

TERRA-X

Spelmateriaal

1 speelbord
79 expeditiekaarten
135 etappepijlen in 3 kleuren
75 reischeques
60 fiches in 6 kleuren

Doel van het spel

Elke speler ontvangt bij het begin van het spel een aantal expeditiekaarten die betrekking hebben op onderzoeksopdrachten voor bepaalde plaatsen in de wereld. Op de expeditiekaart staat dezelfde afbeelding afgebeeld als op de betreffende plaats op het speelbord.

Drie neutrale, onafhankelijke expeditieteams worden door de spelers over de aardbol bewogen. Bereikt een expeditie een bestemming waarvoor een speler een onderzoeksopdracht heeft, dan legt hij de betrokken expeditiekaart af. Dit levert hem één punt op. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal en spelvoorbereiding

⇒ Het **speelbord** wordt op de tafel gelegd. De zwarte lijnen op het speelbord vormen verbindingen tussen de verschillende bestemmingen. Voor elke plaats op het speelbord bestaat een overeenkomstige onderzoeksopdracht (expeditiekaart). Het punt van de bestemming heeft dezelfde kleur als de kaart. Bereikt een expeditieteam een bepaalde plaats, dan moeten alle spelers nagaan of ze de overeenkomstige onderzoeksopdracht bezitten. De speler die ze bezit, mag ze - zelfs als hij niet aan de beurt is - afleggen.

Rode en groene onderzoekstations geven aan de spelers de kans om bijzondere acties uit te voeren.

* **Groen** : De speler die een expeditie naar een dergelijk station voerde, mag nogmaals een etappepijl aanleggen bij een willekeurig expeditieteam

* **Rood** : de speler die een expeditie naar een dergelijk punt voerde, ontvangt een reischeque van de bank

Aan de rechter- en linkerrand van het speelbord bevinden zich 3 stations - aangeduid door een witte pijl - die een verbinding vormen met de tegenoverliggende speelbordrand.

⇒ De stapel met de **expeditiekaarten** wordt geschud en elke speler ontvangt verdekt 12 (bij 2 à 3 spelers) of 9 kaarten (bij 4 à 6). Bovendien worden er 6 kaarten zichtbaar naast het speelbord gelegd. Zij vormen zichtbare onderzoeksopdrachten die door alle spelers vervuld mogen worden en elk één punt opleveren bij de eindafrekening. Elk van deze extra opdrachten moet echter wel minimaal 3 etappes verwijderd zijn van het startveld (Scandinavië). Is dit niet het geval, dan worden er net zolang nieuwe kaarten getrokken tot alle 6 zichtbare opdrachten aan deze voorwaarde voldoen. De resterende kaarten worden nogmaals geschud en vormen een verdekte stapel naast het speelbord.

Elke speler gaat na waar zijn onderzoeksopdrachten zich op het speelbord bevinden. Ze worden hierbij geholpen door de afbeelding, tekst en kleur (werelddeel) van de kaart.

⇒ Elke speler moet 4 van zijn onderzoeksopdrachten markeren als uitermate belangrijk. Met de **fiches** in zijn eigen kleur duidt de speler die plaatsen aan die hij absoluut wil bereiken tijdens het spel. Lukt hem dit, dan ontvangt hij voor elke gemarkeerde plaats één extra punt (dus 2 in totaal). Elke niet-bereikte fiche levert bij de eindafrekening één minpunt op. Nadelig aan deze fiches is wel dat de andere spelers weten welke speler tijdens het spel welke plaats wil bereiken.

⇒ De **etappepijlen** worden gesorteerd volgens kleur en goed bereikbaar naast het speelbord gelegd. Als een speler aan de beurt is mag hij één pijl naar keuze nemen en deze op de zwarte verbinding tussen twee plaatsen leggen. Alle etappepijlen van één expeditie hebben dezelfde kleur. Uitgaande van hun startpunt bouwt elk van de 3 expedities een eenkleurige langgerekte route.

⇒ Elke speler ontvangt bij spelaanvang **3 reischeques**. Door deze tijdens zijn beurt uit te spelen, kan een speler bijkomende acties uitvoeren. Op rode stations ontvangt een speler nieuwe reischeques. Het is belangrijk zorgzaam om te gaan met de reischeques.

Spelverloop

- ⇒ De **expeditiekaarten** die elke speler ontving bij het begin van het spel, vormen zijn onderzoeksopdrachten. Hij moet er voor zorgen dat de expedities naar de plaatsen worden geleid die op zijn kaarten vermeld staan. Onafhankelijk of een bepaalde plaats bereikt wordt door de speler zelf of door een medespeler, mag een speler zijn uitgevoerde expeditiekaart onmiddellijk voor zich afleggen. In principe worden de expeditieopdrachten pas bekend gemaakt als de opdracht vervuld is. De enige uitzonderingen daarop vormen de opdrachten waarvoor de spelers gekleurde fiches op het speelbord hebben gelegd.
- ⇒ **Spelfiches** afleggen : bij het begin van het spel markeert elke speler 4 plaatsen waarvoor hij een onderzoeksopdracht heeft met fiches in zijn eigen kleur. De oudste speler legt als eerste een fiche, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. Deze volgorde wordt herhaald tot elke speler 4 plaatsen heeft aangeduid op het speelbord. Belangrijk hierbij is dat door het leggen van de fiches de geheimhouding van de onderzoeksopdrachten doorbroken wordt. Gemarkeerde opdrachten moeten minimaal 2 etappes van het startveld verwijderd liggen !
- ⇒ De **zichtbaar afgelegde opdrachten** gelden voor **alle spelers**. Een speler die er als eerste in slaagt om zo'n plaats te bereiken, mag de overeenkomstige kaart nemen en voor zich afleggen. Deze kaart zal hem bij de eindafrekening één punt opleveren. Vervolgens wordt het aantal zichtbaar liggende opdracht- kaarten terug aangevuld tot 6. De nieuwe opdracht is steeds geldig onafhankelijk van de afstand tot het doel en het al dan niet al bereikt zijn van deze plaats door een expeditie.
- ⇒ **Expedities uitvoeren** :
- De expedities zijn neutraal. Ze behoren niemand toe en hun kleur is louter bedoeld om de expedities van elkaar te kunnen onderscheiden.
- De oudste speler begint en de andere spelers volgen in uurwijzerzin. Per beurt mag elke speler één etappepijl op het bord leggen als verbinding tussen twee punten. De beginspeler legt een etappepijl van een willekeurige kleur aan het startpunt (Scandinavië) van één van de 6 expedities. De pijl wijst steeds in de richting van het volgende station.
- De volgende speler heeft de keuze om de reeds gestarte expeditie verder uit te bouwen met een pijl of een nieuwe expeditie in een andere kleur te starten. In het laatste geval neemt hij zich een anderskleurige etappepijl en legt deze aan een van de 5 resterende startpunten. Er kunnen nooit meer dan 3 expedities tegelijk onderweg zijn. De volgende spelers kunnen steeds kiezen uit het verderbouwen van een bestaande expeditie in een richting naar keuze of het starten van een nieuwe. Het verderbouwen aan een expeditie kan alleen aan het einde van deze expeditie.
- Niet toegelaten zijn :
- * opsplitsen of vertakken van een expeditie (uitgezonderd 'lussen')
 - * maken van wendingen van 180 °
 - * leggen van etappepijlen van dezelfde kleur parallel en in dezelfde richting naast elkaar op een deel van de weg.
- Etappepijlen van verschillende kleuren mogen wel parallel naast elkaar liggen op een verbinding tussen twee punten. Indien een speler door het uitspelen van een reischeque of het bereiken van een groen punt meerdere etappepijlen mag uitspelen, mag hij deze over verschillende expedities verdelen. Als een expeditie de linker- of rechterrاند van het speelbord bereikt, mag ze verdergebouwd worden aan de tegenoverliggende zijde van het speelbord aan een station met **hetzelfde nummer**.
- ⇒ **Bereiken van een expeditiedoel** :
- Elke speler tracht de expedities zo te leiden dat ze de plaatsen aandoen waarvoor hij onderzoeksopdrachten heeft. Bereikt een expeditie zo'n punt dan mag de speler zijn opdracht tonen en zichtbaar voor zich afleggen. Dit levert hem één punt op. Mocht hij op deze plaats een rode fiche gelegd hebben, dan wordt de fiche van het speelbord verwijderd en op de opdrachtkaart gelegd. Dit levert één extra punt op. Mocht een speler niet opmerken dat een expeditie een plaats aandeed waarvoor hij een onderzoeksopdracht had, dan mag hij zijn opdracht alleen nog afleggen als de expeditie de betrokken plaats niet verlaten heeft. Heeft ze dit toch, dan moet de speler trachten om de expeditie terug naar de betrokken plaats te leiden.
- ⇒ **Bouwen van een lus** :
- Telkens een speler een expeditie terug op haar eigen route voert, m.a.w. een lus vormt, mag deze speler een extra etappepijl aan deze expeditie leggen op gelijk welke plaats die de expeditie reeds heeft aangedaan (er moet dus een gelijkgekleurde etappepijl naar deze plaats wijzen). In deze situatie is **aftakken** dus **wel toegestaan**. De pijlpunt van de nieuwe etappe vormt de plaats waarvanuit de expeditie verder moet worden gebouwd. Een speler mag per beurt maximaal één lus bouwen. Mocht er door het vormen van een lus een groen punt bereikt worden, dan geeft dit de speler recht op twee extra etappepijlen (één voor de lus en één voor het groene punt). Een lus kan ook ontstaan door het wegnemen van een etappepijl (zie reischeques).
- ⇒ Indien alle etappepijlen van een bepaalde kleur opgebruikt zijn, kan deze expeditie niet meer verder uitgebouwd worden. Alleen de andere expedities kunnen dan nog verder uitgebouwd worden.
- ⇒ **Reischeques** :
- Een speler mag voor, tijdens of na zijn **beurt maximaal 2 reischeques** inzetten. Een uitgespeeld reischeque wordt op het speelbord op het vak Terra-X gelegd.

Eén reischeque geeft het recht om :

- * Of één extra etappepijl te leggen ;
- * Of één willekeurige etappepijl te verwijderen aan het einde van een expeditie. Indien een speler een etappepijl wegneemt, voert dit de expeditie terug tot de vorige plaats. Dit kan op zijn beurt de betrokken speler het recht geven om een vergeten opdrachtkaart af te leggen. Mocht door het wegnemen van een etappepijl terug een groen punt bereikt worden, dan mag de speler opnieuw een extra etappepijl leggen ;
- * Of één van zijn onderzoeksoopdrachten te wisselen. Indien een speler beslist om een opdrachtkaart te wisselen, legt hij één onderzoeksoopdracht weg, neemt er 2 van de stapel, kiest er daar één van en legt de andere (net zoals de gewisselde kaart) onder de stapel.

Einde van het spel

Nadat een speler zijn laatste opdrachtkaart heeft uitgespeeld, mag elke speler die tijdens deze ronde nog niet aan beurt was, nog één maal spelen. Daarna wordt het spel beëindigd. Het spel eindigt echter onmiddellijk als de laatste etappepijl werd uitgespeeld.

De puntentelling is als volgt :

- * uitgevoerde opdracht : + 1 punt
- * niet-uitgevoerde opdracht : - 1 punt
- * spelfiche in hand : + 1 punt
- * fiche nog op speelbord : -1 punt

De speler met de meeste punten wint het spel.

T E R R A - X		
Queen Games	Kramer, Wolfgang	1995
2 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	1 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1996