crisis, by laying it down next to the crisis card. Once all players have had their chance to play a card, the numerical value of all the Solution cards played on the crisis, if any, are totalled.

2.a Impending crisis solved

If the combined value of the Solution cards played on the crisis is equal to or greater than the threat value of the crisis, the crisis is solved in time. The crisis and all the Solution cards played on it are discarded.

The player who was the first to play a Solution card on the crisis scores 3 points and moves his scoring marker accordingly.

The player(s) who played the Solution card with the highest value(s) on this crisis also scores 3 points. If the first Solution card played turns out to be the highest, its player scores 6 (3+3) points.

If the impending crisis was solved, the player's game turn is now complete. Proceed to the next player in clockwise order.

2.b Impending crisis unfolds into a full-blown crisis

If the combined value of the Solution cards played is lower than the threat value of the crisis, or if no Solution card was played, the crisis develops into a full-blown crisis. The Crisis card is moved onto the center of the table, in front of all the players, while any Solution cards played on it are discarded. The crisis is now at a critical stage, and a check is performed to see whether the game now stops due to a collective loss of control. (See End of Game.)

If the number of full-blown crises in the center of the table remains manageable, the player who drew the crisis card now draws a second card from the Draw pile to replace this one. If it is another crisis card, Phase 2 repeats itself. Otherwise, the player moves on to Phase 3.

Phase 3 – Playing cards

The player may now play some Solution cards from his hand. He may also decide to play none. If he decides to play cards, he then may, in the following order:

3a. Work for the common good - help solve a full-blown crisis

The player may play a single Solution card from his hand onto each of the full-blown crises he wishes to help solve, but never more than one card per crisis.



Crisis display Sample

Multiple Solution cards may be played, as long as the limit of one card per full-blown crisis is respected.

The Solution card played is placed next to the Crisis card it is helping solve, and slightly offset from any Solution card already there, to facilitate the tallying up of Solution cards versus the crisis.

If, in doing so, the combined value of the Solution cards attached to the crisis now equals or exceeds the threat level of the full-blown crisis, that crisis has safely been solved. Its card, and all the Solution cards played on it, are all discarded and the player who played the last Solution card on the crisis scores 5 points.

3b. Hoard combinations of 3 Solution cards for personal scoring

If the player has played at least one Solution card during his turn, he may now opt to stockpile a combination of 3 Solution cards by placing them face down in front of him. The sum of these cards will be added to his personal points at the end of the game.

Hoarded cards represent the actions the player takes for his own selfish, personal interest. Note: The player can hoard a 3 card combination only if he has played at least one Solution card on at least one full-blown crisis (not impending ones) during the turn; and in no case can he play more than one 3 cards combination, even if he contributed to solving multiple full-blown crises during the turn.

3 card combinations must be made of one of the following four possible sets:

- **Same value, same color** (blue 5, blue 5, blue 5)
- **Same value, one color each** (green 5, blue 5, red 5)
- **Same color straight** (red 2, red 3, red 4)
- **Three colors straight** (red 2, blue 3, green 4)

ENDING A TURN

At the end of his turn, a player may not keep more than 8 cards in his hand. If he has more, he must discard the number of Solution cards required to bring his total hand down to 8. Game then proceeds to the next player.

END OF GAME

End of game due to a collective loss of control

If the players do not succeed in keeping a sufficient level of peace and stability, the game ends in a rout, with no winners! Loss of control takes place if, at any point during the game, any one of the following conditions occur:



- Three full-blown crises in the same region of the world or;
- Four full-blown crises of the same type (color) around the world or;
- A total of Seven full-blown crises.

End of game due to success

The game ends successfully when the players play through all cards in the Draw pile. The game ends after the player who picks the last card from the Draw pile finishes his turn. If the last card turns out to be a Crisis card, it plays itself out as usual.

All players have then succeeded in solving the world's crises, and individual scores are now tallied up. For each player, add the sum of all the Solution cards he successfully hoarded, to his current running score on the score track (e.g. if a player put a blue 1, red 2 and green 3 down in front of him during the game, he now scores an additional $1+2+3=6$ points). The player with the highest total is the individual winner.

VARIANT

In 4 and 6 player games, players may work in two-players teams, sitting across the table from each other and scoring points jointly.

DESCRIPTION OF THE SOLUTION CARDS



For a better quality of life, learning to sort refuse.

Sparing natural resources, to preserve
our planet from scarcity.



Reforestation, to maintain an ecological equilibrium
vital to our planet.

Irrigating and permitting access to water.
No life without water.



Transforming and upgrading production systems
to limit pollution.

Encouraging the use of alternative sources
of renewable energy.





Granting access to water and food for all.



Guaranteeing access to health care
(vaccination programs, medication).



Promoting traditional know-how.



Fighting against exclusion, providing lodging for all.



Fighting against racism and accepting
each others' differences



Promoting education for all.



Being a good citizen, accepting others,
and the rules of life in society.



Show solidarity towards those most in need.



Removing land mines to help end the horrors of war.



Defusing conflicts to better maintain peace.



Supporting the ideals and actions of international
organizations.



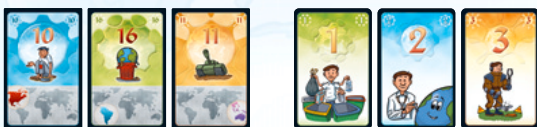
Favoring the political will of people
through democracy.

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

Vous trouverez dans la boîte :

- 90 cartes Résolution
- 18 cartes Crise
- Un plateau marqueur de score
- 12 pions de score (2 par couleur)
- 1 livret de règles
- Les cartes Crise sont de trois couleurs différentes : **Vert** : problèmes d'environnement, **Bleu** : problèmes sociaux, **Rouge** : problèmes diplomatico-militaires. Chaque couleur correspond à la nature de la crise. Chaque crise est associée à l'une des 6 régions du monde : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie et Moyen-Orient, Océanie et Asie du sud.



- Les cartes Résolution sont numérotées de 1 à 6 et se présentent sous 3 couleurs différentes correspondant aux types de crises à résoudre. Il existe par chiffre et pour chaque couleur, six cartes 1, six 2, cinq 3, quatre 5 et quatre 6.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'abord de résoudre collectivement les différentes crises qui se présentent afin de maintenir la paix et les conditions d'un développement durable. Les joueurs sont donc amenés à collaborer, afin de dominer ce monde en crise, sans occulter qu'à la fin du jeu, pour autant que suffisamment de crises soient sous contrôle, il y aura un gagnant. Chaque joueur marque des points en résolvant des crises, mais peut aussi prendre le risque de favoriser ses intérêts personnels en posant de côté des cartes qui, si le jeu se termine bien, lui rapporteront des points lors du décompte final.

MISE EN PLACE DU JEU

- Les cartes Résolution sont mélangées et distribuées à chaque joueur pour constituer sa main initiale. Le nombre de cartes par joueur dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs > 4 cartes

4 joueurs > 4 cartes

5 joueurs > 3 cartes

6 joueurs > 2 cartes

- Les cartes Crise sont ensuite soigneusement mélangées aux cartes Résolution, et l'ensemble placé au centre de la table, face cachée, pour constituer la pioche.
- Chaque joueur choisit une couleur et place un pion sur la case départ du plateau marqueur de score et un pion devant lui afin d'identifier clairement sa couleur.
- Le plus jeune joueur commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE TOUR D'UN JOUEUR

Il se compose de trois phases :

Phase 1 - Pioche d'une carte

Le joueur qui commence prend la première carte de la pioche. Si c'est une carte Résolution, il la prend dans sa main sans la révéler aux autres joueurs, et on passe à la phase 3. Si c'est une carte Crise, il la révèle, et on passe à la phase 2.

Phase 2 - Crise

Si la carte piochée est une carte Crise, le joueur révèle cette crise à tous les joueurs et la pose devant lui. On dit que la crise est imminente.

Les joueurs ont alors la possibilité de trouver une solution immédiate à la crise. En commençant par le joueur qui a pioché la carte Crise, chaque joueur peut jouer, face visible, une carte Résolution de la couleur correspondant à la crise. Nul n'est obligé de jouer une carte.

Lorsque tous les joueurs ont pu jouer une carte Résolution, on regarde la valeur totale de toutes les cartes Résolution jouées.

2a. Crise imminente résolue

- Si cette valeur est supérieure ou égale à la valeur de la crise, la crise imminente a été résolue. La crise et toutes les cartes Résolution jouées sont défaussées.
- Le joueur qui a été le **premier** à jouer une carte Résolution sur la crise marque 3 points et avance son pion de 3 cases.
- Le joueur ayant joué la carte Résolution la **plus élevée** (ou les joueurs en cas d'égalité) marque lui aussi 3 points.

Si le premier joueur est également celui qui a joué la carte Résolution de la valeur la plus élevée, il marque 6 points (3+3).

- Si la crise a été résolue, le tour du joueur est terminé.

2b. Crise imminente non résolue

- Si cette valeur est inférieure à la valeur de la crise, ou si aucune carte Résolution n'a été jouée, la carte Crise est posée au centre de la table, toutes les cartes Résolution jouées sont défaussées et la crise imminente devient déclarée. Il convient alors de vérifier si la partie ne connaît pas une fin brutale et prématurée comme indiqué à la fin de ces règles (cf. Fin du jeu).

- Si la crise imminente n'a pas été résolue, et que suffisamment de crises sont sous contrôle, le joueur pioche une autre carte pour la remplacer. Si c'est



Exemple de pose de cartes Crise sur la table



encore une carte Crise, on répète le processus ci-dessus. S'il s'agit d'une carte Résolution on passe à la phase 3.

Phase 3 - Pose de cartes

Le joueur peut alors jouer des cartes de sa main. Il peut aussi ne jouer aucune carte. S'il décide de poser des cartes il peut (dans cet ordre):

3a. Participer à la résolution d'une crise déclarée

Il peut poser une carte Résolution de la couleur correspondante sur autant de crises qu'il le souhaite, mais ne peut jouer qu'une seule carte par crise. Le joueur peut donc poser plusieurs cartes à condition de n'en poser qu'une seule par crise. Les cartes posées sous une carte Crise sont légèrement décalées de manière à laisser apparaître la valeur de toutes les cartes Résolution jouées dessus.

Si, après que le joueur a joué une carte, la valeur des cartes Résolution jouées sur une crise est supérieure ou égale à la valeur de la crise, la crise est résolue. Toutes les cartes Résolution qui s'y trouvaient ainsi que la carte Crise sont défaussées, et le joueur qui a joué la **dernière** carte Résolution marque 5 points.

3b. Poser des combinaisons de 3 cartes

S'il a posé une ou plusieurs cartes (une par crise déclarée) afin de résoudre ou de participer à la résolution des crises déclarées, le joueur peut également poser trois cartes devant lui, faces cachées, afin de marquer des points dont le décompte aura lieu en fin de partie.

Ces cartes représentent les actions que le joueur fait dans son intérêt personnel. Attention, le joueur ne peut poser ainsi des cartes devant lui que s'il a joué ce tour-ci au moins une carte contribuant à la résolution des crises déclarées (et non de crises imminentes), et chaque joueur ne peut poser qu'une série de 3 cartes par tour, même s'il a joué des cartes pour contribuer à la résolution de plusieurs crises.

Il peut poser des combinaisons de 3 cartes en respectant les règles suivantes :

- **Même valeur, même couleur** (un 5 bleu, un 5 bleu, un 5 bleu)
- **Même valeur, 3 couleurs différentes** (un 5 bleu, un 5 rouge, un 5 vert)
- **Suite de cartes, même couleur** (un 2 rouge, un 3 rouge, un 4 rouge)
- **Suite de cartes, 3 couleurs différentes** (un 2 rouge, un 3 bleu, un 4 vert)

Fin du tour

A la fin de son tour, un joueur ne doit pas avoir plus de 8 cartes en main. S'il en a davantage, il doit se défausser des cartes en excédent.

On passe ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

• Fin prématurée :

Si les joueurs ne parviennent pas à maintenir la paix et à mettre en place les conditions d'un développement durable, la partie se termine par une défaite collective, il n'y a alors pas de vainqueur. En effet, avec l'addition d'une crise déclarée, la partie peut se terminer prématurément dès que :

- Trois cartes Crises sont déclarées dans la même région, ou
- Quatre cartes Crises d'un même type (couleur) sont déclarées, ou
- Sept cartes Crises sont déclarées.

• Fin heureuse :

Si la partie n'a pas connu de fin prématurée, elle se termine à la fin du tour du joueur qui pioche la dernière carte – si c'est une carte Crise, elle est prise en compte normalement.

Tous les joueurs ont alors gagné, mais chacun calcule son score pour savoir qui a gagné plus que les autres. Pour calculer le score de chaque joueur, on ajoute au score indiqué sur le plateau de score, la valeur de toutes les cartes des séries de 3 cartes qu'il a mises de côté au cours de la partie. Par exemple, si un joueur a posé la suite suivante : un 1 bleu, un 2 rouge et un 3 vert, il marque alors 6 points supplémentaires (1+2+3).

VARIANTE

À 4 ou 6 joueurs, on peut, si on le souhaite, jouer par équipes de deux, les joueurs d'une même équipe se faisant face autour de la table.

DESCRIPTION DES CARTES RÉOLUTION



Pour une meilleure qualité de vie, apprendre à trier ses déchets.



Reboiser, afin de maintenir un équilibre écologique essentiel à la planète.



Transformer et moderniser les systèmes de production afin de limiter la pollution.

Économiser les ressources naturelles, pour ne pas épuiser notre planète.



Irriguer et permettre l'accès à l'eau.
Pas de vie sans eau.



Encourager la mise en place de solutions alternatives avec les énergies renouvelables.





Garantir l'accès à l'eau et à l'alimentation à tous.



Garantir l'accès à la santé
(vaccination, médicaments).



Valoriser les savoir-faire traditionaux.



Lutter contre l'exclusion, garantir un toit à chacun.



Lutter contre le racisme, et accepter l'autre
dans sa différence.



Soutenir l'éducation pour tous.



Être citoyen, respecter les autres et les règles
de la vie en société.



Faire preuve de solidarité envers les plus démunis.



Déminer, afin d'arrêter les horreurs de la guerre.



Prévenir les conflits pour mieux maintenir la paix.



Soutenir les idéaux et l'action des organismes
internationaux.



Favoriser le choix politique des peuples
par la démocratie.

SPIELREGEL

SPIELMATERIAL

In der Schachtel finden Sie:

- 90 Bewältigungskarten
- eine Tafel zum Anzeigen des Punktestands
- 1 Regelheft
- 18 Krisenkarten
- 12 Spielsteine (2 pro Farbe)

Die Krisenkarten existieren in drei verschiedenen Farben. Die Farben haben die folgenden Bedeutungen: **Grün** – Umweltverschmutzung, **Blau** – Gesellschaftskrise, **Rot** – diplomatisch-militärische Krise. Jede Krise ist einer der sechs Regionen der Welt zugeordnet: Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika, Asien und Mittlerer Osten, Ozeanien und Südasiens. Auf jeder Krisenkarte ist eine Gefahrenstufe zwischen 10 und 16 angegeben; je höher der Wert ist, desto gefährlicher ist die Bedrohung.



Die grünen, blauen und roten Bewältigungskarten sind jeweils von 1 bis 6 durchnummeriert und den Farben der Krisenkarten, zu deren Lösung sie beitragen sollen, zugeordnet. Von jeder Zahl gibt es in jeder Farbe mehrere Karten: sechsmal die 1, sechsmal die 2, fünfmal die 3, fünfmal die 4, viermal die 5 und viermal die 6.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam die jeweils aktuellen und drohenden Krisen zu lösen, um den Frieden zu sichern und einen dauerhaften Fortschritt zu ermöglichen. Aus diesem Grund sollten die Spieler miteinander kooperieren. Wenn am Ende des Spiels jedoch genügend Krisen bewältigt und gelöst wurden, wird es trotzdem nur einen Sieger geben. Die Spieler erhalten Siegpunkte, wenn sie zur Bewältigung von Krisen beitragen. Jeder kann sich jedoch auch dafür entscheiden, eher seine eigenen Interessen zu verfolgen. Dann legt er Karten vor sich ab, die am Ende für ihn zählen, wenn das Spiel nicht vorzeitig beendet und damit von allen gemeinsam verloren wird.

SPIELVORBEREITUNG

• Die Bewältigungskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält, abhängig von der Spielerzahl, zu Beginn Bewältigungskarten auf die Hand:

bei 3 Spielern 4 Karten

bei 4 Spielern 4 Karten

bei 5 Spielern 3 Karten

bei 6 Spielern 2 Karten

- Anschließend werden die Krisenkarten zusammen mit den Bewältigungskarten gut gemischt. Der Stapel kommt verdeckt in die Tischmitte.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt einen Spielstein als Punktezähler auf das Startfeld der Tafel, während der andere vor ihm liegen bleibt. So kann man während des Spiels immer erkennen, welchem Spieler welche Farbe gehört.
- Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

EIN SPIELZUG

Der Spielzug jedes Spielers setzt sich aus bis zu drei Phasen zusammen:



Phase 1: Eine Karte ziehen

Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel. Wenn es sich um eine Bewältigungskarte handelt, nimmt er sie auf die Hand, ohne sie den übrigen Spielern zu zeigen. Dann geht es gleich mit Phase 3 weiter. Wenn es eine Krisenkarte ist, deckt er sie auf, und fährt mit Phase 2 fort.

Phase 2: Drohende Krise

Wenn der Spieler eine Krisenkarte gezogen hat, legt er sie offen vor sich ab. Es handelt sich nun um eine neue drohende Krise.

Die Spieler haben die Möglichkeit, sofort eine Lösung für die Krise zu finden. Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, kann nun offen eine Bewältigungskarte ausspielen, deren Farbe mit der Farbe der Krisenkarte übereinstimmt. Danach dürfen alle anderen Spieler der Reihe nach dasselbe tun. Niemand ist verpflichtet, eine Bewältigungskarte zu spielen.

Wenn alle Spieler die Gelegenheit hatten, eine Karte zu spielen, wird der Wert der gespielten Bewältigungskarten ermittelt.

Phase 2 a) Drohende Krise abgewendet

Wenn der Gesamtwert der Bewältigungskarten mindestens genauso hoch ist wie der Wert der Krise, konnte diese abgewendet werden. Die Krisenkarte wird zusammen mit den ausgespielten Bewältigungskarten auf den Ablagestapel gelegt.

Der Spieler, der als Erster eine Bewältigungskarte für diese Krise ausgespielt hat, erhält drei Siegpunkte und zieht seinen Punktezähler entsprechend drei Felder auf der Tafel vorwärts.

Wer die höchste Bewältigungskarte gespielt hat, erhält ebenfalls drei Punkte. Haben mehrere Spieler die höchsten Karten gespielt, dürfen sie alle ihren Punktezähler um drei Felder vorrücken.

Wenn der erste Spieler gleichzeitig die höchste Bewältigungskarte gelegt hat, erhält er 6 Punkte (3 + 3).

Wenn die Krise abgewendet werden konnte, ist der Zug des aktuellen Spielers beendet.

Phase 2 b) Drohende Krise nicht abgewendet

Wenn der Gesamtwert der gespielten Bewältigungskarten niedriger ist als der Wert der Krise oder wenn gar keine Bewältigungskarte ausgespielt wurde, wird die Krisenkarte in die Mitte des Tisches gelegt. Eventuell gespielte Bewältigungskarten kommen auf den Ablagestapel, und die drohende Krise ist ausgebrochen. Nun muss überprüft werden, ob das Spiel vorzeitig beendet ist (siehe Abschnitt „Ende des Spiels“).

Wenn die drohende Krise ausgebrochen ist, aber das Spiel nicht vorzeitig beendet wird, beginnt der Spieler, der am Zug ist, wieder mit Phase 1 und zieht eine neue Karte. Falls es sich wieder um eine Krise handelt, wird das oben beschriebene Verfahren wiederholt. Sollte es eine Bewältigungskarte sein, nimmt er sie auf die Hand. Dann geht es mit Phase 3 weiter.

Phase 3: Bewältigungskarten ausspielen

Der Spieler kann Bewältigungskarten aus seiner Hand spielen, wenn er möchte. Wenn er Karten spielen will, hat er folgende Optionen (in der hier angegebenen Reihenfolge):



Phase 3 a) Zur Bewältigung einer ausgebrochenen Krise beitragen

Er kann eine farblich passende Bewältigungskarte auf eine beliebige Krise legen, die bereits offen in der Tischmitte liegt. Wenn mehrere Krisen ausliegen, kann er zu beliebig vielen jeweils eine Karte legen. Die für die einzelnen Krisen gespielten Bewältigungskarten werden so übereinander gelegt, dass die einzelnen Werte immer zu erkennen sind.

Wenn die neu zu einer Krise gelegte Karte dazu führt, dass der Gesamtwert der hier liegenden Bewältigungskarten den Wert der betroffenen Krise erreicht oder übersteigt, ist die Krise gelöst. Alle hier liegenden Bewältigungskarten werden zusammen mit der Krise auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler, der die letzte Bewältigungskarte zu dieser Krise gelegt hat, erhält 5 Punkte.

Phase 3 b) Dreierkombination ablegen

Wenn der Spieler in Phase 3 a mindestens eine Bewältigungskarte zu einer der ausgebrochenen Krisen gelegt hat, um zu deren Lösung beizutragen oder sie zu bewältigen, kann er nun drei Karten verdeckt vor sich ablegen. Diese bringen ihm am Ende Siegpunkte, wenn das Spiel nicht vorzeitig endet und für alle verloren ist.

Die Kartenkombination legt der Spieler in seinem eigenen Interesse. Allerdings darf er nur Karten vor sich ablegen, wenn er in dieser Runde zur Lösung mindestens einer bereits ausgebrochenen Krise beigetragen hat – die drohenden Krisen zählen hierbei nicht mit!

Er kann genau eine Kombination aus drei Karten wählen, die nach den folgenden Regeln zusammengestellt ist:

- **Gleicher Wert, gleiche Farbe** (dreimal blaue 5)
- **Gleicher Wert, drei verschiedene Farben** (eine blaue 5, eine rote 5, eine grüne 5)
- **Kartenfolge derselben Farbe** (eine rote 2, eine rote 3, eine rote 4)
- **Kartenfolge mit drei verschiedenen Farben** (eine rote 2, eine blaue 3, eine grüne 4)

ENDE DES ZUGS

Am Ende seines Zugs darf ein Spieler nicht mehr als 8 Karten in der Hand haben. Sollte er mehr als 8 Handkarten besitzen, muss er die überzähligen auf den Ablagestapel legen.

Dann ist sein Zug beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

ENDE DES SPIELS

Vorzeitiges Ende

Wenn es den Spielern nicht gelingt, für Frieden und dauerhaften Fortschritt zu sorgen, endet die Partie mit einer Niederlage aller Spieler. Die Siegpunkte auf der Zähltafel und die jeweils abgelegten Kartenkombinationen werden dann nicht



berücksichtigt. Das Spiel endet vorzeitig, wenn eine der folgenden Bedingungen während der Partie erfüllt ist:

- In einer Region sind drei Krisen ausgebrochen – oder
- weltweit sind vier Krisen derselben Farbe ausgebrochen – oder
- insgesamt sind sieben Krisen ausgebrochen.

Glückliches Ende

Wenn die Partie kein vorzeitiges Ende findet, ist sie nach dem Zug des Spielers beendet, der die letzte Karte vom Stapel gezogen hat. Wenn dies eine Krisenkarte ist, wird sie noch gemäß den normalen Spielregeln berücksichtigt.

Alle Spieler haben gemeinsam erfolgreich zur Lösung der weltweiten Krisen beigetragen. Nun zählt jeder die Werte der Karten, die er während der Partie als Kombinationen vor sich abgelegt hat. Der errechnete Gesamtwert der Kartenkombinationen wird jeweils zu den Siegpunkten auf der Tafel addiert. Wenn ein Spieler beispielsweise eine blaue 1, eine rote 2 und eine grüne 3 beiseite gelegt hat, erhält er nun 6 Punkte ($1 + 2 + 3$). Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE

Wenn TERRA zu viert oder zu sechst gespielt wird, kann man auch in Zweiertteams spielen. Die Spieler eines Teams sitzen dann folgendermaßen: Bei 4 Spielern bilden Spieler 1 und 3 ein Team, Spieler 2 und 4 das andere. Bei 6 Spielern bilden die Spieler 1 und 4 ein Team, Spieler 2 und 5 das zweite Team und Spieler 3 und 6 das dritte Team.

BESCHREIBUNG DER BEWÄLTIGUNGSKARTEN



Abfall in den Mülleimer werfen und sortieren, um die Lebensqualität zu verbessern.



Aufforsten, um das ökologische Gleichgewicht des Planeten zu erhalten.



Fabriken umrüsten, um Umweltverschmutzung zu vermeiden.



Rohstoffe sparen, um eine Knappheit auf der Erde zu verhindern.



Bewässern und den Zugang zum Wasser ermöglichen. Ohne Wasser kein Leben.



Alternativen für erneuerbare Energiequellen entwickeln.



Die Ärmsten mit Wasser und Nahrungsmitteln versorgen.



Traditionelles Know-how berücksichtigen.



Fremdenhass bekämpfen und kulturelle Unterschiede akzeptieren.



Als Bürger andere Menschen und die Regeln der Gesellschaft respektieren.



Landminen entfernen, um die Schrecken des Kriegs zu beenden.



Ideen und Aktionen internationaler Organisationen unterstützen.



Entscheidung der Völker für Demokratie fördern.



Gesundheitsvorsorge sicherstellen (Impfungen und Medikamente).



Gegen Ausgrenzung kämpfen, Wohnraum für alle schaffen.



Unterricht und Ausbildung für alle.



Solidarität gegenüber den Armen zeigen.



Konflikte verhüten, um den Frieden zu sichern.



REGLAS DEL JUEGO

MATERIAL

En la caja hay el siguiente material:

- 90 cartas Resolución
- 18 cartas Crisis
- 1 tablero de puntuación
- 1 manual con las reglas
- 12 fichas de puntuación (2 de cada color)

Las cartas Crisis son de tres colores diferentes, cada uno de ellos asociado a un tipo de crisis. Las de color verde indican problemas relacionados con el medio ambiente; las de color azul, problemas sociales; y las rojas, problemas diplomático-militares. Cada crisis se asocia a una de las seis regiones del mundo: América del Norte, Suramérica, Europa, África, Asia y Oriente Medio, Oceanía y sureste asiático.



Las cartas Resolución están numeradas del 1 al 6 y son de tres colores diferentes, correspondientes a los tres tipos de crisis. Para cada color hay seis 1, seis 2, cinco 3, cinco 4, cuatro 5 y cuatro 6.

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego consiste, en primer lugar, en resolver en grupo las diferentes crisis que se vayan presentando para mantener la paz y las condiciones para un desarrollo sostenible. Los jugadores tendrán que controlar conjuntamente las crisis que vayan surgiendo en el mundo y, si se logra superar un número suficiente, al final del juego habrá un ganador. Los jugadores anotarán puntos a medida que vayan resolviendo las crisis, y también podrán arriesgarse y guardarse algunas cartas que les servirán para sumar puntos en el recuento final en caso de que la partida termine bien.

INICIO DE LA PARTIDA

• Para empezar, hay que mezclar y repartir las cartas Resolución. El número de cartas que hay que repartir a cada jugador dependerá del número de jugadores:

3 jugadores > 4 cartas

4 jugadores > 4 cartas

5 jugadores > 3 cartas

6 jugadores > 2 cartas

• Después, deben mezclarse con mucho cuidado las cartas Crisis con el resto de cartas Resolución y colocarlas boca abajo en el centro de la mesa. Éste será el montón para robar.

• Cada jugador elige una ficha de un color y la coloca en la casilla de salida del tablero de puntuación. También coloca otra ficha del mismo color delante suyo para que todos puedan identificar las fichas de los demás.

• El jugador más joven empieza la partida y después cada uno seguirá su turno en el sentido de las agujas del reloj.

TURNO DE JUEGO

Consta de tres fases:

Fase 1 - Robar una carta

El jugador toma la primera carta del montón. Si es una carta Resolución, debe guardársela sin mostrarla a los otros jugadores y pasar directamente a la fase 3. Si ha cogido una carta Crisis, debe mostrarla y pasar a la fase 2.

Fase 2 - Crisis

Si la carta robada es una carta Crisis, el jugador tiene que mostrarla y exponerla, anunciando que la crisis es inminente.

Acto seguido, los jugadores tienen la posibilidad de encontrar una solución inmediata a la crisis. Empezando por el jugador que ha robado la carta Crisis, cada jugador puede tirar, si quiere, una carta Resolución del mismo color que la carta Crisis. Los jugadores no están obligados a jugar carta.

Cuando los jugadores han podido jugar una carta Resolución, se mira el valor total de las cartas Resolución jugadas.

Crisis inminente resuelta

- Se habrá conseguido resolver la crisis inminente si el valor total de las cartas Resolución jugadas es igual o superior al valor de la carta Crisis. Entonces se descartan la carta Crisis y todas las cartas Resolución que se hayan jugado.
- El jugador que ha tirado primero una carta Resolución sobre la crisis anota 3 puntos y adelanta su ficha 3 casillas.
- El jugador que ha tirado la carta Resolución más alta (o los jugadores, en caso de empate) anotará también 3 puntos.
- Si el primer jugador también ha sido el que ha jugado la carta Resolución más alta, deberá anotar 6 puntos (3+3).
- Si la crisis se ha resuelto, el turno del jugador ha terminado.

Crisis inminente sin resolver

- Si el valor total de las cartas Resolución es inferior al valor de la crisis, o si no se ha jugado ninguna carta Resolución, la carta Crisis se coloca en el centro de la mesa y se descartan todas las cartas Resolución que se hayan jugado. En este momento la crisis inminente pasa a ser una crisis declarada y hay que comprobar si la partida termina prematuramente en este momento o si continúa, como se indica al final de estas reglas (ver "Final de la partida").



- 
- Si la crisis inminente no se ha resuelto pero hay suficientes crisis bajo control, el jugador roba otra carta. Si de nuevo es una carta Crisis, se repite este proceso. Si se trata de una carta Resolución se pasará a la fase 3.

Fase 3 – Tirar cartas

El jugador ahora puede jugar cartas o no jugar ninguna. Si decide jugar podrá, en este orden:

Ayudar a resolver una crisis declarada

El jugador puede colocar una carta Resolución del color correspondiente sobre tantas crisis como quiera, pero sólo podrá jugar una carta por cada crisis. Es decir, el jugador puede tirar varias cartas con la condición de no colocar más de una por crisis. Las cartas que se coloquen sobre una carta Crisis deberán situarse ligeramente desplazadas para que se pueda ver el valor de todas las cartas Resolución que se han jugado.

Después de que el jugador haya tirado una carta, si el valor de las cartas Resolución jugadas sobre una crisis es superior o igual al valor de la carta Crisis, ésta se habrá resuelto.

Entonces deberán descartarse esta carta Crisis y todas las cartas Resolución que se hayan jugado sobre ella. El jugador que haya tirado la última carta Resolución anotará 5 puntos.

Jugar combinaciones de 3 cartas

Si el jugador ha jugado una o varias cartas (una por crisis declarada) para intentar resolver o participar en la resolución de otras crisis declaradas, el jugador podrá guardarse tres cartas colocadas boca abajo, que servirán para anotar puntos al final de la partida.

El jugador sólo podrá guardarse cartas boca abajo si ya ha tirado en ese turno, como mínimo, una carta que contribuya a la resolución de crisis ya declaradas (y no de crisis inminentes). Además, cada jugador podrá tirar como máximo una serie de 3 cartas por turno, aunque haya jugado cartas para contribuir a la resolución de varias crisis.

Las combinaciones de 3 cartas deberán respetar las siguientes reglas:

- **El mismo valor y el mismo color** (un 5 azul, un 5 azul, un 5 azul)
- **El mismo valor y 3 colores diferentes** (un 5 azul, un 5 rojo, un 5 verde)
- **Una escalera del mismo color** (un 2 rojo, un 3 rojo, un 4 rojo)
- **Una escalera de 3 colores diferentes** (un 2 rojo, un 3 azul, un 4 verde)

FINAL DEL TURNO

Al finalizar su turno, el jugador no podrá tener más de 8 cartas. Si tiene más, tendrá que descartar las que le sobren.

El turno pasa al siguiente jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

Final prematuro:

Si los jugadores no consiguen mantener la paz ni instaurar las condiciones necesarias para un desarrollo sostenible, se considerará que todos los jugadores han perdido la partida y no habrá un ganador. Cuando se declara una nueva crisis, la

partida termina súbitamente en los siguientes casos:

- Se declaran tres crisis en la misma región.
- Se declaran cuatro crisis del mismo tipo (color) en el mundo.
- Se declaran siete crisis en el mundo.

Final con victoria:

En caso de que la partida no termine súbitamente, se seguirá jugando hasta el final del turno del jugador que robe la última carta. Si ésta es una carta Crisis, se seguirá con el proceso normal.

Si se consigue llegar al final, todos los jugadores habrán ganado, pero cada uno deberá calcular sus puntos para saber quién ha conseguido anotar el mayor número. Para calcular los puntos que cada jugador ha conseguido, hay que añadir a los puntos indicados en el tablero el valor de todas las cartas de las series de 3 cartas que el jugador haya guardado boca abajo durante la partida. Por ejemplo, si un jugador ha guardado un 1 azul, un 2 rojo y un 3 verde, anotará 6 puntos adicionales ($1+2+3$).

VARIANTE

En partidas de 4 o 6 jugadores también se puede jugar en equipos de dos. Para esta modalidad, los jugadores de un mismo equipo deberán sentarse uno enfrente del otro alrededor de la mesa.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS RESOLUCIÓN



Aprender a seleccionar los residuos, para conseguir mejor calidad de vida.



Repoblar los bosques para mantener el necesario equilibrio ecológico del planeta.



Cambiar y modernizar los sistemas de producción para reducir la contaminación.



Ahorrar los recursos naturales para no agotar el planeta.



Regar y facilitar el acceso al agua, porque sin agua no hay vida.



Favorecer las soluciones alternativas con energías renovables.



Garantizar el acceso al agua y a la comida para todos.



Garantizar el acceso a la salud
(programas de vacunación, medicinas).



Favorecer las habilidades tradicionales.



Luchar contra la exclusión y facilitar vivienda
a todo el mundo.



Combatir el racismo y aceptar al otro en su diferencia.



Favorecer la educación para todos.



Ser un buen ciudadano, respetar a los demás
y las normas de vida en sociedad.



Ser solidario con los más necesitados.



Quitar las minas, para que desaparezcan
los horrores de la guerra.



Prevenir los conflictos para mantener mejor la paz.



Apoyar los ideales y la acción de los organismos
internacionales.



Favorecer la voluntad democrática de los pueblos.

REGLES DEL JOC

LA CAIXA CONTÉ:

- 90 cartes Resolució
 - 18 cartes Crisi
 - Un tauler de puntuació
 - 12 fitxes de puntuació (2 de cada color)
 - Un fullet amb les regles
- Les cartes Crisi són de tres colors diferents. Les verdes corresponen a problemes de medi ambient, les blaves a problemes socials i les vermelles a problemes diplomàticomilitars. Cada color correspon a un tipus de crisi diferent i cada crisi s'associa a una de les sis regions del món: Amèrica del Nord, Amèrica del Sud, Europa, Àfrica, Àsia i Orient Mitjà, Oceania i Sud d'Àsia.



- Les cartes Resolució estan numerades de l'1 al 6 i són de tres colors diferents, segons els tipus de crisis que resolen. Per a cada color hi ha sis 1, sis 2, cinc 3, cinc 4, quatre 5 i quatre 6.

OBJECTIU

L'objectiu del joc és, en primer lloc, resoldre col·lectivament les diverses crisis que es presenten per tal de mantenir la pau i les condicions d'un desenvolupament sostenible. Així, doncs, els jugadors han de col·laborar per dominar aquest món en crisi, sense deixar de tenir present que al final del joc, si hi ha prou crisis sota control, també hi haurà un guanyador. Cada jugador guanya punts quan resol crisis, però també es pot arriscar i afavorir els seus interessos personals tot reservant-se cartes que, si el joc acaba bé, li donaran punts quan es faci el recompte final.

INICI

- Les cartes Resolució es barregen i se'n reparteixen als jugadors per tal de formar les seves mans inicials. El nombre de cartes que es reparteixen per jugador depèn del nombre de jugadors:

3 jugadors > 4 cartes

4 jugadors > 4 cartes

5 jugadors > 3 cartes

6 jugadors > 2 cartes

- Després es barregen bé les cartes Crisi amb les cartes Resolució i es posen al mig de la taula cara avall; és la pila que serveix per robar.
- Cada jugador tria un color i col·loca una fitxa a la casella de sortida del tauler de puntuació i una fitxa davant seu per tal d'identificar clarament el seu color.
- Comença el jugador més jove. Després juguen la resta de jugadors per torns en el sentit de les agulles del rellotge.



TORN DE JOC

Es compon de tres fases:

Fase 1 – Robar una carta

El jugador roba la primera carta de la pila. Si és una carta Resolució, l'agafa sense ensenyar-la als altres jugadors i passa a la fase 3. Si és una carta Crisi, l'ensenyar i passa a la fase 2.

Fase 2 – Crisi

Si la carta robada és una carta Crisi, el jugador l'ensenyar a la resta de jugadors i se la posa al davant. En aquest moment la crisi és imminent i els jugadors tenen la possibilitat de trobar-hi una solució immediata.

Començant pel jugador que ha robat la carta Crisi, cada jugador pot jugar, cara amunt, una carta Resolució del color corresponent a la crisi. Els jugadors no estan obligats a jugar.

Quan tots els jugadors han pogut jugar una carta Resolució, es mira el valor total de les cartes Resolució que s'han jugat.

La crisi imminent es resol

- Si aquest valor és superior o igual al valor de la crisi, la crisi imminent s'haurà resol. La carta Crisi i totes les cartes Resolució que s'hagin jugat s'eliminen.
 - El jugador que hagi jugat primer una carta Resolució guanya tres punts i avança la seva fitxa tres caselles.
 - El jugador que hagi jugat la carta de Resolució més alta (o els jugadors, en cas d'igualtat) també guanya tres punts.
- Si el primer jugador és també el que ha jugat la carta Resolució més alta, guanya 6 punts (3 + 3).
- Si la crisi s'ha resol, el torn del jugador s'acaba.

La crisi imminent no es resol

- Si aquest valor és inferior al valor de la crisi, o si no s'ha jugat cap carta Resolució, la carta Crisi se situa al mig de la taula, totes les cartes Resolució que s'han jugat s'eliminen i la crisi imminent esdevé una crisi oberta. Aleshores cal veure si la partida té un final prematur com els que s'indiquen més endavant (vegeu "Final de la partida").
- Si la crisi imminent no s'ha resol, però hi ha prou crisis sota control, el jugador roba una altra carta. Si és una altra carta Crisi, es repeteix el mateix procés. Si es tracta d'una carta Resolució es passa a la fase 3.

Fase 3 – Posar cartes

En aquest moment, el jugador pot, si vol, jugar cartes de la seva mà. Si decideix jugar algunes cartes pot (en aquest ordre):

• Participar en la resolució d'una crisi oberta

Pot jugar una carta Resolució del color corresponent en tantes crisis com vulgui, però només pot jugar una carta per crisi. El jugador pot, doncs, tirar diverses car-



tes amb la condició de tirar-ne només una per crisi. Les cartes que es juguen sobre una carta Crisi han de quedar ben visibles de manera que es pugui veure el valor de totes les cartes Resolució que s'hi han jugat.

Si, després que el jugador jugui una carta, el valor de les cartes Resolució que s'han jugat sobre una crisi és superior o igual que el valor de la crisi, la crisi es resol. Totes les cartes Resolució que hi havia, com també la carta Crisi, s'eliminen, i el jugador que ha jugat l'última carta Resolució guanya 5 punts.

• Reserva de combinacions de tres cartes

Si ha tirat una o diverses cartes (una per crisi oberta) per tal de resoldre o de participar en la resolució de les crisis obertes, el jugador també es pot reservar tres cartes davant seu, cara avall, per tal de sumar punts al final de la partida.

Aquestes cartes representen les accions que el jugador fa per al seu interès personal. Atenció! el jugador no es pot reservar cartes davant seu si no ha jugat en aquest torn almenys una carta que contribueixi a resoldre les crisis obertes (i no les crisis imminents). Cada jugador només pot tirar una sèrie de tres cartes per torn, encara que hagi jugat cartes que contribueixin a resoldre diverses crisis.

Les combinacions de tres cartes han de respectar les regles següents:

- **Mateix valor, mateix color** (un 5 blau, un 5 blau, un 5 blau)
- **Mateix valor, tres colors diferents** (un 5 blau, un 5 vermell, un 5 verd)
- **Escala de cartes, mateix color** (un 2 vermell, un 3 vermell, un 4 vermell)
- **Escala de cartes, tres colors diferents** (un 2 vermell, un 3 blau, un 4 verd)

FINAL DEL TORN

Al final del torn, un jugador no pot tenir més de vuit cartes a la mà. Si en té més, s'ha de descartar de les cartes que li sobrin.

El torn passa al jugador següent.

FINAL DE LA PARTIDA

• Final prematur:

Si els jugadors no aconsegueixen mantenir la pau i posar en marxa les condicions d'un desenvolupament sostenible, la partida s'acaba i tots els jugadors perden, de manera que no hi ha cap guanyador. Així, quan una nova crisi esdevé oberta, la partida acaba prematurament si:

- Hi ha tres crisis obertes a la mateixa regió.
- Hi ha quatre crisis obertes d'un mateix tipus (color) al món.
- Hi ha set crisis obertes al món.

• Final feliç:

Si la partida no té un final prematur, s'acaba quan el jugador que roba l'última carta –si és una carta Crisi, es juga normalment– acaba el seu torn.

Aleshores tots els jugadors guanyen, però cadascú calcula la seva puntuació per saber qui ha guanyat més que els altres. Per calcular la puntuació de cada jugador, s'afegeixen als punts del tauler de puntuacions, el valor de les cartes de les sèries de 3 cartes que s'ha anat reservant durant la partida. Per exemple si un jugador s'ha reservat l'escala formada per un 1 blau, un 2 vermell i un 3 verd obté 6 punts suplementaris (1+2+3).

VARIANT

Amb 4 o 6 jugadors, es pot, si es vol, jugar en equips de dos. Els jugadors d'un mateix equip s'asseuen de cara al voltant de la taula.

DESCRIPCIÓ DE LES CARTES RESOLUCIÓ



Aprendre a seleccionar la brossa, per tenir una millor qualitat de vida.

Estalviar els recursos naturals, per tal de no esgotar el planeta.



Repoblar el bosc, per tal de mantenir un equilibri ecològic essencial per al planeta.

Regar i permetre l'accés a l'aigua.
Sense aigua no hi ha vida.



Transformar i modernitzar els sistemes de producció per tal de disminuir la contaminació.

Afavorir solucions alternatives amb energies renovables.





Garantir l'accés a l'aigua i al menjar a tothom.



Valorar les habilitats tradicionals.



Lluitar contra el racisme i acceptar la diferència dels altres.



Ser ciutadà, respectar els altres i les regles de la vida en societat.



Desminar, per tal de fer desaparèixer l'horror de la guerra.



Donar suport als ideals i l'acció dels organismes internacionals.



Garantir l'accés a la salut (programes de vacunació, medicaments).



Lluitar contra l'exclusió, proporcionar allotjament a tothom.



Promoure l'educació per a tothom.



Ser solidari amb els que tenen més necessitats.



Prevenir els conflictes per mantenir millor la pau.



Afavorir la voluntat democràtica dels pobles.

UNESCO Message - Message de l'UNESCO - Botschaft der UNESCO
Mensaje de la UNESCO - Missatge de la UNESCO

Denominations, names and graphics used in this game, as well as the presentation of data present throughout, do not imply on UNESCO's behalf any statement or opinion relative to the judicial status of countries, territories, cities or zones or their governing authorities, nor any relative to the actual drawing up of borders or territorial limits.

Les appellations employées dans ce jeu et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Die hier verwendeten Bezeichnungen und Namen sowie die Präsentation der Daten sind nicht als Stellungnahme der UNESCO zu verstehen – weder hinsichtlich des juristischen Status' der Länder, Gebiete, Städten und Regionen oder ihrer Systeme noch in Bezug auf ihre Grenzen.

Las denominaciones utilizadas en este juego, así como los datos que ofrece, no implican por parte de la UNESCO ninguna toma de posición en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o zonas o de sus autoridades, ni tampoco en lo referente a sus fronteras o límites territoriales.

El lèxic utilitzat en aquest joc i la presentació de les dades que hi figuren no impliquen en cas cas una presa de posició per part de la UNESCO pel que fa a l'estatut jurídic dels països, territoris, ciutats o zones o de les seves autoritats, ni tampoc quant a les seves fronteres o límits territorials.



CREDITS

Game design by BRUNO FAIDUTTI

Illustrations by BERNARD BITTLER

Graphic Design by CYRILLE DAUJEAN

With special thanks to Oriol Comas and
Jordi Boixadós (Forum Barcelona 2004),

Marie Hautbergue (Holos),

Alexander Schischlik and Miss Tanaka Michiko (UNESCO).

© 2003 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrae Ct., Saratoga, CA 95070 USA

www.daysof wonder.com

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Terra are trademarks of Days of Wonder, Inc. Other brand names may be trademarks or registered trademarks of their respective owners.