



TERRA CONCORDIA

ZIVILISATIONEN IN HARMONIE



KURZÜBERSICHT

Phasen, Aktionen, Limits und Wertung auf einen Blick

VERSION 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



DIE RUNDE UND DIE AKTIONEN

Ziel: am Ende der letzten Runde die meisten Siegpunkte (SP) haben. Sinkt die **globale Nachhaltigkeit** auf 0, verlieren alle. Sinkt die **Nachhaltigkeit deiner Zivilisation** auf 0, verlierst du.

➡ DIE 4 PHASEN DER RUNDE

1 • Planung	Jeder zieht 1 Gebäudekarte + 2 vom gemischten Stapel. Ein Ereignis wird aufgedeckt. Das Einkommen gespielter Karten kommt herein. Die Arbeiter werden wieder frei.
2 • Aktionen	In Zugreihenfolge je eine Hauptaktion, bis alle gepasst haben. Handkarten spielen ist eine freie Aktion. Wer zuerst passt, erhält +1 Gold und beginnt die nächste Runde.
3 • Produktion	Hexfelder mit Arbeiter produzieren. +1 Prestige pro Gebäude. Global ≥ 5 : +1 Nahrung für alle; ≥ 7 : +1 Prestige. Zivilisation ≥ 7 : +1 Prestige.
4 • Unterhalt	Holz, Wasser oder Nahrung auf 0: -1 Nachhaltigkeit der Zivilisation. Steuer von 1 Gold je 3 Gebäude. Die globale Nachhaltigkeit sinkt um 1.

🔨 AKTIONEN

AKTION	KOSTEN	PRO RUNDE	WIRKUNG
 Sammeln	1 Arbeiter	—	Setzt den Arbeiter auf ein eigenes oder freies Nachbar-Hexfeld: erhält die Produktion sofort und erneut in der Produktionsphase.
 Erkunden	1 Arbeiter	—	Deckt ein Nachbar-Hexfeld auf und kontrolliert es. Die 1. pro Runde zieht 1 Erkundungskarte. Ruinen: +1 SP.
 Bauen	1 Arbeiter + Kosten + 1 Gold	2	Baut ein Gebäude oder Weltwunder auf einem eigenen Hexfeld mit passendem Gelände.
 Forschen	Kartenkosten	2	Erwirbt eine verfügbare Technologie und schaltet die der nächsten Stufe frei. Stufe 4 ist exklusiv (★).
 Handeln	—	1 (Aurifera 2)	Bis zu 3 Tausche: 3 eines Rohstoffs = 1 Gold; zwischen Rohstoffen 1 : 1.
 Beeinflussen	1 Einfluss + 1 Arbeiter	1	Übernimmt ein Hexfeld ohne Weltwunder, ohne Arbeiter und mit höchstens 1 Gebäude (nicht das Start-Hexfeld eines anderen).
 Renaturieren	1 Holz + 1 Wasser + 1 Arbeiter	1	+1 globale Nachhaltigkeit, +1 der Zivilisation und +1 SP. Verdantis: ohne Arbeiter, +2 und +2 SP.
 Anwerben	2 Gold	1	+1 Arbeiter (bis 3 pro Partie, höchstens 8).
 Segeln	1 Nahrung	2	Bewegt ein Boot auf ein benachbartes Ozean-, See- oder Insel-Hexfeld, kontrolliert es und bringt +2 Gold.
 Karte spielen	Kartenkosten	2 Karten	Freie Aktion: verbraucht den Zug nicht. Gebäude, Weltwunder und Technologien zählen nicht zum Limit.
 Passen	—	—	Beendet deine Aktionen in der Runde. Lege ab, bis du 5 Karten auf der Hand hast.

LIMITS UND WERTUNG



LIMITS PRO SPIELER

- 9 Gebäude (inklusive Weltwunder) und 4 pro Hexfeld.
- 3 Weltwunder (4 in Episch).
- 8 Arbeiter (Start mit 5).
- 9 Handkarten; beim Passen bleiben 5.
- Kein Rohstoff fällt unter 0, außer Gold.



NACHHALTIGKEIT

- Global (0 bis 10, für alle): sinkt um 1 pro Runde; bei 0 verlieren alle.
- Der Zivilisation (0 bis 10): bei 0 verlierst du.
- Holz, Wasser oder Nahrung auf 0: sofort -1 der Zivilisation.
- Renaturieren und viele Karten erhöhen beide.



ZIVILISATIONEN

Solaris	Gebäude und Weltwunder kosten 2 Rohstoffe weniger (die teuersten).
Mariteia	Erkundet Ozean und Insel ohne Arbeiter; die 1. pro Runde deckt +1 Hexfeld auf.
Verdantis	Renaturieren braucht keinen Arbeiter und bringt das Doppelte.
Aurifera	2 Handeln-Aktionen; jeder Rohstoff ist 2 Gold wert, +1 Gold pro Aktion.



SCHLUSSWERTUNG

Während des Spiels	SP aus gespielten Karten, erkundeten Ruinen, Renaturieren und Soforteffekten.
Erkundung	1 SP pro kontrolliertem Hexfeld.
Einfluss	1 SP je 2 Einfluss.
Gold und Prestige	1 SP je 3 Gold + das angesammelte Prestige.
Öffentliche Ziele	SP nach Platzierung (1., 2. und 3.).
Geheimziel	SP, wenn die Bedingung erfüllt ist.
Nachhaltigkeit der Zivilisation	≥ 5 : +2 SP · ≥ 8 : +5 SP · 10: +8 SP.
Kartenboni	Spielende-Effekte der gespielten Karten.

Gleichstand: mehr Nachhaltigkeit der Zivilisation, dann mehr Weltwunder, mehr Einfluss und mehr Technologien.



VARIANTEN

Schnell	6 Runden · 3 Weltwunder
Standard	9 Runden · 5 Weltwunder
Episch	12 Runden · 8 Weltwunder · doppelte Ereignisse
Einsteiger	8 Runden · keine negativen Ereignisse
Diplomatie	8 Runden · Bündnisse (+3 Gold)

Nützliche Tasten: **F1** Nachschlagewerk · **C** Berater · **T** Draufsicht · **Esc** zurück. Am Controller: **X** / **□**
Nachschlagewerk, **RB** / R1 Berater, **Y** / **△** Hand.