

TERRA MYSTICA

Fülsiketítő felfordulás szakította félbe a Vének tanácsának konferenciáját. "A boszorkányok! A boszorkányok!" kiabálta egy fiatal hang, és ököllel verte a gyűlés termének ajtaját, ahol a káoszmágusok elődei találkoztak. Végül kinyílt az ajtó, és a fiatal mágusnő berohant a terembe. "Láttam őket!" kiabálta, miközben levegő után kapkodott. A vének komoly pillantására szünetet tartott.

"Hogy merted félbeszakítani a tanácskozásunkat?" utasította élesen rendre a tiszteletre méltó szónoknő a rendzavarót. "ÉS ha ez valóban ennyire fontos, akkor beszélj érthetően. Mit láttál?"

Shara Nindée, a fiatal káoszmágus mély lélegzetet vett, és elmondott mindent amit látott. "Délen voltam, az erdő szélén. Boszorkányok voltak mindenütt. Átkozott seprűiken lovagolva húztak el a fejünk felett, és leszálltak a déli erdőben. És a számuk csak egyre nő! Azért jöttek, hogy itt telepedjenek le!"

Ez csakugyan kellemetlen hír volt. A Vének Tanácsa éppen úgy határozott, hogy ledönti a déli erdőt, láva vihart zúdítva rá, és az erdős területet fátlan pusztasággá változtatja - pont olyanra, amit szeretnek. A feladatot végrehajtó csapat már megalakult. És most úgy tűnik, hogy a boszorkányok elejét vették ennek. A boszorkányok erdőlakó nép, és így számos erdőt előzönlöttek. Még rosszabb, hogy - még fákat is ültetnek oda, ahol semmi nem volt egy erdő kialakításához. Micsoda lidércnyomás ez a káoszmágusoknak, akik keményen próbálnak mindent pusztasággá alakítani.

Ezután Malkuzar, egy öreg és bölcs káoszmágus szólalt fel. Az ok, amiért bölcsességét kérték, hogy öt vagy több önálló kísérletet is túlélte már. "Semmit sem tehetünk. Nem feltétlenül rossz nekünk, hogy vannak szomszédjaink, jók a kereskedés miatt. Amikor felépítik saját településüket, sok aranyat gyűjthetünk a kereskedelemből. Néhányan a vének közül bólogattak, többen kételkedve néztek. "De az embereink már elmentek, hogy elkezdjék a földmunkákat," érvelt a szóvivőnő. "Adjuk fel? Több pusztaságra van szükségünk!"

"Küldjük Shara-t nyugatra a hegyekbe," javasolta Malkuzar. "Általában van néhány földalatti lávafolyam a hegysekben, melyeket felnyithatunk. Különben is a hegyeket könnyebb pusztasággá változtatni, mint az erdőket. Ez az ahogy megfoghatjuk a boszorkányokat!"

A döntés megszületett. "Ahogy te, Shara..." A fiatal mágus nyelt egyet, amikor tekintete találkozott az öreg Malkuzar komoly tekintetével. "Mivel te ilyen buzgó vagy, van egy küldetésünk a számodra. Azonnal utazz nyugatra, a hegyekbe. Ellenőrizd, hogy még mindig meleg-e a helyzet. A törpék mindig a hegyek között kószálnak. Ez az amire nekünk szükségünk van."

BEVEZETÉS

A Terra Mysticában a 14 csoport közül minden játékos egyet kormányoz úgy, hogy sikeresebben fejlődjenek az ellenfél csoportjánál. A Terra Mystica egy varázslatos világ: lakosai meg tudják változtatni a terepet, ahol élnek. Minden csoportnak van egy speciális

tereptípusa: Csak ezen építkezhetnek: ez a szülőföldjük tereptípusa. Ezért szükséges minden csoportnak, hogy az évszázadok során **felszínformáló** képességet fejlesszen ki.

A csoportok élhetnek Síkság, Mocsár, Tó, Erdő, Hegy, Pusztaság, Sivatang területen – és mindegyikük arra törekszik, hogy a terepet saját igényei szerint alakítsa.

A játékban a játékosoknak terjeszkedniük kell, hogy kiépítsék Lakóhelyüket. De hatalomhoz jutnak, amikor egy másik játékos építi lakóhelyét vagy fejleszti épületeit a közvetlen szomszédságukban, mindenkinek szembe kell néznie a kihívással, hogy megtalálja az egyensúlyt, a többi játékos szomszédságában és a szabad területek felé való terjeszkedésben.

A meglévő lakóépület több lépésben fejleszthető: először Kereskedőházzá, majd erőddé vagy templommá. Egy templom szentéllyé fejleszthető. A Lakóépület adja a munkásokat. Az épületek fejlesztése növeli a Pénzt, az Energiát vagy a Papokat.

Egy épület három lépésben válhat szentéllyé. Vagy egy kereskedőház válhat erőddé.

A földrajzi terjeszkedés, és az épületek fejlesztése mellett a játékosok kialakíthatnak négy Kultuszt: a Föld, a Víz, a Tűz és a Levegő kultuszát. Ennek fejlődését a kultusz táblán jelezzük. Ezek fejlesztése szintén növeli a Hatalmat/Energiát és a jutalmat.

A Város Kulcsa *(jelzi, hogy először várost kell létesíteni, hogy a kultusz sáv utolsó mezőjére jussunk)*

Hatalmat kapsz, amikor haladsz a kultusz sávon.

A levegő kultusz rendje *(lehetővé teszi, hogy rögtön több mezőt lépj előre a kultusz sávon)*

Végül a saját csoportját a legjobban fejlesztő játékos megnyeri a játékot.

TARTOZÉKOK

1 játéktábla a kezdeti államok térképével

56 terep lapka

65 semleges színű munkás

25 közepes érme (értéke 2)

20 nagy érme (értéke 5)

65 lila hatalomjelző

1 narancssárga kezdő játékos jelző

17 akció jelző

1 játék vége jelző

5 „100 győzelmi pont” lapka

28 ovális pártfogó lapka (1+3+3 kultuszonként)

1 kultusz tábla (a négy kultusz sávval és renddel)

7 csoporttábla (mindkét oldalán különböző csoporttal)

Megjegyzés: Mivel ezt a játékot 5-nél több játékos nem játszhatja, így soha nem fordul elő, hogy mind a hét szín egyszerre legyen játékban.

A csoportok színeiben (zöld, sárga, kék, barna, piros, fekete, szürke)

8 lakóépület

4 kereskedőház

1 erőd

3 templom

1 szentély

7 pap

7 jelző

3 híd

10 város lapka

9 bónusz kártya (mintha összezsavart tekercs lenne)

8 derékszögű pontozó lap

5 „akció” áttekintő lap

12 vonalzáras zacskó

ez a szabálykönyv és az összefoglaló angolul

ez a szabálykönyv és az összefoglaló németül

ELŐKÉSZÜLETEK

Ez a fejezet két részből áll. Az első játék alkalmával, kérlek kövesd az álló bevezető játékot. A második játéknál add hozzá a kezdeti fő játék variációkat.

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, és mellé a kultusz táblát.

A CSOPORTOK ELOSZTÁSA

Az első Terra Mystica játék alkalmával az előre megadott csoportok használatát javasoljuk. A játékos számtól függően vegyétek ki az ajánlott frakciókat és osszátok szét a játékosok között:

2 játékos: Boszorkányok (zöld) és Nomádok (sárga)

3 játékosnál: Boszorkányok (zöld), Nomádok (sárga) és Aranycsinálók (fekete)

4 játékosnál: Boszorkányok (zöld), Nomádok (sárga), Aranycsinálók (fekete) és Szirének (kék)

5 játékosnál: Boszorkányok (zöld), Nomádok (sárga), Aranycsinálók (fekete), Szirének (kék) és Óriások (piros)

A CSOPORTOK SZÍNEIBEN LÉVŐ TARTOZÉKOK

Minden csoporttáblán van egy átalakítás kör. Ez mutatja a hét féle terepet az adott csoportra jellemző **szülőföld terepével** együtt, mely utóbbit nagyobb méretével kiemeltük. (A szülőföld színe jelzi a csoport színét.)

Vegyétek el minden jelzöt a csoportunknak megfelelő színből:

papokat, épületeket, jelzőket és a hidakat.

(A papok, épületek és hidak mennyisége adott, a jelzők száma.)

Tegyétek a 7 papokat és a 3 hidat a csoporttábla mellé. Tegyétek az épületeket a csoport tábla megfelelő mezőire.

A csoport tábla mellé tett papok és hidak alkotják a „készletet”.

Tegyétek a helyére a 7 saját színű **jelzöt**:

Tegyétek egy jelzöt a hajózási sáv **bal szélső mezőjére** (értéke 0).

(Csak a sellők kezdenek 1-es értékkel. A fakírok és a törpék nem hajóznak, így nincs szükségük erre a jelzőre.)

Tegyétek egy jelzöt csoporttáblánk cserekereskedelem sávjának **legalsó mezőjére** – ezen a mezőn 3 munkás felel meg 1 ásonak. (Az árnylányoknak nincs szükségük erre a jelzőre.)

Tegyétek egy újabb jelzöt a játéktábla győzelmi pont sávjának **20-as mezőjére**.

Osszátok szét a maradék jelzőket, tegyünk a Kultusz tábla mind a négy kultuszsávjának **0 mezőjére** egyet.

A dőlt betűs piros szöveg és a zárójel kiemeli, hogy miben térnek el az alapszabályoktól az egyes csoportok. Ezek a különbségek láthatóak minden csoport saját csoporttábláján is, és részletesen leírjuk ezeket a szabály könyv utolsó oldalán is (lásd függelék VI).

CSOPORTOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden csoport előkészülete a csoporttáblán látható.

Kezdeti erőforrások

Szedjétek össze a kezdeti erőforrásokat. Ezek a csoport tábla jobb felső sarkában szerepelnek a csoport neve alatt:

Munkások, Érmék, Papok

Vegyétek el a felsorolt erőforrásokat, és tegyétek a csoporttáblákra. *(Ezek a kezdeti erőforrásokon felül, még az első kör jövedelmét is megkapjuk. Lásd 8. oldal.)*

A boszorkányok 3 munkást és 15 érmét kapnak az előkészületek során.

A kultusz fejlődése

A csoport táblán látható néhány **kultusz szimbólum** a kezdeti erőforrások mellett. Minden egyes itt lévő szimbólum számának megfelelően mozgassátok a kultusz táblán a jelzőt **egyfel** **mezőt**.

A nomádok (sárga) a tűz és a föld kultusznál az 1-es mezőről indulnak, a félszerzetek (barna) a levegő és a víz kultusznál az 1-es mezőről indulnak, a boszorkányok (zöld) a levegő kultusznál a 2-es mezőről indulnak, és a sellők (kék) a víz kultusz 2-es mezőjéről indulnak.

A hatalom jelzők

A csoporttáblán **három hatalom jelző tárolót** ábrázol a bal felső sarokban. Osszátok szét mind a **12 hatalom jelzők** (egyszerűbben hatalmat) az I. és a II. tároló között, ahogy azt a csoporttábla mutatja.

A boszorkányok 7 hatalommal kezdenek a II. tárolóban, és 5 hatalommal az I. tárolóban.

A JÁTÉK TÁBLA ÉS A KULTUSZ TÁBLA

Az első játékhoz a következő felállítást javasoljuk. Ez a 4-játékos játék előkészületeit követi részletesen. Az előkészületek más játékos számnál később következnek.

Vegyétek el a csoport táblánkról a lakóépületeket, és tegyétek le őket, ahogy a tábla mutatja.

A térkép terepből és folyóból áll.

Rendezzétek el a pártfogó lapkákat 3X4-es mintában.

*Van egy előre megadott sorrendje a **pontozó mezőknek**. a legfelső pontozó mező jobb felére a **játék vége jelzőt**. A letakart mezőt a játék alatt nem vesszük figyelembe.*

*Tegyétek egy **akció jelzőt** a mind a 6 hatalom akciómező fölé a játéktáblára. Tegyétek a maradék akció jelzőket a tábla mellé.*

*Válogassátok szét a **munkásokat**, az **érméket** és a **város lapkákat**, és tegyétek a tábla mellé könnyen elérhető helyre. Fordítsátok a város lapkákat képpel felfelé.*

*A **bonusz kártyákat** tekercs ábrázolja. A játékos számtól függ, hogy melyiket használjuk. A kép a 4-játékos játékot mutatja.*

*Az a játékos, aki a legkevésbé rég ásta fel a kertjét veteményesnek elveszi a **kezdő játékos jelzőt**, ő lesz a kezdő játékos.*

A bónusz kártyák és az előkészületek 2 játékosnál.

A bónusz kártyák és az előkészületek 3 játékosnál.

A bónusz kártyák és az előkészületek 5 játékosnál.

Megjegyzés: Minden csoportnak (egyét kivéve): az egyik a játék kezdetétől adott, a másik az erőd megépítése után. Ezek a képességek szerepelnek a csoport lapokon, és ennek a szabálykönyvnek az utolsó lapján részletesen is leírjuk: győződjetek meg róla, hogy minden játékos tisztában van a csoportok különleges képességeivel mielőtt elkezdtek játszani.

különleges képesség erőd építése után

különleges képesség a játék kezdetétől

AZ ALAPJÁTÉK MÓDOSÍTÁSA

Ha nem tetszik a bevezető játék, akkor választhattok véletlenszerűen, melyik bónusz kártyákat, és melyik pontozó lapkákat használjátok.

Miután ez az alapfelállítás megtörtént, szabadon választhattok csoportot. Szintén szabadon dönthettek, az első lakóépületek helyéről. *(Az első lakóépület helye nem megadott.)*

Pontozó lapkák

Véletlenszerűen húzzatok 6 pontozó lapkát, és véletlenszerű sorrendben tegyétek képpel felfelé fordítva a játéktáblára. Minden lapka megfelel egy körnek. *(Tegyétek vissza a maradék 2 lapkát a dobozba.)* Takarjátok le a legfelső pontozó lapka jobb felét a **játék vége** jelzővel.

A 6. körnek megfelelő pontozó lapka.

Az 5. körnek megfelelő pontozó lapka.

A 4. körnek megfelelő pontozó lapka.

A 3. körnek megfelelő pontozó lapka.

A 2. körnek megfelelő pontozó lapka.

Az 1. körnek megfelelő pontozó lapka.

Bónusz kártyák

Keverjétek meg a 9 bónusz kártyát. A játékhoz szükséges kártyaszám a játékosok számától függ.

A játékosok száma: 2, 3, 4, 5

Bónusz kártyák száma: 5, 6, 7, 8

Véletlenszerűen húzzátok ki az adott számú bónusz kártyát, és tegyétek képpel felfordítva sorban egymás mellé.

(A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba.)

Csoport tábla választása

A kezdő játékos választ egy csoportot, és elveszi a **csoport tábláját**. Az óramutató járásának megfelelően a játékosok a maradék csoporttáblákból, és eldöntik, melyik oldalukat szeretnék használni.

Megjegyzés: Lehetséges alternatíva a csoportok véletlenszerű kiválasztása. (Vegyetek mindegyik színű lakóépületből egyet, és osszátok ki a játékosok között találomra.) Ezután válasszatok egyet a két csoport közül: az adott csoport tábla előlapján vagy a hátlapján lévő.

Amint minden játékos választott egy csoportot, akkor a csoportoknál kövessétek a bevezető játékban leírt előkészületeket. A tartozékokat is válogassátok ki a saját színetekben, ahogy ott leírtuk. De a **lakóépületeket** még **ne** rakjátok le a táblára (lásd az "Első épületek lehelyezése" részt a 8. oldalon).

A JÁTÉK CÉLJA

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. A következő ábrán mutatjuk be a győzelmi pont szerzés lehetőségeit a játék során. *(A győzelmi pontot babérkoszorús barna négyzet jelzi.)*

Ezt a szabálykönyvet olvasva többször térj vissza erre az oldalra, hogy jobban átlásd az összefüggéseket. Ez a rész nem a szabálymagyarázat. Minden ezen az oldalon lévő szabály megtalálható a szabálykönyvben máshol részletesebben.

Mind a 6 körnek van egy pontozó lapkája. Mindegyikük mutatja, hogy az adott körben, hogy lehet győzelmi ponthoz jutni:

épület (1. akció, 9. oldal), kereskedőház, erőd vagy szentély (4. akció, 11. oldal) építésével. További győzelmi pont szerezhető a terep átalakítással (ásó szimbólum), és város alapítással (kulcs szimbólum).

Szembe kell nézni a döntéssel: egyrészt csoportjaitok számára a legjobb épületeket szeretnétek megépíteni *(az egyik csoport gyorsan erődöt akar, a másik sok templomot)*, másrészt arra az épületre is kell figyelni, amelyik a körben győzelmi pontot ér.

A bónusz kártyák, három kivétellel, győzelmi pontot adnak, **ha teljesítitek azokat az akciókat, amelyekért megkaphatjátok az adott akció fázisban** *(passzolásnak nevezzük)*:

Így még kaphatók győzelmi pontok:

- mindegyik, táblán lévő lakóépületek után,
- mindegyik, táblán lévő kereskedőházak után, vagy

- a táblán lévő erődötök vagy szentélyetek után.

Két pártfogó lapka adhat győzelmi pontot a lakóépületért és a kereskedő házáért, **bármikor, ha megépítitek ezeket.**

Másik pártfogó lapka akkor ad győzelmi pontot, ha már van kereskedő házatok, **amikor passzoltok.**

Kaptok győzelmi pontot **városalapításnál.** (Részletesen a 14. oldalon.) A tetején látható az érte járó jutalom.



A nomádoknak van egy lovasuk a sivatagban. Ők sátrakban élnek, és mindig mozgásban vannak. Még ma is egyszerű és könnyű anyagokat használnak lakóépületeik építéséhez. Így nagy területeket tudnak igazán gyorsan benépesíteni. A nomádok csak a sivatagban laknak, és a lovas ember hordája homokviharokat okoz, mely a szomszédos területekre is átterjed.

Győzelmi pontot kapsz a **hajózás** fejlesztéséért (2. akció, 11. oldal)

vagy

a jártasságért a **felszínformálásban** (3. akció, 11. oldal). Ezért ezek az akciók nem hasznosak a játék elején, inkább a vége felé.

Néhány csoportnak olyan **különleges képessége** van, ami további győzelmi pontokat ad. (Például az aranycsinálók kifejezetten jól át tudják alakítani az érméket győzelmi pontokká.)

A játék végén, győzelmi pont jár a játéktáblán lévő legnagyobb összefüggő területért (Terület pontozás).

A hajózás és a felszínformálás fejlesztése nem csak a közvetlen győzelmi pont szerzésnél hasznos, hanem segít a nagy egybefüggő terület kialakításában is.

Terület pontozás

Kultusz pontozás

Szintén **a játék végén** jár győzelmi pont a kultusz sávon való előrelépésért (Kultusz pontozás).

Egyrészt **sok** lakóépületet szeretnétek a nagy összefüggő terület miatt, másrészt **értékesebb** templomot és szentély szeretnétek, ami sok papról gondoskodik. ezekre szükség van a jó kultusz pontozáshoz (5. akció, 13. oldal).

A többi játékosok való közeli szomszédság lehetővé teszi, hogy **győzelmi ponttal kereskedjete a hatalomért** (lásd 12. oldal).

(Ezért kezditek a játékot 20 győzelmi ponttal.)

JÁTÉKMENET

AZ ELSŐ ÉPÜLETEK LERAKÁSA

Ugorjátok át ezt a részt az első játék alkalmával. A bevezető játékban az épületek helye előre meg van adva.

A kezdő játékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, tegyete le egyet a lakóépületeitekből a **meglévő szülőföldetekre**. Ezután az utolsó játékostól kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva tegyete le a második épületeket, hasonló módon. *(A nomádok a harmadik lakóépületüket azután teszik csak le, amikor már minden játékos letette a második lakóépületét. A káoszmágusok egyetlen lakóépületüket azután teszik le, amikor a többi játékos már letette mindegyik lakó épületét - ha vannak, akkor a nomádok harmadik lakóépületének lerakása után.)*

Részletesen

- A lakóépületek csak a csoport szülőföld terepére rakhatók. *(Ennél több korlátozás nincs.)*

Az első épületek lerakásánál, a játékosok nem alakíthatják a felszínt. Ez a játék során csak később lehetséges.

- Minden épületet, a lakóépületeket is, balról jobbra vesszük le a csoport tábláról.

Az első épületek felrakása után, üres helyek lesznek a lakóépület sávon. Ezek a helyek adják a bevételeket *(lásd lejjebb)*.

Az első bónusz kártya kiválasztása

Az **utolsó játékos**tól kezdve, és az **óramutató járásával ellentétes irányba** haladva, mindenki kiválaszt és elvesz egy bónusz kártyát.

A bónusz kártyák további bevételt adnak, megnyitnak speciális akciókat vagy győzelmi pontot adnak bizonyos épületekért a forduló végén.



A káosz mágusok nagyra becsülik a pusztító erőket, és a komor pusztaságban érzik magukat a legjobban. Imádják a tüzet, és mindig keresik a föld alatti lávafolyamokat, amit megpróbálnak kitörésre kényszeríteni, és így még nagyobb felszínt átalakítani

pusztasággá. a káosz mágusoknak van bizonyos hatalmuk az idő fölött - meg tudják állítani az időt a többi ember számára, és így zavartalanul pusztíthatnak.

Tegyetek egy érmét minden megmaradt bónuszkártyára. *(Ezek az érmék azt a célt szolgálják, hogy a ritkán választott bónusz kártyákat vonzóbbá tegyék a későbbi körökben.)*

Minden kör végén lesz 3 maradék bónusz kártya, és mindegyik kap egy érmét.

A JÁTÉKMENET HAT KÖRÖN ÁT

Mind a hat kör az alábbi három fázisból áll:

1. fázis: Bevétel fázis- 2. fázis: Akció fázis - 3. Kultusz bónusz és a következő forduló előkészítésének fázisa

I. FÁZIS: BEVÉTEL

Az új munkások, érmék, papok és hatalom begyűjtése.

Az első játék alkalmával ezt a fázis szintén kimarad. Először megkapjátok a csoport-specifikus kezdeti bevételt, és utána megkapjátok az 1. kör bevételét is.

A bevételek függ az általatok épített épületektől, a választott bónusz kártyától, és *(később a játék során)* a saját pártfogó lapkáitoktól. Minden tartozékon egy nyitott kéz jelöli a bevételt.

AZ ÉPÜLETEK ALAPJÖVEDELME

Munkások: Vegyetek el az általános készletből annyi munkást, amennyi munkás szimbólum a **lakóépület** sávotokon látható.

Az 1. fázisban ez a játékos 3 munkást kap, amint ezt a lakóépület sáv jelzi.

Érmék: Vegyetek el az általános készletből annyi érmét, amennyi érme szimbólum a **kereskedőház** sávotokon látható.

Papok: Vegyetek el az általános készletből annyi papot, amennyi pap szimbólum a **templom** sávotokon látható. Újabb pap szimbólum a **szentély** megépítése után válik láthatóvá.

(A gyíkszerzetek és az árnylányok szentélye 2 papot ad.)

Tegyetek az új munkásokat, érméket és papokat a csoport táblátokra. *(Ha elfogynak a készletből a munkások vagy az érmék, akkor helyettesítsétek ezeket valamivel. Csak a papok száma meghatározott.)*

Hatalom: Annyi hatalmat kaptok, amennyi hatalom szimbólum a **kereskedőház** sávotokon látható. Az **erőd** általában további hatalomhoz juttat *(kivéve az aranycsinálókat, akik helyette 6 érmét kapnak, a káoszmágusokat, akik helyette 2 munkást kapnak, és a fakírokat, akik helyette 1 papot kapnak).*

A hatalom használatát a "Hatalom tárolónál" írjuk le.

KÁRTYÁKBÓL ÉS LAPKÁKBÓL SZÁRMAZÓ JÖVEDELMEK

A csoport táblán lévő bevételhez adjátok hozzá a bónusz kártyán látható bevételt (*lásd IV. Függelék, 19. oldal*) és a pártfogó lapkán látható bevételt (*II. Függelék, 18. oldal*).

Ha az itt látható pártfogó lapkád és bónusz kártyád van, akkor a bevételed: 1 munkás, 6 érme, 1 hatalom.

A HATALOM TÁROLÓJA

Minden játékosnak **12 hatalom jelzője** van, amit 3 tárolóra lehet szétosztani. A hatalomakcióhoz (*lásd 6. akció, 13. oldal*) kell hogy legyen hatalomjelző a **III. tárolóban** is (*a jobb oldali*).

Ebben az esetben 5 hatalomjelző áll rendelkezésre. Felhasználható a III. tároló összes hatalomjelzője, attól függetlenül, hogy mennyi hatalomjelző van az I. és a II. tárolóban.

Valahányszor hatalmat kaptok a játékban (*bevételként, amikor egyik ellenfeled épületet épít, vagy a kultusz sávon az előrelépésért*), akkor nem új hatalom jelzőt kaptok, hanem **átteszitek** az egyik már meglévő jelzőt egyik tárolóból a másikba. Amikor hatalomjelzőket használtok fel egy hatalomakcióban, akkor nem vesztek hatalomjelzőket, hanem ismét körbe **mozgatjátok** ezeket.

A hatalomjelzők mozognak (mindig az óramutató járása szerint) a következő szabályok alapján:

Hatalomjelző kapása

Amikor hatalmat kaptok, akkor kövessétek sorban az alábbi lépéseket.

1. Ha van hatalomjelző az I. tárolóban, akkor minden egyes kapott hatalomjelző után tegyetek át 1 hatalom jelzőt az I. tárolóból a II. tárolóba.
2. Miután az **I. tároló kiürült**, akkor minden egyes kapott hatalomjelző után tegyetek át 1 hatalom jelzőt az II. tárolóból a III. tárolóba.
3. Amikor mindegyik hatalomjelző a III. tárolóban van, akkor nem kaphatsz újabb hatalomjelzőt.

Ebben az esetben, ha kaptok 3 hatalomjelzőt, akkor először 2 jelző átkerül I. tárolóból a II. tárolóba, utána 1 jelző átkerül a II. tárolóból a III. tárolóba, így most az I. tároló kiürült.

Hatalom költése

Csak a III. tárolóban lévő hatalomjelzőket lehet elkölteni. Ezek átkerülnek az I. tárolóba.

Az előző példában kapott 3 hatalom jelző után, most már maximum 6 hatalomjelző költhető el a hatalomakcióban. Később részletezzük.

II. FÁZIS: AKCIÓK

Az akció fázis alatt a kezdő játékostól kezdve, és az óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos pontosan egy akciót hajt végre. Ezt addig folytatjuk így, amíg már **egyik játékos sem** szeretne több akciót végrehajtani.

Nyolc lehetséges akcióból választhatok. A passzolást kivéve minden akciót többször is végre hajthatok ugyanabban az akció fázisban (*de fordulónként csak egyszer*).

Az akciók áttekintése

Ez a fejezet bemutatja az akciók közötti kapcsolatot.

Az 1. akció épületépítés egy nem elfoglalt területen. A 2. és a 3. akció elősegíti az építkezést. A játék végén van egy különleges pontozás a legnagyobb összefüggő területre vonatkozóan.

A 4. akció az épületek fejlesztése. Sok csoportnak a lehető leghamarabb erődöt kell építenie. Másrészt a templomok és a szentélyek szintén értékesek, mivel ezek adják a papokat és a pártfogó lapkákat, ezekre a pontokra szintén szükség van a kultuszpontozásnál a játék végén.

Az 5. akció közvetlenül hat a kultusz pontozásra, és további hatalomjelzőket ad a papokon és a kultuszon keresztül. A hatalomjelzőket a különleges hatalomakcióban lehet felhasználni.

A 7. akció azokat a speciális akciókat foglalja össze, amelyek a játék során nyílnak meg.

Végül, a 8. akciót akkor kell választani, ha nem tudtok vagy nem akartok újabb akciót végrehajtani az adott akció fázisban.

1. TERÜLETTÍPUS/FELSZÍNÁTALAKÍTÁS ÉS ÉPÍTKEZÉS

Először megváltoztathatod a terep típusát. Majd, miután átalakítottad a felszínt a szülőföldnek megfelelően, azonnal építhetsz erre a mezőre egy lakóépületet.

Lakóépület építése

Ahhoz, hogy egy területre lakóépületet lehessen építeni, szükséges, hogy a mező legyen:

- a saját színed (*például a szülőfölded legyen*)
- ne legyen foglalt
- közvetlenül vagy közvetve szomszédos legyen az egyik sajátjával
- épületek (*A "Szomszédságot" a következő részben fejtjük ki*).

Be kell fizetni az épület költségét. Minden lakóépület 1 munkásba és 2 érmebe kerül. (*Kivételek: A mérnökök 1 munkásért és 1 érmeért építenek lakóépületet, a gyikszerzetek 2 munkásért és 3 érmeért*).

Terepmező átalakítása

Az első feltétel biztosításakor átalakíthatók egy nem foglalt területet a szülőföld tereptípusára **közvetlenül a lakóépület építése előtt**. Tegyetek egy **tereplapkát** erre a mezőre a saját színetekben.

A felszínformálás költsége: Minden lépés a kiindulási és a célterep között a csoporttábla felszínalakító körén 1 ásóba kerül. Így a szomszédos területek (a felszínalakító körön) egymásba való átalakítása 1 ásóba, a maximális költség 3 ásó, ha ezek a kör ellentétes oldalán vannak, a körön bármelyik irányba lehet mozogni. *(Kivétel: Az óriásoknak mindig pontosan 2 ásót kell fizetniük, hogy átalakítsanak valamilyen területtípust a saját szülőföldtípusukra.)*

Ásóhoz különböző módokon juthatunk.

Elcsereélhettek **munkást*** ásóra. A csoporttábla cseresávján látható a cserearány: A játék elején ez általában 3 munkást 1 ásóra csere *(lásd 3. akció)*.

A jelző mutatja, hogy a csere 3 munkás 1 ásóra.

1 vagy 2 ásót szerezhetünk bizonyos hatalom akciókban (lásd 6. akció, 13. oldal, vagy I. Függelék 17. oldal).

Egyik bónusz kártya is adhat egy ásót (lásd 7. akció, 14. oldal, vagy IV. Függelék, 19. oldal).

(A felszerzetek és az óriások kaphatnak további ásót azonnali használatra erődjük felépítése után.)

Az ásók csak egyfajta tereptípuson használhatók. De van két különleges eset:

- Ha a hatalomakcióval vagy bónuszkártyával szerzett nem elég a mező felszín szülőföld felszínre alakításához, akkor beválthatók munkások* a hiányzó ásókra *(az aktuális csere a cseresávon látható)*.

(Az árnylányok ehelyett 1 papot fizetnek minden hiányzó ásóért.)*

- Amikor 2 ásót kapsz, de csak egy kell a felszín szülőföld felszín átalakításhoz, akkor a másik ásót használhatod egy másik területen. De lakóépületet nem tehetsz erre a második mezőre.

(Ez igaz akkor is, amikor a felszerzetek megépítik az erődjüket, és azonnal kapnak 3 ásót, lásd utolsó oldal).

Lakóépület építése részletesen

- Építkezésnél az épületeket (beleértve a lakóépületeket is) balról jobbra vegyétek le a csoport tábláról.

- Ha az aktuális pontozó lapka jelzi a lakóépületet, akkor 2 győzelmi pont jár minden felépített épületért.

Ez a pontozó lapka 2 győzelmi pontot ad minden felépített lakóépületért.

Az ásó használata részletesen

- Nem lehet ásót tartogatni a következő akciókra. Az ásókat azonnal használni kell.
- Ha az aktuális pontozó lap bal oldalán ásó látható, akkor győzelmi pontot lehet szerezni, ha ásót használtok az adott akció fázisban.

Ez a pontozó lapka 2 győzelmi pontot ad az ásó használatáért.

- Egy mező felszín átalakítása után nem kell azonnal lakóépületet építeni. Ezt megtehetitek egy másik akció során egy későbbi időpontban.
- Nem szükséges átalakítanotok a mezőt a szülőföld típusára, bármely más típusnál megállhattok *(például, ha nincs több ásó)*. De a fordulójuk alatt az ellenfeleitek megszerezhetik maguknak a területet. *(Terepmező rajta tereplapkával, de épület nélkül nem foglalt.)*
- Ha átalakítottatok egy terepet, anélkül hogy lakóépületet tennétek rá, akkor a területnek közvetlenül vagy közvetve szomszédosnak kell lennie az egyik épületekkel *(lásd 11. oldal)*.
- **Nem lehet** olyan területet átalakítani, ahol épület van.
- Kultusz bónuszként is hozzájuthattok ásóhoz *(lásd a kör III. fázisa, 15. oldal)*. Mivel ezek az ásók az akciófázison kívüli szerzemények, ezért nem lehet egyből lakóépületet építeni, vagy munkásokat ásóra cserélni. *(Meg kell várni a következő akció kört a lakóépület építéséhez.)*



Az óriások hatalmasak és erősek. Ki tudják csavarni a fákat, és elegyengetik a hegyeket - ami azt illeti, még élvezik is. Semmi idő alatt képesek minden területet pusztasággá alakítani. Különböző óriások már megpróbálták a területet valami mássá alakítani, de végül mindig pusztaság lett belőle. Nyilvánvalóan nem elég ügyesek a finom dolgokhoz.

Szomszédság

Más szabályok miatt *(lásd „Épületeken keresztüli hatalomszerzés”, 12. oldal)* fontos, hogy különbséget tegyünk a közvetlen/direkt és közvetve/indirekt szomszédos területek között. *(Ez a megkülönböztetés nem befolyásolja a lakóépületek olyan építését, amelyről ez a fejezet szól.)*

Közvetlen szomszédság

A területmezőket és az épületeket akkor tekintjük közvetlenül szomszédosnak egymással, ha hexáiknak van egy közös oldala. Továbbá a híddal összekötött, de folyóval elválasztott területek is közvetlenül szomszédosak egymással. *(Lásd hatalomakció „Híd építése”, I. Függelék, 17. oldal)*.

Ezek a terepmezők közvetlenül szomszédosak egymással. Amint a másik mezőre is épület épül, akkor a két épület is közvetlenül szomszédos lesz egymással.

Közvetett szomszédság

A területmezőket és az épületeket akkor tekintjük közvetve szomszédosoknak egymással, ha *(nem közvetlenül szomszédosak egymással, de)* elválasztja ezeket egy vagy több folyó mező, és a hajózás elég fejlett a távolság megtételéhez. *(A hajózás egy külön akció, és a következő fejezetben részletezzük.)*

(Azok a területek és épületek, melyeket a törpék alagutakon keresztül érnek el, a fakírok pedig repülő szőnyegen, szintén közvetve szomszédosak egymással.)

Ahhoz, hogy ezek a területek közvetve szomszédosak legyenek egymással, ahhoz legalább 2-es hajózási érték kell.

Megjegyzés: Épület építésénél az ellenfélnek esélye van hatalomszerzésre. Ezt a 4. akcióban részletezzük, „Az épületek fejlesztése” bekezdésben. Előtte, nézzük meg azt a két akciót, amely lehetővé teszi lakóépületek építését a játék fennmaradó részében: az előrelépést a hajózás sávon, és az ásók cserearányának csökkentését.

2. HAJÓZÁSI TÁVOLSÁGOK NÖVELTÉSE

A területmezőknek és az épületeknek közvetve szomszédosoknak kell lennie egymással, ha **folyó mezőkön** keresztül akartok terjeszkedni. Azért, hogy a terület felszínét alakíthassátok és épületet építsetek a folyón túl, **akció során**, a hajózási sávon előre kell lépni egy mezőt. A csoporttábla jelzi ennek az akciónak a költségét: 1 pap és 4 érme.

Jutalomként ezért az akcióért, megkapjátok annak a mezőnek a győzelmi pontjait, ahol álltok.

A tündérek (zöld) 3 győzelmi pontot kapnak a hajózási sávon való előrelépésért. Most már a fenti példában lévő zöld lakóépületek közvetve szomszédosak egymással.

3. AZ ÁSÓK ÁTVÁLTÁSI ÉRTÉKÉNEK CSÖKKENTÉSE

A játék elején minden ásó 3 munkásba kerül *(lásd 1. akció)*. Ahhoz, hogy ezt lecsökkentsük 2 munkásra vagy akár 1 munkásra, **akció során**, előre kell léptetni a cseresávon lévő jelzőt. A csoporttábla jelzi ennek az akciónak a költségét: 2 munkás, 2 érme és egy pap.

(Kivétel: a felszerzeteknek kevesebb érme fizetés szükséges, és az árnylényeknek egyáltalán nincs cseresávjuk, mivel ezek papokat cserélhetnek ásóra.)

Az akció jutalmaként 6 győzelmi pont szerezhető.

Most már a tündéreknek (zöld) 2 munkást kell fizetni 1 ásóért.

4. ÉPÜLET FEJLESZTÉSE

Az épületek lépésről lépésre fejleszthetők. Minden fejlesztési költség a csoport táblán az épületek bal oldalán látható.

Részletesen

- Az újonnan letett épületeket a csoport táblán mindig **balról jobbra** szedjétek le.
- A fejlesztésnél az épületet másikra **cserélitek**. Vegyétek le a fejleszteni kívánt épületet a tábláról, és tegyétek vissza **csoporttáblákra**. Ez csökkenti a bevételt az adott épülettípusnál. *(Amikor visszateszitek az épületeket a csoporttáblákra, akkor a megfelelő épületsávon a legszélső jobboldali szabad helyre tegyétek.)* Tegyétek az új épületet a játéktáblán az éppen levett épület helyére.

Kereskedőházat építésénél, a lakóépület visszakerül a csoport táblára.

Négy lehetséges fejlesztés van *(közülük kettő csak egyszer választható a játék során)*.

A lakóépület kereskedőházzá fejlesztése 2 munkásba és 6 érmebe* kerül. Ha van **legalább egy ellenséges épület**, mely ezzel a lakóépülettel **közvetlenül szomszédos**, akkor a 6 érme helyett 3 érmét kell fizetni. Ha az érvényes pontozó lapka jelzi a kereskedőházat, akkor a fejlesztésért 3 győzelmi pontot jár.

Ez a pontozó lapka 3 győzelmi pontot ad a kereskedő ház építéséért.



A tündérek titokzatos erdőlakó emberek, akikről úgy tartják, hogy fizikai test nélkül élnek. Sajnos, ezt senkinek sem sikerült bebizonyítania, mivel nem láthatóak, amikor a fák közé bámulunk. Amikor fenyegetik őket vagy megláthatják őket, akkor egyszerűen elvesznek a fák között láthatatlanná válva.

A kereskedőház erődde fejlesztésének munkás és érme költsége a csoporttól függ. Az erőd megépítése után minden csoportnak lesz egy különleges képessége *(lásd IV. Függelék, 20. oldal)*. Ha az érvényes pontozó lapka jelzi az erődöt, akkor a fejlesztésért 5 győzelmi pont jár.

A kereskedőház templommá fejlesztése 2 munkásba és 5 érmebe* kerül. Jutalmul azonnal választhatók és elvehettek pártfogó lapkát, melyet képpel felfelé magatok elé tesztek. *(Azonnal megkapjátok az újonnan szerzett pártfogó lapka** díját, vagy felhasználhatjátok az aktuális akciófázisban, külön-külön.)* Nem vehettek pártfogó lapkát, ha már van nálatok. További részletek találhatóak a pártfogó lapkákról a II. Függelékben, a 18. oldalon.

*(*A mérnökök kevesebbet, a gyíkszerzetek többet fizetnek a kereskedőház és a templom kifejlesztéséért.)*

A templom szentéllé fejlesztésének munkás és érme költsége a csoporttól függ. Ezt szintén pártfogó lapkával** jutalmazzuk. Ha az érvényes pontozó lapka jelzi a szentélyt, akkor a fejlesztésért 5 győzelmi pont jár.

*(**A káoszmágusok mindig 2 pártfogó lapkát kapnak 1 helyett.)*

Végül, jöjjön az említett jutalom, amely az ellenfél megépített épületéért jár.

Hatalomjelző épületekért

Minden épületnek van egy hatalom értéke. Mindegyik épület hatalom értéke a csoporttábla megfelelő épületsávjának jobb oldalán látható:

Az erőd és a szentély hatalom érték 2.

A kereskedőház és a templomok hatalom értéke 2.

A lakóházak hatalomértéke 1.

Amikor lakóház épül (1. akció) vagy fejlődik egy épület (4. akció), akkor kötelesek vagytok jelezni az épület tulajdonosának, a saját épületekkel való közvetlen szomszédságot, amivel hatalomjelzőkhöz juthattok (*lásd „Hatalomjelzők tárolója”, 9. oldal*):

A hatalomjelző számának meghatározásánál, melyhez az ellenfél hozzájuthat, adjuk össze a saját épülettel közvetlenül szomszédos épületek hatalmi értékét.

*A sellő játékosnak (kék) szólnia kell a nomád játékosnak (sárga, hogy ő az új kék lakóépület miatt kaphat **pontosan 3 hatalom jelzőt**: 1 hatalomjelző a sárga lakóépületért plusz két hatalom jelző a sárga templomért. A nomád játékos nem kap hatalomjelzőt a sárga kereskedő házáért, mert az nem szomszédos közvetlenül a kék lakóépülettel.*

Részletesen

- Nem kaphattok hatalom jelzőt a saját épületeitekért. Hatalomjelzőt csak az ellenfél megépített épületeiért kaphattok.

- Az aktív játékostól balra ülő játékostól kezdve, az óramutató járása szerint sorban, minden érintett ellenfél megmondja, hogy kap-e hatalom jelzőt vagy nem. (*A következő részben elmagyarázzuk, miért utasíthat valaki vissza hatalom jelzőt.*)

A hatalom ára

Sajnos az épületek után kapott hatalom nincs ingyen. A hatalom jelzőkért eggyel kevesebb győzelmi pontot veszítetek, mint a kapott hatalomjelzők száma.

Tehát 1/2/3/4/... hatalom jelző 0/1/2/3/ győzelmi pontba kerül.

A fenti példában a nomád játékos kaphat 3 hatalom jelzőt. Ha kéri, akkor 2 győzelmi pontot veszít.

Részletesen

- Nem lehet negatív pontod, amikor győzelmi pontot veszítetek.

- Nem kaphattok kevesebb hatalom jelzőt, hogy kevesebb győzelmi pontot veszítetek. Vagy mindet megkapjátok vagy semmit. (*Kivételek: Ha nincs elég hatalomjelző az I. és a II.*

tárolóban, akkor annyi hatalomjelzőt kaptok, amennyivel mindegyik a III. tartályba kerül, és ennek megfelelően vesztek győzelmi pontot. Szintén kevesebb hatalomjelzőt kaptok, ha az negatív ponttal járna. Ebben az esetben csak annyi hatalomjelző jár, amennyi miatt a győzelmi pontok sávján a 0 mezőre érsz.)

- Csak akkor vesztek győzelmi pontokat, amikor a hatalom jelzőket az épületek miatt kapjátok. Ha más úton juttok hatalom jelzőhöz az nem jár győzelmi pont veszteséssel.

Összefoglalás: hogyan juthatok hatalomjelzőhöz?

Hatalom jelzőt kapsz...

- **amikor egy ellenfél épületet épít** (a fent leírtak szerint)

- **a kereskedőház és az erőd bevételeként** (és a templomokért, ha a mérnökökkel játszol)

- két különleges bónusz kártya bevételeként

- két különleges pártfogó lapka bevételeként

- egyszeri jutalomként különleges városlapkával történő városalapításért (lásd a 14. oldalon részletesen a városalapítást)

- egyszeri kultusz bónuszként a III. fázisban, ha az a különleges pontozó lapka kerül sorra az aktuális körben (lásd a 15. oldalon részletesen a kultusz bónuszt)

- **Kultusz sávon való előrelépésért** (ahogy lent elmagyarázzuk).

Hatalomjelzők a kultusz sáv miatt

Hatalomjelzőt kaphattok a föld, a víz, a tűz és a levegő kultuszsávja alapján. Kaptok 1/2/2/3 hatalomjelzőt, amikor előreléptek a kultuszsáv 3./5./7./10. mezőjére léptek. Ezt a hatalomjelzőt **egyszer** kapjátok, amikor ráléptek vagy átléptek ezeken a mezőkön.

A nomád játékos kap 3 hatalomjelzőt ezért a 3 lépésért a levegő kultuszsávon.

Csak egy játékos lehet a 10. mezőn

Mindegyik kultuszsáv **10. mezőjére csak egy játékos** léphet. hogy ezt **megtehesétek várost kell alapítani minden egyes kultuszsáv 10-es mezőjéért**, amire lépni akartok. Lásd a 14. oldalon a városalapítás részleteit.

Két város alapítása után ráléphet két kultuszsáv 10-es mezőjére (hacsak egy másik játékos nem előzi meg).

5. EGY PAP BEKÜLDÉSE AZ EGYIK KULTUSZ RENDJÉBE

A föld, a víz, a tűz és a levegő kultuszsávja fölött 4 mező van, melyek mindegyikére pontosan 1 pap tehető. **Akció során** letehetek egyet a papjaitok közül ezen mezők egyikére, hogy a megfelelő kultuszsávon **3 vagy 2 mezőt** (ahogy a mező jelzi) előre léphessetek.

Részletesen

- Hatalomjelzőt kaptok, amikor a sávon *előreléptek (lásd fent a hatalomjelző a kultuszív miatt részben)*.

- Ezeket a papokat **nem lehet** visszavenni. Ne felejtsetek el, hogy összesen csak 7 pap áll a rendelkezésétekre.

Ha nem akartok papot veszteni, akkor akár vissza tehetitek ezeket a készletbe (a csoporttáblátok mellé), és így csak **1 mezőt** léphettek előre.



Kezdetben a mérnökök hegyvidéki törzsként élt megközelíthetetlen völgyekben és vízmosságokban. Megtanulták, hogyan építsenek hidakat és hegyi utakat, hogy a távoli települések kapcsolatban maradjanak egymással. Élvezik uralmukat a természet fölött, mely a technológiából ered. A többi csoport számára különösnek tűnnek, amikor terveikbe merülnek.

6. HATALOMAKCIÓK

A hatalomakciónak két típusa van, a teljes-körű és a kiegészítő hatalomakció.

Hatalomakció a játéktáblán

A játéktáblán folytatott hatalomakció *(narancssárga nyolcszög jelzi)* **egy kör alatt csak egyszer** hajtható végre - érkezési sorrendben.

Valahányszor ezt az akciót választjátok, akkor a hatalomakció jelzett költségével egyenlő számú hatalomjelző kerül a III. tartályból az I. tartályba. Ezután tegyetek egy akciójelzőt a játéktáblán lévő helyére, hogy jelezze, ezt az akciót már nem lehet többet végrehajtani ebben a körben.

Használjátok az akciójelzőket a hatalom akciómezők letakarására. a játéktábla hatalom akciói 3, 4 vagy 6 hatalomjelzőbe kerülnek.

A játéktábla összes hatalomakcióját részletesen leírjuk az I. Függelékben a 17. oldalon.

Átváltás (bármikor)

Bármikor megtehetitek a fordulók alatt, az akciótokon felül, hogy valamennyit átalakítotok. Ehhez kövessétek a lehetőségeket *(a csoport tábla III. tartálya is jelzi)*:

- 5 hatalomjelző átváltása 1 papra
- 3 hatalomjelző átváltása 1 munkásra
- 1 hatalomjelző átváltása 1 érmére

- pap átváltás munkásra
- munkás átváltás érmére

Az ábra emlékeztet a lehetséges átalakításokra.

Részletesen

- Az átváltás **nem tartozik a fordulótok akcióiba.**
- **A fordulótokban bármennyi** átváltást elvégezhetette az akciótok előtt vagy után.

Feláldozott hatalomjelzők

Ha nincs elegendő hatalomjelző a III. tartályban a hatalomakció vagy az átváltás végrehajtásához, akkor az akción felül, akkor hatalomjelzőt tehetnek a II. tartályból a III. tartályba, és utána azonnal végrehajthatjátok a választott akciót. De minden ilyen módon átrakott **minden hatalomjelző után** ki kell venni a II. tartályból egy hatalomjelzőt, ami **kikerül a játékból**. Mostantól kezdve, végérvényesen kevesebb hatalomjelzővel kell gazdálkodnotok a körötökben. *(Nem áldozhattok fel hatalomjelzőt, ha csak 1 hatalomjelző van a II. tartályban.)*

Ez az ábra emlékeztet a hatalomjelzők feláldozásának lehetőségére.

7. SPECIÁLIS AKCIÓK

Minden speciális akció **körönként** csak **egyszer** hajtható végre. A speciális akciókat a hatalomakciókhoz hasonlóan narancssárga nyolcszög jelöl, és számos módon hozzájuthattak. Néhány csoportnak megnyílik egy speciális akció az erőd építésénél. *(Ezeket írjuk le a VI. Függelékben, a 20. oldalon.)*

Miután megépítették erődjüket a boszorkányok építhetnek ingyen egy lakóépületet körönként egyszer.

Egy **pártfogó lapka** és egy **bónuszkártya** is lehetővé tesz speciális akciót, mellyel egy mezőt előre léphetünk a kultusz sávon. Másik bónuszkártya ingyen ásót ad a felszínalakításhoz.

Valahányszor sor kerül egy ilyen speciális akcióra, egyet előre léphetsz a kultusz sávon.

Használjátok az akciójelzőket a felhasznált speciális akciók letakarásához.

8. PASSZOLÁS ÉS ÚJ KEZDŐJÁTÉKOS

Ha a fordulóban nem tudtok vagy nem akartok több akciót végrehajtani, **passzolhattok**, és így a forduló hátralévő részében nincs több akciótok.

Az **első** passzoló **játékos** lesz a következő körben a **kezdőjátékos** *(megkapja a kezdő játékos jelzőt)*. Amikor passzoltok **azonnal visszateszitek a bónusz kártyátokat**, és vesztek egyet a három lehetséges közül. Ez lehet olyan kártya, amit egy másik játékos már visszatett ebben a körben. *(Kivétel: Ne tegyetek vissza egyetlen bónuszkártyát se vissza a játék utolsó körében -*

6. kör.) Ha van érme a bónuszkártyán, akkor azt tegyék a csoport táblákra (lásd "Érme a bónuszkártyán", 15. oldal).

Egyes bónuszkártyák visszarakásáért győzelmi pont jár.

Passzolva, és a jobboldali képen lévő bónuszkártyát visszarakva, 1 győzelmi pont jár minden, a táblán lévő **lakóépületért**.

Passzolva, és a bal oldalon látható bónuszkártyát visszarakva, 2 győzelmi pont jár minden, a táblán lévő **kereskedőházért**.

Passzolva, és a jobbra lévő bónuszkártyát visszarakva, 4 győzelmi pont jár ha már van felépített **erődötök** és/vagy 4 győzelmi pont jár, ha már van felépített **szentélyetek**.

Megjegyzés: Ne felejtsetek el kiosztani ezeket a győzelmi pontokat. Mindig kifizetődik, ha figyelünk az aktuális pontozó lapkára: kaphattok győzelmi pontokat bizonyos épületekért, ásóhasználatért vagy városalapításért.

Részletesen

- Szabadon kiválaszthatjátok, hogy a három közül melyik bónuszkártyát szeretnétek. (*Nem vehetitek azonnal vissza azt a kártyát, amit épp akkor raktatok vissza.*)

- Tegyék le az újonnan vett bónuszkártyát **képpel lefelé** magatok elé, jelezve, hogy már passzoltatok.

- **Nincsen korlátozva**, hogy mennyi erőforrást tartotok meg a következő körre.

Annyi akciót hathatsz végre, amennyit csak akarsz, még akkor is, ha már a többi játékos passzolt. Egészen addig folytatódik az aktuális akció fázis, amíg legalább egy, akciót végrehajtó játékos marad.



A kultikusok/szertartásosak szeretik a szertartásokat. Egész életük komoly szabályokon alapul. Akár a legegyszerűbb dologban is titkos jelet, és az elemek megnyilatkozását látják. Például, ha egy kultista meg akar tölteni egy vödört a forrásnál, akkor először szüksége van a föld és a víz elemeinek a megnyugtására, melyet megszakít, és szintén szükséges megvédenie a tűz elemeit, ezért nem oltja el vízzel. Ez túlságosan körülményesnek tűnhet, de a kultisták hatalmas jutalmat kapnak az elemek hatalmától.

Városalapítás

A játék folyamán egy vagy több város alapítható. A városok automatikusan felépülnek, amikor az alábbi két követelmény teljesül:

- Legalább **4** egyszínű **épület közvetlenül szomszédos** egy másikkal (lásd Szomszédság, 11. oldal).

Kivétel: 3 épület is elegendő, ha az egyik szentély.

- Olyan épületek együtt, melyek összesen **legalább 7 hatalom értéket** adnak.

Emlékeztető: A lakóépület hatalom értéke 1, a kereskedőház és a templom hatalom értéke 2, az erőd és a szentély hatalom értéke 3.

A városalapítás jelölésére választotok egy város jelzőt (lásd V. Függelék, 19. oldal), és lerakjátok a várost alkotó egyik épület alá.



A boszorkányok az erdőben élnek, de a levegőt is uralják. Seprűjüket meglovagolva egyik helyről a másikra repülnek. Ezért van az, hogy az erdő, melyben korábban sose láttak boszorkányokat, hirtelen tele lesz boszorkányokkal. A boszorkányok társas lények, így ők örömmel élnek nagy boszorkány városokban, ahol kereskedhetnek szerelmi bájitalokkal és átkokat adhatnak egymásnak.

A városalapítás három jutalommal jár

- Azonnal megkapjátok a választott városlapkán látható győzelmi pontot. További győzelmi pontot kaptok, ha az aktuális pontozó lapka van kulcs jelzés.

Ez a pontozó lapka minden újonnan alapított városért 5 győzelmi pontot ad.

- Azonnal megkapjátok, de csak egyszer, a választott város lapkán feltüntetett jutalmat (vagy +1 mező mindegyik kultuszszávon, 1 pap, 2 munkás, 6 érme vagy 8 hatalomjelző).

- Minden város ad egy kulcsot. Minden kulcs lehetővé teszi, hogy az **egyik** kultuszszáv utolsó mezőjére (10-es mező) lépjete. (Kulcs nélkül a 9-es mezőn meg kell állni.)

Részletesen

- Városalapításnál **minden** épület egymással **közvetlenül szomszédos**, így formálnak várost (Hidak jelentik a megoldást), még akkor is, ha az épületek száma több, mint a követelmény.

- Az közvetve szomszédosak (elsősorban folyón keresztül) nem jönnek szóba városalapításnál. (Kivétel: A sellőknek nem kell figyelembe venni egy folyó mezőt városalapításnál.)

- Új épület építése egy meglévő város közvetlen szomszédságába, **kiterjeszti a várost**, és nem hoz létre újat.

- Amikor egy épület **két meglévő várost** egyesít egy nagyobb várossá, akkor ezek a városok nem vesznek el az egyedi jogukat vagy *működésüket (annak ellenére, hogy nem lehet megmondani melyiknek hol a határa).*

- A városok száma meghatározott, egy játékban összesen 10 lehet.



A fakírok fizikai szükségleteiket minimális szintre csökkentették, és félelmetesen megnövelték a lelki erejüket. Az anyag feletti lelki hatalmukból kifolyólag tudnak tárgyakat, például szőnyeget lebegtetni. A szőnyeg egy nagyon kényelmes repülőeszköz, ha valaki érti a módját. Megkülönbözteti ezeket a seprűtől, hogy képesek terhet szállítani. A fakírok jobban szeretik a sivatagi életet, ez összhangban van meditációs életmódjukkal, aminek következtében elviselik a sivatag jelentős növény és állathianyát.

III. KULTUSZBÓNUSZOK ÉS KÖVETKEZŐ AKCIÓK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor minden játékos passzolt (*lásd a 8. akciót balra*) az aktuális akció fázis véget ér. Az 1-5. körök akciófázisait egy tisztogatási fázis követi, mely a következő akciót készíti elő. (*Nincs ilyen tisztogatási fázis az utolsó kör után.*)

Kultusz bónuszok

Először az aktuális pontozó lapján lévő kultusz bónuszt jutalmaztatok. Minden játékos, aki elegendő előrelépést tett a jelzett kultuszszávon, megkapja az érte járó jutalmat, akár többször egymás után.

Ebben az esetben, ha a levegő kultuszszáv 6. mezőjén álltok, kaphattok 3 munkást, ha a föld kultuszszáv 8. mezőjén vagytok kaphattok 2 ást.

Részletesen a kultusz bónuszok ásóiról

- A kultusz bónusz meghatározza a játék következő körében a sorrendet. (*Ebben fontosak az ásók.*) Nem juthattok további ásókhoz, ha azokat kultusz bónuszként kaptátok.

(Sem a fakírok nem használhatják repülő szőnyeghez, sem a törpék az alagútjaikhoz, a kultusz bónuszként kapott ásókat. A repülő szőnyegnek és az alagútnak költségei vannak, melyeket az akciófázison kívül nem lehet rendezni. Ha az óriások kultusz bónuszként egyetlen ásóhoz jutnak, akkor az elvész.)

- Ásókat nem lehet a következő fordulókra tartalékolni.

- Az ásók különböző szomszédos területmezőkön felhasználhatóak.

- A III. Fázisban nem építhetsz lakóépületeket.

Akciójelzők visszavétele

Ha van akció jelző

- a játéktábla hatalom akció mezőjén,
 - a csoporttábla speciális akciómezőjén, vagy
 - pártfogó lapkán és bónuszkártyán,
- akkor vegyék le róla.



A sellők Terra Mystica földjének kedves vízi teremtményei, akik a folyókban közlekednek. Megigézve tőlük sok szárazföldön élő ember elfelejti, hogy a sellők Terra Mystica földjét a víz világává szeretnék változtatni. A sellők ketté tudják hasítani halfarkukat, és átvágnak a földeken; de ezt csak akkor tehetik, ha árvíz sújtja, vagy építő anyagra van szükségük elárasztott városaik számára.

Érmék a bónuszkártyákon

Tegyetek 1 érmét az általános készletből minden megmaradt bónuszkártyára. *(Ha a kártyát két körön keresztül nem egy játékos sem vette el, akkor már 2 érme lesz rajta.)*

A pontozó lapka lefordítása

az aktuális kör utolsó akciójaként fordítsátok képpel lefelé a pontozó lapkát, így csak a következő körök pontozó lapkái maradnak képpel felfelé fordítva.

Meg tudjátok különböztetni a pontozó lapkák alapján, hogy melyik körben vagytok - ebben a példában: a 3. körben.



A törpék mindig kincsek után kutatnak és értékes érceket keresnek, így a talaj ásása állandóan lefoglalja őket. Bányáik általában a hegyekben vannak, de az ásás hevében néha a szomszédos területek alatt fejezik be az ásást. Még ha a terület lakott is, a lakók már csak akkor veszik észre őket, amikor feltűnnek a terület túloldalán. Nagy talajrétegen mennek keresztül, melyből képesek új hegyeket formálni a tönkretettek helyett, így a következő törpe nemzedék ismét átáshatja magát ezeken.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, mikor az utolsó kör akció fázisában minden játékos passzolt. Ezután következik a végső pontozás. *(Ahogy ezt a játék vége jelző jelzi, nincs kultusz bónusz az utolsó körben.)*

KULTUSZ PONTOZÁS

Mindegyik kultusz sáv pontozása külön- külön történik:

- **8 győzelmi pont** a sáv legmagasabb helyéért.
- **4 győzelmi pont** a sáv második legmagasabb helyéért.
- **2 győzelmi pont** a sáv harmadik legmagasabb helyéért.

Ezeket az értékek a játék tábla bal felső sarkában is láthatóak. Egyáltalán nem kaphattok győzelmi pontot, ha még a 0 mezőn álltok. Holtverseny esetén igazságosan osztátok szét a helyekért járó győzelmi pontokat a holtversenyben álló játékosok között *(lefelé kerekítve, ha szükséges)*.



A félszerzetek kedves kis emberkék, nem igazán erősek, intelligensek és nem túl tehetségesek a varázslásban. Így csak a kemény munkával érhetnek el bármit is az életben. ezzel a kemény munkával csodálatos dolgokat érhetnek el. Bárhol is tűnik fel egy félszerzet család, a táj virágzó gazdasággá válik , szívdobogva - és mindez csak a saját kétékezi munkájuktól.

TERÜLETPONTOZÁS

Határozzátok meg az épületeitek számát, melyek egy másikkal közvetlenül vagy közvetve szomszédosak *(lásd Szomszédság 11. oldal)*. Az aktuális hajózási értékkel elérhető területek közvetve szomszédosak lehetnek egymással *(és így összekötöttek)*.

Mind a nyolc ábrázolt épület összekapcsoltnak vehető 1-es hajózási értéknél. Átugorhat egyetlen folyó mezőt bármennyi táblán lévő helynél, így összekapcsoltak az épületek. De ahhoz, hogy 2 folyó mezőt ugorjon át 2-es hajózási érték kell.

(A törpéknél az alagúttal összekötött épületek összekapcsoltnak vehetők. A fakíroknál, azok az épületek, melyek repülő szőnyeggel elérhetők, szintén kapcsolatban vannak egymással. A repülő szőnyeg 1 vagy 2 mezőt hidal át. Az alagút és a repülő szőnyeg költségét nem ekkor kell kifizetni. De a boszorkányok seprűje nem köt össze területeket boszorkány-lovasaival, lásd az utolsó oldalt).

- Az a játékos, akinek a legtöbb összekapcsolt épülete van **18 győzelmi pontot** kap.
- Az a játékos, akinek a második legtöbb összekapcsolt épülete van **12 győzelmi pontot** kap.

- Az a játékos, akinek a harmadik legtöbb összekapcsolt épülete van **6 győzelmi pontot** kap.

Ezek az értékek szintén láthatóak a játéktábla bal felső sarkában. Holtverseny esetén igazságosan osztatok szét a helyekért járó győzelmi pontokat a holtversenyben álló játékosok között *(lefelé kerekítve, ha szükséges)*.

Például: egyik játékosnak 20 összekapcsolt épülete van, a másik háromnak 19. Az első játékos 18 győzelmi pontot kap. $12+6+0=18$ győzelmi pontot kell szétosztani a többi három játékos közt. Így a többiek mind 6 pontot kapnak.

ERŐFORRÁSOK PONTOZÁSA

Végül a megmaradt erőforrásokért járó győzelmi pontok jönnek: **1 győzelmi pont** jár 3 érmékként. *(Minden más erőforrást át váltható érmére, lásd átváltás 13. oldal.)*

(Az aranycsinálók 1 győzelmi pontot kapnak 2 érmékként.)

A JÁTÉK GYŐZTESE

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Holtversenyben egynél több győztes van.

Credit

...

FÜGGELÉK

Hat függelék van.

Az **I. Függelék** leírja a hatalomakciókat. Ezek az akciók a tábla hatalomakció mezőjén láthatóak. A **II. Függelék** a pártfogó lapkákról, a **III. Függelék** a város lapkákról szól, a **IV. Függelék** leírja a bónuszkártyákat, az **V. Függelék** a pontozó táblák sajátosságait, és a **VI. Függelék** részletezi minden csoport speciális szabályait.

I. FÜGGELÉK: A JÁTÉKTÁBALA HATALOMAKCIÓ MEZŐI

Minden körben a játékosok 6 akció közül választhatnak, de amit egyszer végrehajtottak, azt nem hajthatják újra végre az aktuális kör fennmaradó részében.

HÍDÉPÍTÉS

A **III. tartályból** az **I. tartályba 3 hatalomjelző** áthelyezésével, hidat építhettek egy **folyómezőm át**. Ennek feltétele, hogy legalább a folyó melletti egyik mezőn épületek legyen. A híd építése összeköti ezeket a terep mezőket, melyek így közvetlenül szomszédosak lesznek *(lásd Szomszédság, 11. oldal)*.

A játéktábla jelzi a befejezetlen hidakkal, hogy hová lehet hidat építeni.

Részletesen

- Hajózás nélkül egy folyón túli terület csak híd építésével érhető el. **A következő vagy későbbi akció alatt** felszínalakítást végezhetnek rajta és/vagy építhettek rá lakóépületet (lásd 1. akció, 9. oldal).

- Hidakkal összekötött épületek beleszámítanak a városszalapításba (lásd 14. oldal), míg a hajózással közvetve összekötöttek nem.

- Az egyszer már felépített híd nem bontható le. Ne fejtsétek el, hogy összesen csak három hidat építhettek.



Minden csoport közül, a gyiklényeg az egyik legbarátságosabbak. Nem viselik el az egyedüllétet. Mindig nagy csoportokban járnak, az idő nagy részét vízben töltik, de még a földön is boldogulnak. Amikor egy gyiklénynek munkát kell végeznie, akkor biztosan számíthat a barátok és rokonok segítségére, akik komoly támogatást nyújtanak. Így elszántan végzi munkájukat.

1 PAP

A III. tartályból az I. tartályba **3 hatalomjelző** áthelyezésével, kaphattok 1 papot a készletekből, és csoporttáblátokra tehetitek.

2 MUNKÁS

A III. tartályból az I. tartályba **4 hatalomjelző** áthelyezésével, kaphattok 2 munkást az általános készletből, és csoporttáblátokra tehetitek.

7 ÉRME

A III. tartályból az I. tartályba **4 hatalomjelző** áthelyezésével, kaphattok 7 érmét az általános készletből, és csoporttáblátokra tehetitek.



Az aranycsinálók arra törekednek, hogy az elemek megismerésével átalakítsák a világot, és hogy céljaik eléréséhez használják fel. Ismerik az aranycsinálás művészetét - az eljárást, ami azonban elég bonyolult, és csak akkor éri meg, amikor komolyan nagy szükség van az aranyra. Az aranycsinálók a mocsarakban szeretnek letelepedni, mivel ezek biztosítják a ként és más reagenseket.

1 ÁSÓ

A III. tartályból az I. tartályba **4 hatalomjelző** áthelyezésével, végrehajthatjátok az 1. akciót "Felszínformálás és építkezés" (lásd 9. oldal), ehhez kaptok **1 ingyen ásót**.

(Ha ez az ásó nem elég, hogy az adott területet a szülőföldetek felszínére alakítsátok, átválthattok munkásokat a hiányzó ásóra - a cseresávotok aktuális átváltási költsége alapján.)*

2 ÁSÓ

A III. tartályból az I. tartályba **4 hatalomjelző** áthelyezésével, végrehajthatjátok az 1. akciót "Felszínformálás és építkezés" (lásd 9. oldal), ehhez kaptok **2 ingyen ásót**.

(Ha ez az ásó nem elég, hogy az adott területet a szülőföldetek felszínére alakítsátok, átválthattok munkásokat a hiányzó ásóra - a cseresávotok aktuális átváltási költsége alapján. Ha csak egy ásóra van szükségetek, hogy a területet a szülőföldednek megfelelően átalakítsátok, akkor a második ásót bármelyik másik terepen felhasználhatjátok. De erre a második területre nem tehettek lakóépületet.)*

(Az árnylányeknek mindig 1 papot kell minden hiányzó ásóra cserélniük.)

II. FÜGGELÉK: A PÁRTFOGÓ LAPKÁK

Felszentelt épület építése után (templom vagy szentély), azonnal választotok egy pártfogó lapkát. *(A káoszmagusok mindig 2 pártfogó lapkát kapnak.)* Tegyétek a pártfogó lapkát (lapkákat) **képpel felfelé** a csoporttáblátok mellé. Mindegyik típusból csak **egy lapkátok** lehet. A támogatás lapkáknak 12 különböző típusa van.

- 4 pártfogó lapka azonnal, de csak egy alkalommal 3-mal emeli a befolyásodat az adott kultuszban. Mindegyik típushoz egy lapka van.



- 8 pártfogó lapka **azonnal** megnyit egy különleges képességet. Ráadásul azonnal, de csak egy alkalommal 1-gyel vagy 2-vel emeli a befolyásodat az adott kultuszban. Mindegyik típushoz 3 lapka van.

(Miközben előre lépsz a kultusz sávon, elhaladhatsz ásók és hatalomjelzők mellett, lásd "Hatalomjelzők a kultuszsáv miatt", 13. oldal).



Mostantól városalapításnál az épületeid hatalomértékének csak 6-nak kell lennie 7 helyett *(lásd "Város alapítása, 14. oldal).*



Mostantól egy különleges akcióként (*egyszer akciófázisonként*), saját választásod szerint 1 mezőt előre léphetsz a kultuszsávon. Használj egy akciójelzőt, hogy nyomon kövesd a különleges akció felhasználását (*lásd 7. akció, 14. oldal*).



Az I fázis "Bevételénél" kapsz még 4 hatalomjelzőt.



Az I fázis "Bevételénél" kapsz még 1 munkást, és még egy hatalomjelzőt.



Az első fázis "Bevételénél" kapsz még 3 érmét.



Amikor egy lakóépületet kereskedőházzá fejlesztesz azonnal kapsz még 2 győzelmi pontot.



Mostantól amikor passzolsz (*lásd 8. akció, 14. oldal*), 2/3/3/4 győzelmi pontot kapsz 1/2/3/4 játéktáblán lévő kereskedő házadért.



Amikor lakóépületet építesz azonnal kapsz még 2 győzelmi pontot.

3. FÜGGELÉK: A PONTOZÓ LAPKÁK

A játéktáblán lévő pontozó lapkák egy körnek felelnek meg. A bal oldaluk mutatja, hogy az akció fázis alatt, hogyan lehet további győzelmi pontokat szerezni. A bal oldaluk jelzi a kör végén a kultusz bónuszok jutalmát (*a III. fázisban*). Ezek a bónuszok a kultuszsávon való előre lépéstől függenek (*ugyanaz a sáv többször is jutalmazhat*). Nincs szükség előre lépésre, hogy bónuszhoz juss.



Akció fázis: Kapsz 2 győzelmi pontot, ha lakóépületet építesz.

Kör vége: Tegyél 4 papot a készletedből a csoport táblára, minden 4 mező után, amit a víz kultuszban megtettél.



Akcio fázis: Kapsz 2 győzelmi pontot, ha lakóépületet építesz.

Kör vége: Kapsz 4 hatalomjelzőt minden 4 mező után, amit a tűz kultuszban megtettél (*a hatalomjelzőket lásd a 9. oldalon részletesen*).



Akcio fázis: Kapsz 3 győzelmi pontot, ha kereskedőházat építesz.

Kör vége: Kapsz 1 ásót minden 4 mező után, amit a levegő kultuszban megtettél, és azonnal használd is fel ezeket (*a következő kör játék sorrendjében*).



Akcio fázis: Kapsz 3 győzelmi pontot, ha kereskedőházat építesz.

Kör vége: Kapsz 1 ásót minden 4 mező után, amit a víz kultuszban megtettél, és azonnal használd is fel ezeket (*a következő kör játék sorrendjében*).



Akcio fázis: Kapsz 5 győzelmi pontot, ha felépíted az erődöd vagy a szentélyed.

Kör vége: Tegyel 1 munkást az általános készletből a csoport táblára minden 2 mező után, amit a levegő kultuszban megtettél.



Akcio fázis: Kapsz 5 győzelmi pontot, ha felépíted az erődöd vagy a szentélyed.

Kör vége: Tegyel 1 munkást az általános készletből a csoport táblára minden 2 mező után, amit a tűz kultuszban megtettél.



Akcio fázis: Kapsz 2 győzelmi pontot, ha felépíted az erődöd vagy a szentélyed.

Kör vége: Tegyel 1 érmét az általános készletből a csoport táblára minden mező után, amit a föld kultuszban megtettél.



Akcio fázis: Kapsz 5 győzelmi pontot, ha várost alapítasz.

Kör vége: Kapsz 1 ásót az általános minden 4 mező után, amit a föld kultuszban megtettél, és azonnal használd is fel ezeket (*a következő kör játék sorrendjében*).

IV. FÜGGELÉK: A BÓNUSZKÁRTYÁK

Kilenc bónusz kártya van *(tekercként ábrázolva)*. Ezek fő céljuk, hogy további bevételt adjanak az I. fázisban. A bónusz kártyák csak egyetlen körre érvényesek. Minden kör végén visszatesszük őket *(lásd 8. akció, 14. oldal)*.



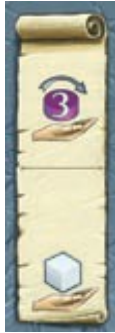
Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még egy papot.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 3 hatalomjelzőt. Ennek a körnek a II. fázisában hajózási értéked emeld 1-gyel. Ha ez a bónuszkártyád van a 6. körben, akkor ez az emelés nem tartozik bele a végső pontozásba. *(A törpék és a fakírok nem jutnak semmilyen előnyhöz ezzel a kártyával.)*



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 2 érmét. Továbbá, amikor passzolás után visszatesszed ezt a kártyát minden a játéktáblán lévő **lakóépületed** után kapsz 1 győzelmi pontot.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 1 munkást, és 3 hatalomjelzőt.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 2 érmét. Továbbá a II. fázisban speciális akcióként elvehetsz 1 ingyen ásót erre a célra. Használd az akció jelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a különleges akciónak a felhasználását. *(További ásókhöz juthatsz munkások befizetésével, ha ez az ásó nem elegendő a szülőföldre jellemző felszín kialakításához. Az árnylények 1 papot fizetnek ásónként.)*



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 1 munkást. Továbbá, amikor passzolás után visszateszed ezt a kártyát minden a játéktáblán lévő **kereskedőházad** után kapsz 2 győzelmi pontot.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 6 érmét.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 4 érmét. Továbbá a II. fázisban speciális akcióként ingyen előre léphetsz egy mezőt az általad választott kultusz sávon. Használd az akció jelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a különleges akciónak a felhasználását.



Az I. fázis "Bevételénél" kapsz még 2 munkást. Továbbá, amikor passzolás után visszateszed ezt a kártyát kapsz 4 győzelmi pontot, ha már megépítetted az erődöd, és/vagy 4 győzelmi pontot, ha már megépítetted a szentélyed.

V. FÜGGELÉK: A VÁROSLAPKÁK

Mind az 5 különböző városlapkából kettő darab van. Városlapításnál válasszatok, és vegyetek egyet a megmaradt városlapkák közül, és jelöljétek meg vele a város egyik épületét. Minden városlapka azonnal egyszeri bónuszhoz juttat. *(Több azonos városlapkátok is lehet.)*



Amikor elveszed ezt a város lapkát, kapsz 9 győzelmi pontot, és tegyél 1 papot a készletedből a csoport táblára.



Amikor elveszed ezt a város lapkát, kapsz 8 győzelmi pontot, és mind a 4 kultusz sávon 1 mezőt előre léphetsz.



Amikor elveszed ezt a város lapkát, kapsz 7 győzelmi pontot, és tegyél 2 munkást az általános készletből a csoport táblára.



Amikor elveszed ezt a város lapkát, kapsz 6 győzelmi pontot, és 8 hatalomjelzőt (lásd a 9. oldalon a hatalomjelzőket részletesen).



Amikor elveszed ezt a város lapkát, kapsz 5 győzelmi pontot, és tegyél 6 érmét az általános készletből a csoport táblára.



Az árnylányeket gonosz és undorító teremtményeknek tartják, akik viccből veszélyes, mocsaras árkokhoz csalogatják a többieket, és megfojtják őket. Csak néhányan próbálták megerősíteni ezeket a híreszteléseket. Az árnylányek igencsak jártasak az elemek kultuszában - és ez biztos. Papjaik titkos tudásukat használva még több területet változtatnak mocsárrá.

VI. FÜGGELÉK: A CSOPORTOK

lásd másik file: terra mystica csoportok