

Règles de Reterra

Comment jouer à Reterra

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire la communauté la plus prospère en posant des terrains, des bâtiments et des habitants pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur pose une tuile de terrain à son tour, puis peut y construire un bâtiment ou y installer un habitant, et activer les pouvoirs de ses bâtiments.
- **Condition de victoire** : Quand chaque joueur a complété sa grille de 4x4 tuiles, on compte les points — celui qui en a le plus gagne !

L'histoire et le thème du jeu

Dans un futur proche, la nature a repris ses droits sur nos villes. Il ne reste que quelques vestiges de notre passé, et c'est avec ces reliques que vous allez bâtir une nouvelle communauté. Reterra, c'est un jeu de placement de tuiles où chaque joueur construit son propre village de zéro, en récupérant ce qui traîne et en attirant des habitants. Ambiance post-apo chaleureuse garantie ! Si vous aimez les jeux de construction de territoires comme [Kingdomino](#) ou [Cascadia](#), vous allez vous sentir comme à la maison.

Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, faisons le point sur ce que vous avez entre les mains :

- **104 tuiles de terrain** : les pièces de base de votre communauté, chacune composée de 4 cases de terrain.
- **93 tuiles de bâtiment** : les constructions que vous poserez sur vos terrains.

- **15 cartes de bâtiment recto-verso** : elles indiquent le pouvoir et la valeur de chaque bâtiment.
- **Des pions Habitant** : vos petits résidents qui rapportent des points.
- **Des jetons Bric-à-brac / Relique (recto-verso)** : les reliques donnent des points, le bric-à-brac en retire à vos adversaires !
- **1 plateau de mise en place** : la zone centrale où s'organisent les bâtiments disponibles.
- **5 boîtes de rangement** : pour ranger les tuiles par catégorie.
- **1 bloc de feuilles de score** : pour compter les points en fin de partie.

La préparation avant la première partie

Pour votre toute première partie, suivez ces étapes dans l'ordre — c'est plus simple qu'il n'y paraît !

Trier les tuiles de bâtiment

Ouvrez la **boîte de rangement avec le couvercle illustré** et sortez les **cartes de bâtiment**.

Ces cartes vous montrent à quelle catégorie appartient chaque bâtiment. Il y a 3 catégories :

- **Catégorie 1 : Infrastructure** (boîte numéro 1)
- **Catégorie 2 : Commerces** (boîte numéro 2)
- **Catégorie 3 : Loisirs** (boîte numéro 3)

Détachez toutes les **tuiles de bâtiment** et les **jetons Bric-à-brac / Relique** de leurs planches en carton, puis rangez-les dans les boîtes correspondantes avec les cartes de bâtiment posées dessus. Les **jetons Bric-à-brac / Relique** et les **pions Habitant** vont dans la même boîte que le bloc de feuilles de score.

● **Pour votre première partie** : utilisez uniquement la **Catégorie 1 : Infrastructure** et la **face violette** des cartes de bâtiment. Remettez les autres boîtes de catégorie dans la boîte de jeu.

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place

Étape 1 — Dépliez le plateau

Dépliez le **plateau de mise en place** et posez-le au centre de la table. C'est la zone commune visible de tous.

Étape 2 — Placez les cartes de bâtiment sur le plateau

Chaque **carte de bâtiment** se place dans la case du bas du plateau dont les symboles **Engrenages** correspondent à ceux affichés en haut à droite de la carte. Ces cartes restent visibles toute la partie — elles indiquent le pouvoir et la valeur en points de chaque type de bâtiment. Choisissez bien la face que vous souhaitez utiliser au départ, car **vous ne pourrez pas retourner une carte en cours de partie**.

Étape 3 — Remplissez les cases de bâtiment

Au-dessus de chaque carte, empilez les **tuiles de bâtiment correspondantes**. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, le plateau vous indique combien de tuiles sont nécessaires — inutile de tout mettre !

Étape 4 — Préparez les jetons et les pions


Si les pouvoirs de vos bâtiments mentionnent le **bric-à-brac** ou les **reliques**, formez des piles de jetons à côté du plateau. Sinon, laissez-les dans leur boîte. Posez aussi les **pions Habitant** à portée de main à côté du plateau.

● **Pour votre première partie** : utilisez uniquement le **côté Bric-à-brac** des jetons. Le côté Relique sera débloqué pour les parties suivantes.

Étape 5 — Distribuez les tuiles de terrain de départ

Mélangez toutes les **tuiles de terrain** et placez-en une face visible au centre de la rangée du plateau — c'est la **tuile de départ** de chaque joueur. Remplissez ensuite la rangée de tuiles de terrain avec d'autres tuiles piochées. Puis distribuez **3 tuiles de terrain secrètes** à chaque joueur : regardez-les, mais ne les montrez pas ! Vous n'aurez que ces 3 tuiles pour toute la

partie, alors choisissez bien quand vous les jouez.

 **Petite astuce** : observez discrètement les tuiles de terrain visibles sur le plateau avant de décider quand jouer vos tuiles secrètes — elles peuvent vous donner un sacré avantage !

Le joueur qui a le plus de chances de survivre à une apocalypse commence. Le jeu se poursuit ensuite sur la gauche.


Déroulement d'une partie

Chaque joueur construit sa propre communauté dans son coin. L'objectif est de former un carré de **4 tuiles de terrain par 4 tuiles de terrain**, soit **16 tuiles au total**. À votre tour, vous effectuez ces 4 actions dans l'ordre :

Action 1 — Poser une tuile de terrain

Prenez une **tuile de terrain** soit dans la rangée visible du plateau (accessible à tous), soit parmi vos **3 tuiles secrètes**. Posez-la dans votre communauté en l'alignant sur tout le bord d'une tuile déjà placée. Vous pouvez l'orienter dans n'importe quel sens.

Chaque tuile est composée de **4 cases de terrain** : elles peuvent représenter de la pierre, de l'eau, de la végétation, etc. Les cases n'ont pas besoin d'être du même type que leurs voisines, mais regrouper des types identiques peut vous rapporter des points.

 **Attention aux sources d'énergie** : certaines tuiles ont une **source d'énergie** (uniquement sur des terrains d'eau). Elle vaut **8 points** si elle est entièrement entourée de tuiles de terrain en fin de partie. Si elle dépasse du bord de votre communauté, elle ne vaut rien. Si vous avez au moins 2 sources d'énergie dans la rangée visible, vous pouvez les défausser sous la pile et les remplacer par 2 nouvelles tuiles.

Action 2 — Placer un bâtiment ou un habitant (optionnel)

Si la tuile que vous venez de poser contient un ou plusieurs symboles **Engrenages**, vous pouvez y placer **soit 1 bâtiment, soit 1 habitant**. Vous n'êtes pas obligé de le faire, mais réfléchissez bien : une fois posé, **rien ne peut être déplacé** !

Placer un bâtiment : choisissez un **bâtiment disponible** sur le plateau de mise en place. Son


segment d'Engrenages doit correspondre à des cases Engrenages de votre communauté, et **au moins 1 Engrenage doit être sur la tuile que vous venez de poser ce tour-ci**. Un bâtiment peut s'étendre sur plusieurs tuiles de terrain. Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires du même bâtiment — et vous marquez des points pour chacun !

Placer un habitant : posez un **pion Habitant** directement sur un symbole Engrenage de la tuile que vous venez de poser. Vous ne pouvez rien poser par-dessus un habitant. Certains pouvoirs de bâtiment permettent de placer des habitants ailleurs ou sur des cases sans Engrenage — mais ça, c'est une action séparée qui se joue à l'étape suivante.

Action 3 — Activer les pouvoirs de vos bâtiments

Si vous avez des **bâtiments dans votre communauté** dont le pouvoir peut s'activer maintenant, faites-le ! Les pouvoirs s'activent à partir du **tour qui suit leur placement**, sauf indication contraire sur la carte. Si vous avez plusieurs exemplaires du même bâtiment, leurs pouvoirs **s'additionnent** (par exemple : deux terrains de sport = 2 jetons Relique posés par tour).

Certains pouvoirs impliquent vos **voisins**, c'est-à-dire uniquement les joueurs directement à votre droite et à votre gauche.

 **Petite astuce** : si vous adorez embêter vos voisins avec des jetons Bric-à-brac, jetez un œil aux règles de [Faraway](#) — vous y retrouverez cette même tension délicieuse entre joueurs !

Action 4 — Reremplir la rangée de tuiles de terrain

Si vous avez pris une **tuile dans la rangée visible** du plateau, remplacez-la immédiatement par une tuile du dessus des piles. En revanche, si vous avez utilisé l'une de vos **tuiles secrètes**, ne la remplacez pas.

Les bâtiments en détail

Les bâtiments sont le cœur de votre stratégie. Voici ce qu'il faut savoir :

Les tuiles de bâtiment

Elles se posent sur les **Engrenages** de vos tuiles de terrain. Il y en a de 3 tailles :

- **Bâtiments à 2 cases** : 2 types disponibles dans chaque catégorie.
- **Bâtiments à 3 cases** : 2 types disponibles dans chaque catégorie.
- **Bâtiments à 4 cases** : 1 type disponible dans chaque catégorie.

Les cartes de bâtiment

Chaque **carte de bâtiment** a deux faces (violette et orange) avec des pouvoirs différents. La valeur en points et le pouvoir actif dépendent de la face visible choisie en début de partie. Ces cartes restent sur le plateau toute la partie, en bas, pour que tout le monde puisse s'y référer à tout moment.

Créer votre propre catégorie

Une fois à l'aise avec les règles, vous pouvez mélanger les cartes et bâtiments de différentes boîtes pour créer votre propre catégorie personnalisée ! Une catégorie doit toujours inclure **2 bâtiments à 2 cases, 2 bâtiments à 3 cases et 1 bâtiment à 4 cases**. Des catégories toutes prêtes vous sont proposées dans le livret, comme la **Catégorie Voisins hostiles** (pour les amateurs de coups tordus), la **Catégorie Sérénité** (pour une partie cool et zen), la **Catégorie Popularité avant tout** (pour accumuler un max d'habitants) ou la **Catégorie Prime de récupération** (pour collectionner les reliques).

Ce qu'on trouve sur les tuiles de terrain

Les cases de terrain

Chaque tuile est composée de 4 **cases de terrain** de types variés (pierre, eau, végétation...). Un **segment continu** est une étendue ininterrompue de cases du même type. Si ce segment atteint **au moins 7 cases**, il vaut **3 points** en fin de partie — même s'il en fait 14, ça ne vaut

pas plus !

Les symboles Engrenages

Les **Engrenages** sur les tuiles de terrain sont les seuls endroits où vous pouvez normalement poser un bâtiment ou un habitant. Ils ne rapportent pas de points en eux-mêmes.

Les symboles Relique

Les petits symboles blancs sur les tuiles de terrain représentent des **reliques**. Chaque relique vaut **1 point** en fin de partie... sauf si un adversaire y a posé un **jeton Bric-à-brac** dessus — dans ce cas, elle ne vaut plus rien et vous ne pouvez pas l'enlever. Aïe !

Les sources d'énergie

Ces cases spéciales n'apparaissent que sur les terrains d'eau et font partie des **segments de terrain d'eau**. Une source d'énergie vaut **8 points** si, en fin de partie, elle est entièrement entourée de tuiles de terrain (d'autres sources d'énergie comptent aussi). Si elle est sur un bord de votre communauté sans tuile adjacente, elle vaut **0 point**.

Les éléments que vous posez sur les tuiles

Les pions Habitant

Vos petits résidents ! Ils valent chacun **1 point** en fin de partie. Ils se posent obligatoirement sur un **Engrenage** de la tuile du tour en cours, sauf si un pouvoir de bâtiment vous permet de faire autrement. Vous ne pouvez rien poser sur un habitant.

Les jetons Relique

Ces jetons fonctionnent exactement comme les symboles de relique imprimés sur les tuiles : ils valent **1 point chacun**. Vous ne les utilisez que lorsqu'un pouvoir de bâtiment vous le permet.

Attention, leur verso est un jeton Bric-à-brac !

Les jetons Bric-à-brac

L'arme secrète contre vos adversaires ! Vous les posez sur les **reliques** de la communauté d'un autre joueur uniquement quand un pouvoir de bâtiment vous le permet. Une relique couverte de bric-à-brac vaut **0 point**. Et personne ne peut couvrir ni enlever un jeton Bric-à-brac une fois posé. Cruel, mais efficace. Vous ne pouvez pas en poser sur des bâtiments ou des habitants. Pour en savoir plus sur la gestion des ressources et des interactions entre joueurs, jetez un œil aux [règles d'Abyss](#) — un autre jeu où l'équilibre entre construction personnelle et interaction est très bien dosé.

[IMAGE_FIN]

Le décompte des points en fin de partie

La partie se termine quand **chaque joueur a posé ses 16 tuiles de terrain** et complété sa grille 4x4. Utilisez les **feuilles de score** pour additionner vos points. Voici le récapitulatif de tout ce qui rapporte (ou coûte !) des points :

Élément	Condition	Points
Segment continu de terrain	Au moins 7 cases du même type	3 points
Source d'énergie	Entourée de toutes ses tuiles de terrain	8 points
Source d'énergie	Non entourée (en bordure)	0 point
Symbole Relique (tuile ou jeton)	Non couvert par du bric-à-brac	1 point
Symbole Relique	Couvert par un jeton Bric-à-brac	0 point
Pion Habitant	Toujours	1 point
Tuile de bâtiment	Selon la carte de bâtiment correspondante	Variable

Élément	Condition	Points
Jeton Bric-à-brac dans votre communauté	Posé par un adversaire sur une de vos reliques	-1 point

Le joueur avec le **total de points le plus élevé** remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'**habitants** dans sa communauté l'emporte.

⚠ Gardez les feuilles de score à portée de main pendant la partie pour vous y référer — même si vous ne les remplissez qu'à la fin !

Quelques astuces pour bien démarrer

- Les **cases adjacentes à un bâtiment ou un habitant** sont toutes les cases vides qui l'entourent directement (y compris les sources d'énergie), mais pas les cases déjà occupées par un bâtiment, un jeton ou un habitant.
- La face violette de la carte de **l'observatoire** donne des points bonus pour les bâtiments placés en **bordure** de votre communauté — pensez-y dès le départ !
- Si vous avez deux exemplaires du même bâtiment, leurs pouvoirs **s'additionnent à chaque tour**. Deux terrains de sport = 2 jetons Relique par tour, par exemple.
- Vous adorez les jeux de construction et de territoires ? Vous vous amuserez aussi beaucoup avec les [règles de Carcassonne](#) — un classique incontournable du placement de tuiles !