

TERRA MYSTICA

GRADLA 2 DO 5 GRACZY W WIEKU 12+
AUTORZY: HELGE OSTERTAG I JENS DRÖGEMÜLLER

INSTRUKCJA



Spotkanie rady starszych zostało zakłócone ogłuszającym hałasem.

– Wiedzmy! Wiedzmy!

– krzyczał młody głos.

Ktoś łomotał w drzwi sali spotkań, gdzie spotkali się starsi rasy Czarnoksiężników.

W końcu drzwi otwarto i do sali wpadła młoda nowicjuszka.

– Widziałam je!

– wykrzyczała, łapiąc oddech. Zimne spojrzenia starszych sprawiły, że zamilkła.

– Jak śmiesz przerywać nasze spotkanie? – zganila ją starsza przedstawicielka rady. Jeżeli to naprawdę takie ważne, mów chociaż z sensem. Co widziałaś?

Shara Nindée, młoda nowicjuszka wzięła głęboki oddech i zaczęła po kolei opowiadać o wszystkim, co widziała.

– Byłam na południu, na krańcu lasu. Wiedzmy są tam wszędzie, latają nad naszymi głowami na tych swoich głupich kijach od szczotek i lądują w południowym lesie. Jest ich coraz więcej, myślę, że chcą się tam osiedlić!

To nie była dobra wiadomość. Rada starszych właśnie zdecydowała nakazać wycięcie południowego lasu, aby przekierować tam strumienie lawy i zmienić cały teren w bezdrzewne pustkowia – idealne miejsce dla rasy Czarnoksiężników. Zespoły, które miały się tym zająć, zostały już uformowane, a teraz okazało się, że ktoś ich ubiegł. Rasa Wiedzmy kocha lasy – ich naturalne środowisko życia – więc ostatnimi czasy rozprzestrzeniła się w wielu okolicznych puszczech i lasach. Gorzej! Wiedzmy sadzą drzewa na terenach niezalesionych, aby zmienić całą ziemię

w jeden wielki las – niewyobrażalny koszmar dla uwielbiających pustkowia Czarnoksiężników.

Malkuzar Mądry, stary Czarnoksiężnik nazywany mądrym, gdyż przetrwał więcej niż pięć przeprowadzonych przez siebie eksperymentów, zastanowił się chwilę i po-

wiedział:

– Nic nie możemy zrobić. Sąsiedzi to jeszcze nie taka zła wiadomość, zaczniemy z nimi handlować. Handel pomoże nam zaoszczędzić mnóstwo złota przy budowie naszych osad.

Niektórzy starsi kiwali głowami, inni nie byli przekonani.

– Nasi ludzie są już gotowi do rozpoczęcia przekształcania terenu – argumentowała przedstawicielka rady. – Mamy się tak po prostu poddać? Potrzebujemy więcej pustkowi!

– Wyślijcie Sharę na zachód w góry – poradził Malkuzar. – Zazwyczaj pod górami są ukryte strumienie lawy, które możemy otworzyć. Przekształcenie gór jest znacznie prostsze niż lasów. W ten sposób powstrzymamy ekspansję Wiedzmy! – decyzja została podjęta.

– Co do ciebie, Sharo... – Młoda nowicjuszka przelknęła ślinę, kiedy napotkała spojrzenie starego Malkuzara.

– ...skoro jesteś taka gorliwa, mam dla ciebie zadanie. Natychmiast wyruszysz na zachód, w góry. Sprawdzisz, czy nadal jest tam spokojnie, w górach często można spotkać Krasnoludy. Tego właśnie potrzebowaliśmy.

WSTĘP

W grze *Terra Mystica* każdy z graczy obejmuje dowodzenie nad jedną z 14 ras i stara się rozwijać szybciej i bardziej efektywnie niż przeciwnicy. *Terra Mystica* to świat pełen magii, jego mieszkańcy są w stanie przekształcać teren, na którym żyją. Każda rasa ma swój ulubiony rodzaj terenu i tylko na tym terenie może budować. Właśnie dlatego wszystkie rasy opanowały zdolność *Przekształcania* terenu.

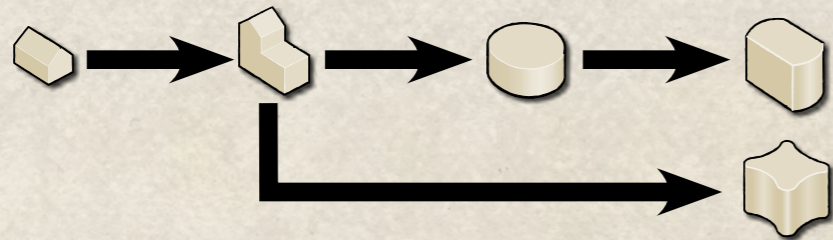
Każda rasa preferuje jeden z typów terenu: Łąki, Bagna, Jeziora, Lasy, Góry, Pustkowia lub Pustynie i dąży do Przekształcania terenu zgodnie ze swoimi preferencjami.



Podczas rozgrywki gracze muszą zajmować kolejne tereny, aby wznosić *Osady*. Ponieważ gracz zdobywa *Moc*, kiedy inni gracze budują *Osady* lub *rozbudowują budowle* w bezpośrednim sąsiedztwie, trzeba znaleźć równowagę pomiędzy *Sąsiedowaniem* z innymi graczami i *wolną przestrzenią do ekspansji*.

Wzniesione *Osady* mogą być *rozbudowywane*: najpierw do *Faktorii*, a następnie do *Twierdzy* lub *Świątyni*. Jedna z *Świątyni* może zostać *rozbudowana* do *Sanktuarium*. *Osady* dostarczają *Robotników*, natomiast *rozbudowane* zwiększają przychód *Monet*, *Mocy* lub *Kapłanów*.

Osada może zostać rozbudowana do Sanktuarium w trzech krokach. Jedna Faktoria może zostać rozbudowana do Twierdzy.



Oprócz ekspansji terytorialnej i rozbudowy *Budowli*, gracze mogą również walczyć o przychylność czterech *Kultów*: *Ziemi*, *Wody*, *Ognia* i *Powietrza*. Przychylność danego *Kultu* jest oznaczana na *Planszy Kultów*. Przychylność zwiększa *Moc* rasy i dostarcza innych nagród.

Plansza Kultów

- Klucz do Miasta** (oznacza, że aby dotrzeć na 10 pole w danym Kulcie, należy najpierw zbudować Miasto)
- Moc zdobywana przy postępach na torze Kultu**
- Zakon Kultu Powietrza** (pozwała zwiększyć przychylność o kilka punktów za jednym razem)

Kult Ognia

Kult Wody

Kult Ziemi

Kult Powietrza

Grę wygra gracz, który najlepiej rozwinął swoją rasę.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza z mapą krainy



1 plansza Kultów
(z czterema torami Kultów i miejscem na Kapłanów Kultu)

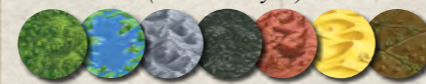


7 plansz ras
(każda strona planszy pokazuje inną rasę)



Uwaga: W rozgrywce może brać udział do pięciu graczy, w związku z tym nigdy w jednej grze nie zostaną użyte wszystkie kolory.

56 żetonów Terenu
(dwustronnych)



65 białych kostek Robotników

40 małych Monet (o wartości 1)

25 średnich Monet (o wartości 2)

20 dużych Monet (o wartości 5)

65 fioletowych znaczników Mocy (nazywanych w skrócie Mocą)

1 pomarańczowy znacznik pierwszego gracza

17 żetonów Akcji (używanych do zaznaczania użytych Zakłęb i Akcji specjalnych)

1 żeton Koniec gry

5 żetonów 100 punktów

28 owalnych żetonów Łask (1+3+3 żetony na Kult)

10 żetonów Miast

8 kwadratowych żetonów Punktacji

9 żetonów bonusów (przedstawionych jako zwoje)

5 żetonów pomocy gracza

12 woreczków strunowych

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Dla koloru rasy (zielony, żółty, niebieski, brązowy, czarny, szary):



10 żetonów Miast

8 kwadratowych żetonów Punktacji

9 żetonów bonusów (przedstawionych jako zwoje)

5 żetonów pomocy gracza

12 woreczków strunowych

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

7 Kapłanów

7 Wskaźników

3 Mosty

Instrukcje wraz z dodatkami po polsku i czesku

8 Osad

4 Faktorie

1 Twierdza

3 Świątynie

1 Sanktuarium

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ten rozdział składa się z dwóch części: w trakcie pierwszej rozgrywki należy przygotować grę zgodnie z instrukcją dla pierwszej rozgrywki. W kolejnych rozgrywkach można użyć elementów opisanych w drugiej części.

Planszę należy umieścić na środku stołu, obok niej należy umieścić planszę Kultów.

PIERWSZA ROZGRYWKA

PRZYDZIAŁ RAS

W trakcie pierwszej rozgrywki w *Terra Mystica* zalecane jest użycie predefiniowanych ras. Zależnie od liczby graczy należy rozdać określone plansze ras:

- 2 graczy:** Wiedźmy (zielony), Nomadzi (żółty)
- 3 graczy:** Wiedźmy (zielony), Nomadzi (żółty), Alchemicy (czarny)
- 4 graczy:** Wiedźmy (zielony), Nomadzi (żółty), Niziołki (brązowy), Syreny (niebieski)
- 5 graczy:** Wiedźmy (zielony), Nomadzi (żółty), Niziołki (brązowy), Syreny (niebieski), Giganci (czerwony)

KOMPONENTY W KOLORACH RAS

Na każdej planszy rasy znajduje się krąg przekształcania. Znajduje się na nim wszystkie siedem rodzajów terenu z *Preferowanym terenem* danej rasy na górze (kolor *Preferowanego terenu* odpowiada kolorze rasy i jest wyróżniony oraz powiększony).



Każdy gracz bierze znaczniki w kolorze swojej rasy: *Kapłanów, Budowle, Wskaźniki oraz Mosty* (Uwaga: *Kapłani, Budowle i Mosty są ograniczone liczbą znaczników*)

7 *Kapłanów* i 3 *Mosty* należy ułożyć obok planszy rasy.

Budowle należy umieścić na odpowiadających im kształtem miejscach na swojej planszy rasy.

Kapłani oraz Mosty są umieszczane obok planszy rasy, tworząc rezerwę.



Następnie rozmieszczane jest 7 *Wskaźników* w kolorze rasy

Jeden *Wskaźnik* należy umieścić na **skrajnie lewym** polu toru *Żeglugi* (wartość 0).
(*Jedynie Syreny rozpoczynają grę z wartością 1. Fakirzy i Krasnoludy nie korzystają z Żeglugi, w związku z tym nie potrzebują tego Wskaźnika*)

Jeden *Wskaźnik* należy umieścić na **dolnym** polu toru *Trudności Przekształcenia Terenu* – jest to pole z wartością 3 *Robotników* za 1 *Poziom Przekształcenia*.
(*Gremliny nie potrzebują tego Wskaźnika.*)

Kolejny *Wskaźnik* należy umieścić na polu o **wartości 20** na torze *Punktów Zwycięstwa* (w skrócie *PZ*) na planszy.

Czerwony tekst pisany kursywą podkreśla różnice między zasadami ogólnymi i typowymi dla danej rasy. Te same różnice są również oznaczone na planszach ras oraz objaśnione szczegółowo na ostatniej stronie instrukcji w *Dodatku VI*.

PRZYGOTOWANIE RAS

Przygotowanie każdej rasy jest opisane na jej planszy.

POCZĄTKOWE ZASOBY

Każdy z graczy bierze z rezerwy ogólnej zasoby w ilości pokazanej w prawym górnym rogu planszy rasy, pod nazwą rasy:



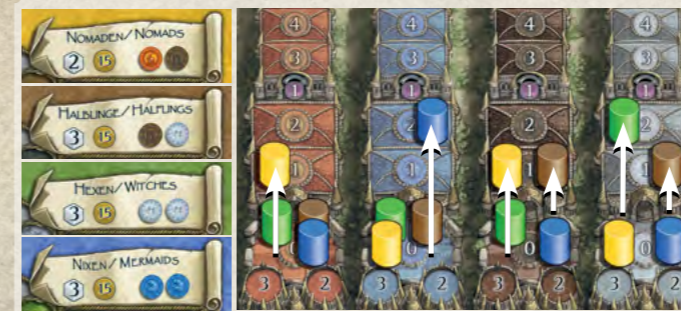
Gracze dobierają odpowiednią ilość zasobów i umieszczają na swojej planszy rasy (dodatkowo gracze otrzymają *Dochody* za pierwszą turę gry. Zobacz stronę 8).



Wiedźmy w trakcie przygotowania do gry dobierają trzech *Robotników* i 15 *Monety*.

PRZYCHYLNOŚĆ KULTÓW

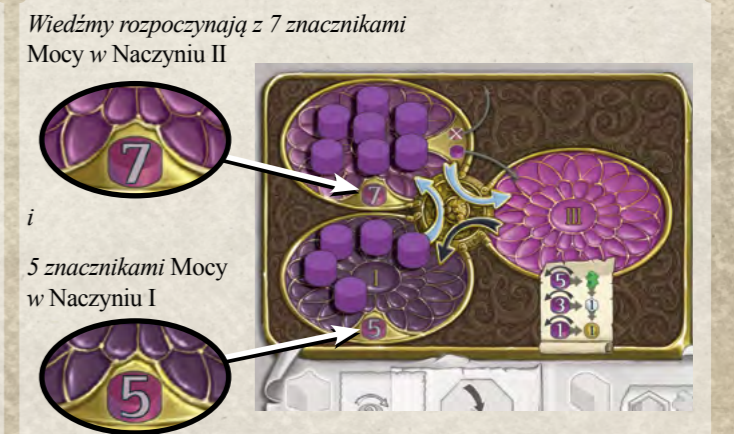
Na planszy rasy obok początkowych zasobów znajdują się symbole *Kultów*. Za każdy taki symbol gracz przesuwa swój *Wskaźnik* na torze danego *Kultu* o jedno pole w górę.



Nomadzi (żółty) rozpoczynają na polach o wartości 1 w *Kulcie Ognia* i *Ziemi*. Niziołki (brązowy) rozpoczynają na polach o wartości 1 w *Kulcie Powietrza* i *Ziemi*. Wiedźmy (zielony) rozpoczynają na polu o wartości 2 w *Kulcie Powietrza*. Syreny (niebieski) rozpoczynają na polu o wartości 2 w *Kulcie Wody*.

NACZYNIA MOCY

W górnym lewym rogu każdej planszy rasy znajdują się trzy *Naczynia Mocy*. 12 znaczników *Mocy* (w skrócie nazywanych *Mocą*) należy rozmieścić tak jak wskazują to liczby w *Naczyniach I* i *II*.



PLANSZA ORAZ PLANSZA KULTÓW

W pierwszej rozgrywce zalecane jest następujące przygotowanie plansz. Opis dotyczy rozgrywki dla czterech graczy. Przygotowanie plansz dla innej liczby grających jest opisane poniżej.

Gracze zdejmują *Osady* ze swoich plansz ras od lewej do prawej i rozmieszczają je na planszy zgodnie z ilustracją.



Żetony Łask należy rozłożyć obok planszy w trzech rzędach po cztery żetony.



W pierwszej rozgrywce wybór i rozmieszczenie żetonów *Punktacji* jest predefiniowane. Prawą połowę górnego żetonu należy zakryć *żetonem Koniec gry*. Zakryta część jest ignorowana podczas gry.

Po jednym *Żetonie Akcji* należy rozmieścić powyżej każdego z 6 pól *Zaklęć* na dole planszy. Pozostałe żetony *Akcji* należy położyć obok planszy.

Robotników, Monety i żetony Miast należy ułożyć w łatwo dostępnym dla wszystkich graczy miejscu obok plansz. *Żetony Miast* są układane awerssem do góry.



Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio przekopywał grządkę w ogródku. Bierze on znacznik pierwszego gracza i rozpoczyna grę.



Żetony Bonusów i przygotowanie gry dwuosobowej.



Żetony Bonusów i przygotowanie gry trziosobowej.



Żetony Bonusów i przygotowanie gry pięciosobowej.

Uwaga: Każda rasa (oprócz jednej) ma dwie Umiejętności specjalne. Jedną od początku gry, a drugą od momentu wybudowania Twierdzy. Te Umiejętności są przedstawione na planszy rasy oraz objaśnione w szczegółach na końcu instrukcji. Przed grą należy się upewnić, że wszyscy gracze znają Umiejętności ras biorących udział w rozgrywce.

Umiejętność specjalna zdobyta po wybudowaniu Twierdzy

Umiejętność specjalna aktywna od początku gry



ZMIANY W STANDARDOWEJ ROZGRYWCE

W odróżnieniu od pierwszej rozgrywki żetony Bonusów oraz żetony Punktacji są dobierane losowo. Po wylosowaniu powyższych gracze dowolnie wybierają rasy. Pierwsze Osady również rozmieszczane są zależnie od woli gracza (nie są predefiniowane).

ŻETONY PUNKTACJI

Przed grą należy losowo wybrać 6 żetonów Punktacji i rozmieścić je na planszy w losowej kolejności. Każdy żeton odpowiada jednej turze (pozostałe dwa żetony należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w grze). Prawą połowę górnego żetonu należy zakryć żetonem Koniec gry.



Obniżona punktacja za 6 turę

Żeton Punktacji za 5 turę

Żeton Punktacji za 4 turę

Żeton Punktacji za 3 turę

Żeton Punktacji za 2 turę

Żeton Punktacji za 1 turę

ŻETONY BONUSÓW

9 żetonów Bonusów należy wymieszać, a następnie dobrać liczbę odpowiadającą liczbie graczy.

Liczba graczy	2	3	4	5
Liczba żetonów	5	6	7	8

Dobrene żetony należy ułożyć awerssem do góry obok planszy, jeden obok drugiego (pozostałe żetony należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w grze).

WYBÓR RAS

Pierwszy gracz wybiera rasę i bierze jej planszę. Kolejni gracze wybierają rasy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Rasy można również przydzielić losowo (do tego celu należy użyć Osad w kolorach ras). Gracze następnie biorą plansze swojego koloru i wybierają jedną z dwóch ras na nich przedstawionych.

Kiedy gracze wybiorą już rasy, należy przygotować rasy, tak jak zostało to opisane w pierwszej rozgrywce. Jediną różnicą jest rozmieszczenie Osad, które są rozmieszczane zgodnie z opisem na stronie 8.

CEL GRY

Grę wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) pod koniec rozgrywki. Poniżej opisano różne sposoby zdobycia PZ podczas gry (PZ zostały przedstawione jako brązowe kwadraty z wieńcem laurowym).

W trakcie lektury instrukcji warto się czasem cofnąć na tę stronę, aby uzyskać lepszą perspektywę. Ten rozdział pomaga zrozumieć punktację. Każda z informacji tu zawartych może być również odnaleziona w dalszej części instrukcji.

Każdej z sześciu tur odpowiada jeden żeton Punktacji. Każdy z nich pokazuje za co na koniec danej tury będą przydzielane PZ:

Za Budowę Osad (Akcja #1, strona 9), Faktorii, Twierdzy lub Sanktuarium (Akcja #4, strona 11). Dodatkowe punkty można zdobyć za Przekształcanie terenu (symbol łopaty) i tworzenie Miast (symbol klucza).

Gracze będą musieli zdecydować się, czy inwestować w budowę najlepszych Budowli dla danej rasy (niektóre rasy więcej zyskują na Budowie Twierdzy, inne wielu Świątyń), czy też skupić się na Budowie budowli punktowanych w danej turze.

Trzy z dziewięciu żetonów Bonusów pozwalają zdobyć PZ. Kiedy gracz wykona wszystkie Akcje, które zaplanował na tę turę (i spsuje), może otrzymać punkty za jedno z poniższych:

- wszystkie Osady, jakie ma na planszy,
- wszystkie Faktorie, jakie ma na planszy,
- posiadanie Twierdzy lub Sanktuarium na planszy.



Dwa spośród żetonów Łask pozwalają zdobywać punkty za każdą budowaną Osadę lub Faktorię.



Inny żeton Łask daje PZ za już wybudowane Faktorie przy każdym pasowaniu.



PZ otrzymuje się również za tworzenie Miast (co zostało dokładniej opisane na stronie 14). Oprócz punktów pozwala to też zdobyć inne nagrody.



Nomadzi to ludzie pustyni. Dawniej żyli w namiotach i nigdy nie pozostawali długo w jednym miejscu. Nawet dzisiaj wnoszą Osady z lekkich i prostych materiałów. W ten sposób mogą szybko zaludnić duże obszary. Nomadzi żyją wyłącznie na pustyni, ich hordy jeźdźców mogą powodować burze piaskowe zasypujące sąsiednie tereny

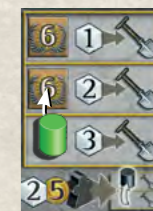


Gracz otrzymuje PZ za postępy na torze Żeglugi (Akcja #2, strona 11)



lub

za zmniejszanie poziomu trudności Przekształcania (Akcja #3, strona 11). Dlatego te Akcje są przydatne nie tylko na początku rozgrywki, ale i pod jej koniec.



Niektóre rasy mają Umiejętności specjalne, które pozwalają im zdobywać dodatkowe punkty. (Na przykład Alchemicy są wyjątkowo dobrzy w przemianie Monet na PZ).



Na koniec gry. Punkty są przyznawane za największe połączone obszary na planszy (punktacja za obszary). Ulepszenie Żeglugi i obniżenie poziomu trudności Przekształcania nie tylko daje punkty w momencie postępu na torach, ale również pomaga w tworzeniu dużych połączonych obszarów.



Ponadto na koniec gry punkty są przydzielane za przychylność Kultów (Punktacja Kultów).

Z jednej strony warto mieć dużo Osad, aby tworzyć połączone obszary, z drugiej zaś większa ilość Świątyń i Sanktuarium dostarcza więcej Kapłanów, którzy są potrzebni do zyskiwania przychylności Kultów (Akcja #5, strona 13).

Bliskie sąsiedztwo innych graczy pozwala na wymianę PZ na Moc (patrz strona 12). Aby od początku gry można było korzystać z tej wymiany, gracze rozpoczynają rozgrywkę z 20 PZ.



PRZEBIEG GRY

ROZMIESZCZANIE PIERWSZYCH BUDOWLI

Podczas pierwszej rozgrywki można pominąć ten rozdział – początkowe Budowle są rozmieszczane na predefiniowanych polach planszy.

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracze kolejno rozmieszczają po jednej Osadzie na polach Preferowanego terenu danej rasy, już znajdujących się na planszy. Następnie gracze rozmieszczają drugą Osadę, poczynając od ostatniego gracza i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. *Nomadzi rozmieszczają swoją trzecią Osadę, kiedy wszyscy gracze rozmieszczą już dwie Osady. Czarnoksiężnicy rozmieszczają swoją Osadę po wszystkich graczach – włączając w to trzecią Osadę Nomadów.*

SZCZEGÓLOWE ZASADY

- Osady mogą być rozmieszczane tylko na Preferowanym terenie danej rasy (oprócz tego nie ma żadnych ograniczeń).

Podczas rozmieszczania pierwszych Budowli gracze nie mogą Przekształcać terenu, będzie to możliwe jedynie w dalszej części gry.



- Wszystkie Budowle, w tym Osady, zawsze dobierane są z planszy rasy od lewej do prawej strony.



Po rozmieszczeniu znacznika Osady na planszy rasy pojawią się puste miejsca, determinują one dochód (patrz poniżej).

WYBÓR PIERWSZEGO ŻETONU BONUSU

Poczynając od ostatniego gracza i podążając przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera i bierze jeden żeton Bonusów.

Żetony Bonusów dostarczają dodatkowy dochód, zapewniają Akcje specjalne lub PZ za posiadanie określonych Budowli na koniec tury.



Czarnoksiężnicy lubują się w mocy zniszczenia, najlepiej czują się na wyniszczonych pustkowiach. Czczą ogień, dlatego zawsze poszukują podziemnych strumieni lawy, które mogą otworzyć i przekształcić kolejne tereny w pustkowie. Czarnoksiężnicy pewnego stopnia opanowali władzę nad czasem – potrafią zatrzymać czas dla innych ludów, co pozwala im bez przeszkód siać zamęt.

Na każdym niewybranym żetonie Bonusów należy umieścić 1 Monetę ze wspólnej rezerwy (dzięki temu rzadziej dobierane żetony będą bardziej atrakcyjne w kolejnych turach).

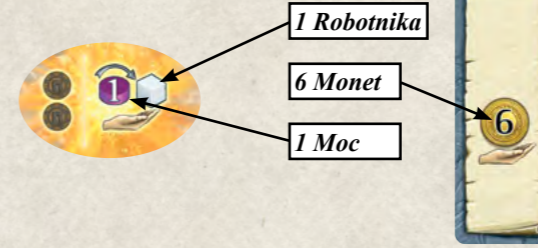
Na koniec każdej tury pozostaną trzy żetony Bonusów, z których każdy otrzyma po 1 Monecie.



DODATKOWY DOCHÓD Z ŻETONÓW

Oprócz dochodu zebranego z planszy rasy, gracze otrzymują również dochody z żetonów Bonusów (patrz Dodatek IV, strona 19) i Łask (patrz Dodatek II, strona 18).

Te dwa żetony zapewniają następujące dochody:



NACZYNIA MOCY

Każdy gracz posiada 12 znaczników Mocy, które rozmieszczone są w trzech Naczyniach. Rzucanie Zakłęb (patrz Akcja #6, strona 13) wymaga Mocy w Naczyniu III (które znajduje się po prawej stronie).

W tym przypadku gracz ma do dyspozycji 5 znaczników Mocy. Może użyć wszystkich znaczników w Naczyniu III niezależnie od ilości Mocy w Naczyniach I i II.



Podczas gry, zawsze kiedy gracz otrzyma Moc (np. kiedy inni gracze wybudują Budowle w sąsiedztwie lub poprzez zdobywanie przychylności Kultów), nie dobiera nowych znaczników, a za to przemieszcza znaczniki z Naczynia do Naczynia. Tak samo rzucanie Zakłęb nie powoduje utraty Mocy, a jedynie jej przemieszczenie.

Znaczniki Mocy przemieszczają się zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, według poniższych zasad:

ZDOBYWANIE MOCY

Kiedy gracz zdobywa Moc, postępuje w następujący sposób.



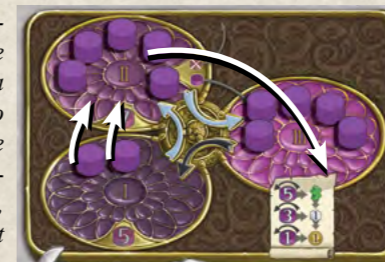
1. Jeżeli w Naczyniu I znajdują się znaczniki, za każdy zdobyty punkt Mocy przemieszcza się jeden znacznik z Naczynia I do Naczynia II.



2. Kiedy Naczynie I jest puste, każdy zdobyty punkt Mocy powoduje przemieszczenie znacznika z Naczynia II do Naczynia III.

3. Kiedy wszystkie znaczniki są w Naczyniu III, gracz nie może zdobyć więcej Mocy.

W tym przypadku, jeżeli gracz zdobędzie 3 punkty Mocy, przesuwa 2 znaczniki z Naczynia I do Naczynia II, a następnie jeden znacznik z Naczynia II do Naczynia III, ponieważ Naczynie I jest puste.



WYDAWANIE MOCY



Wydawać można jedynie Moc, która znajduje się w Naczyniu III. Wydanie Mocy powoduje jej przemieszczenie z powrotem do Naczynia I.

W tym przypadku po zdobyciu 3 punktów Mocy gracz może wydać do 6 punktów Mocy na rzucenie Zakłęcia. Więcej na ten temat w dalszej części instrukcji.



FAZA II: FAZA AKCJI

W Fazie akcji każdy z graczy począwszy od pierwszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonuje po jednej Akcji do momentu, kiedy żaden z graczy nie będzie chciał już wykonać żadnej Akcji. W grze dostępnych jest 8 różnych rodzajów Akcji. Oprócz pasowania, każda z Akcji może zostać wykonana wielokrotnie w trakcie tej samej Fazy akcji (ale tylko raz w jednym ruchu gracza).

DOSTĘPNE AKCJE

W tej sekcji opisano relację między różnymi Akcjami. Akcja #1 umożliwia budowę Osad na niezajętym terenie. Akcje #2 i #3 ułatwiają budowę. Na koniec gry przyznawane są punkty za największe połączone obszary.

Akcja #4 pozwala rozbudowywać Budowle. W przypadku wielu ras ważne jest jak najszybsze wybudowanie Twierdzy. Z drugiej strony równie cenne są Świątynie oraz Sanktuarium, gdyż dostarczają Kapłanów i żetony Łask, potrzebnych do uzyskania PZ w trakcie punktacji Kultów na koniec gry.

Akcja #5 ma bezpośredni wpływ na punktację Kultów i dostarcza dodatkowej Mocy poprzez Kapłanów i Kulty. Moc może zostać wykorzystana do rzucania Zakłęb (Akcja #6).

Akcja #7 dotyczy Akcji specjalnych, które gracz może odblokować w czasie rozgrywki.

W końcu, Akcja #8 musi zostać wybrana, kiedy gracz nie może lub nie chce wykonać innych Akcji w danej Fazie akcji.

1. PRZEKSZTAŁCENIE I BUDOWA

Ta Akcja pozwala graczowi najpierw zmienić typ jednego pola terenu. Następnie, jeżeli gracz przekształcił teren na Preferowany przez jego rasę, może na tym polu wybudować Osadę.

BUDOWA OSAD

Aby możliwa była budowa Osady, teren musi być...

- koloru rasy (musi być Preferowanym terenem rasy),
- niezajęty,
- bezpośrednio lub pośrednio Sąsiadujący z jedną z Budowli gracza (Sąsiedowanie zostało opisane w kolejnej części instrukcji).



Dodatkowo gracz musi opłacić koszt budowy. Każda Osada kosztuje 1 Robotnika oraz 2 Monety. Wyjątki: Gnomy budują Osady za 1 Robotnika i 1 Monetę, Trytoni budują Osady za 2 Robotników i 3 Monety.

FAZA I: FAZA DOCHODÓW

Każda z sześciu tur składa się z trzech faz:

FAZA I: Faza dochodów • FAZA II: Faza akcji • FAZA III: Nagrody za przychylność Kultów i faza porządkowania

FAZA I: FAZA DOCHODÓW

W tej fazie gracze zdobywają Robotników, Monety, Kapłanów i Moc.

Tę fazę rozgrywa się również w pierwszej turze. Co za tym idzie, gracze oprócz zasobów początkowych otrzymują również dochód z pierwszej tury.

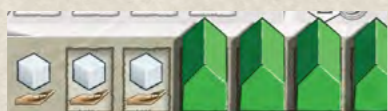


Dochód gracza zależy od wybudowanych Budowli, żetonów Bonusów, a w późniejszej części gry również od posiadanych żetonów Łask. Na wszystkich komponentach dochód jest oznaczony symbolem otwartej dłoni.

DOCHÓD Z BUDOWLI

Robotnicy: Gracz dobiera Robotników ze wspólnej rezerwy w liczbie równej odsłoniętym symbolom Robotników (biała kostka) na torze Osad.

W pierwszej fazie ten gracz dobierze 3 Robotników, ponieważ tyle ma odsłoniętych symboli na torze Osad.



Monety: Gracz dobiera Monety ze wspólnej rezerwy w liczbie równej odsłoniętym symbolom na torze Faktorii.

Kapłani: Gracz dobiera Kapłanów ze swojej rezerwy w liczbie równej odsłoniętym symbolom na torze Świątyni. Dodatkowy symbol Kapłanów stanie się widoczny po wybudowaniu Sanktuarium. (Sanktuaria Trytonów i Gremlinów dostarczają po dwóch Kapłanów)

Dobrych właśnie Robotników, Monety i Kapłanów należy umieścić na planszy rasy. Jeżeli rezerwa Robotników lub Monet ulegnie wyczerpaniu, należy użyć jakichś zamienników. Jedynie rezerwa Kapłanów jest ograniczona.

Moc: Gracz zdobywa Moc w liczbie równej odsłoniętym symbolom na torze Faktorii. Twierdza w większości przypadków również dostarcza Mocy (z wyjątkiem Alchemików, którzy zamiast tego otrzymują 6 Monety, Czarnoksiężników, którzy otrzymują 2 Robotników i Fakirów, którzy otrzymują 1 Kapłana).

Zdobycie i zastosowanie Mocy jest wyjaśnione w kolejnym rozdziale: Naczynia Mocy.



PRZEKSZTAŁCANIE TERENU

Gracz może przekształcić jedno niezajęte pole terenu w *Preferowany teren bezpośrednio przed budową Osady*. Gracz umieszcza żeton *Terenu* koloru rasy na przekształcanym polu.



Przekształcanie ma swoją cenę: Każdy krok między terenem przekształcanym a terenem *Preferowanym* na kręgu przekształcania oznacza jeden poziom przekształcania (oznaczony *Lopatą*). *Sąsiadujące* na kręgu rodzaje terenu wymagają tylko jednej *Lopaty*, natomiast te najbardziej oddalone: trzech (można liczyć w dowolną stronę kręgu).

(Wyjątek: Giganci potrzebują dokładnie dwóch Łopat, aby zmienić dowolny teren w swój Preferowany teren).

Lopaty można uzyskać na kilka sposobów.

Gracz może wymieniać *Robotników* na *Lopaty*. Tor *trudności przekształcania* pokazuje, ilu *Robotników* potrzeba na każdą *Lopatę*: Na początku gry są to zazwyczaj 3 *Robotnicy* za 1 *Lopatę* (patrz *Akcja*#3).

Wskaźnik pokazuje, że za 3 *Robotników* gracz otrzyma 1 *Lopatę*.



1 lub 2 *Lopaty* mogą zostać uzyskane poprzez określone *Zaklęcia* (patrz *Akcja* #6, strona 13 lub *Dodatek I*, strona 17).



Jeden z żetonów *Bonusów* dostarcza 1 *Lopatę* (patrz *Akcja* #7, strona 14 lub *Dodatek IV*, strona 19).



(Niziołki oraz Giganci otrzymują dodatkowe Łopaty do natychmiastowego wykorzystania po wybudowaniu Twierdzy).

Lopaty wolno przydzielać do **pojedynczego pola terenu**, oprócz dwóch przypadków:

- Jeżeli *Lopaty* zdobyte poprzez *Zaklęcie* lub żeton *Bonusów* nie są wystarczające, aby przekształcić teren na *Preferowany*, gracz może wymienić *Robotników* na brakujące *Lopaty* (po kursie zgodnym z aktualną pozycją *Wskaźnika* na torze *Trudności przekształcania*).

(**Gremliny* płacą 1 *Kapłana* za każdą brakującą *Lopatę*).

- Kiedy gracz zdobędzie 2 *Lopaty*, a do przekształcania terenu potrzebuje tylko 1, może wykorzystać drugą do przekształcania innego pola terenu. Na drugim przekształconym polu nie może jednak wybudować *Osady*.

(Dotyczy to również 3 Łopat zdobywanych przez Niziołki w momencie wybudowania Twierdzy, (patrz ostatnia strona instrukcji).

DODATKOWE ZASADY BUDOWY OSAD

- Podczas budowy gracz dobiera *Budowle* (w tym *Osady*) planszy rasy.
- Jeżeli aktywny w tej turze żeton *Punktacji* przedstawia *Osadę*, gracz zdobywa 2 PZ za każdą wybudowaną *Osadę*.

Ten żeton *Punktacji* daje 2 PZ za budowę *Osad*.



DODATKOWE ZASADY UŻYCIA ŁOPAT

- Nie ma możliwości zachowania *Lopat* do kolejnej *Akcji*. Wszystkie muszą zostać wykorzystane natychmiast.

- Jeżeli lewa strona aktywnego w tej turze żetonu *Punktacji* przedstawia *Lopatę*, gracz otrzyma PZ za wykorzystanie *Lopat* w danej *Fazie akcji*.

Ten żeton *Punktacji* daje 2 PZ za wykorzystanie *Lopat*.



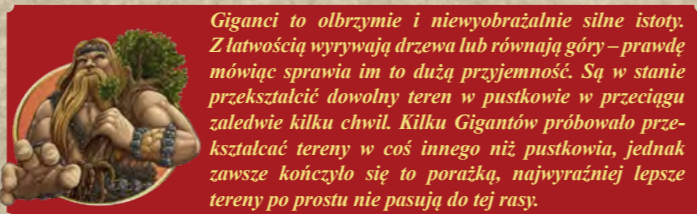
- Po przekształceniu terenu **nie trzeba** od razu budować *Osady*. Jest to możliwe w dowolnej późniejszej *Akcji* (ale będzie wymagało osobnej *Akcji przekształcania!*).

- Nie ma konieczności przekształcania terenu od razu do *Preferowanego terenu*, można poprzestać na dowolnym terenie pośrednim (np. z braku *Lopat*). Jednak w swoich *Akcjach* przeciwnicy mogą zająć ten teren dla siebie (niezabudowane pola terenu są uznawane za niezajęte).

- Nawet jeżeli gracz nie planuje budować *Osady* na przekształconym terenie, musi on być bezpośrednio lub pośrednio *Sąsiadujący* z jedną z *Budowli* gracza (patrz strona 11).

- **Nie wolno** przekształcać zabudowanych pól terenu.

- *Lopaty* można również uzyskać z nagród za przychyłność *Kultów* (patrz *Faza III*, strona 15). Ponieważ te *Lopaty* są uzyskiwane poza *Fazę akcji* na przekształconym terenie, nie można od razu wybudować *Osady*, nie można również skorzystać z *Robotników* do uzupełnienia brakujących *Lopat* (z budową *Osady* trzeba poczekać do kolejnej *Fazy akcji*).



SĄSIADOWANIE

Z powodu innych zasad (patrz *Moc z Budowli* na stronie 12) należy rozróżnić *Sąsiedowanie* bezpośrednie i pośrednie (nie ma to znaczenia przy budowie *Osad* opisanej w tym rozdziale).

SĄSIADOWANIE BEZPOŚREDNIE

Pola terenu i *Budowle* *Sąsiadują* bezpośrednio, jeżeli znajdują się na przylegających heksach. Dodatkowo pola terenu i *Budowle* oddzielone rzeką, ale połączone *Mostem*, również są uznawane za *Sąsiadujące* bezpośrednio (patrz *Zaklęcia – Budowa Mostu, Dodatek I* na stronie 17).

Te pola terenu *Sąsiadują* bezpośrednio. Kiedy gracz wybuduje na nich *Budowle*, one również będą *Sąsiadowały* bezpośrednio.



SĄSIADOWANIE POŚREDNIE

Pola terenu i *Budowle* *Sąsiadują* pośrednio, jeżeli (nie *Sąsiadują* bezpośrednio, ale) są oddzielone rzeką, a poziom na torze *Żeglugi* gracza jest wystarczająco wysoki, aby pokryć tę odległość (*postęp* na torze *Żeglugi* jest kolejną *Akcją* opisaną poniżej).

(Pola terenu i Budowle, do których Krasnoludy mogą dotrzeć poprzez tunele, a Fakirzy na latających dywanach, również są uznawane za pośrednio Sąsiadujące).

Aby te dwie *Budowle* pośrednio *Sąsiadowały*, wartość *Żeglugi* musi wynosić co najmniej 2.



Uwaga: W momencie budowy *Osad* przeciwnicy mają szansę zdobyć *Moc*. Jest to objaśnione w *Akcji* #4 *Rozbudowa budynków*. Jednak najpierw warto zapoznać się z dwiema pozostałymi *Akcjami*, które ułatwiają budowę *Osad* w dalszej części gry: *Postęp* na torze *Żeglugi* i *Obniżenie trudności przekształcania*.

2. POSTĘP NA TORZE ŻEGLUGI

Pola terenu i *budowle* muszą pośrednio *Sąsiadować*, aby gracz mógł poszerzyć swoje terytorium za rzekę.

Aby przekształcać teren i budować za rzekami, w swojej *akcji* gracz może rozwinąć *Żeglugę*. W tym celu przesuwają *Wskaźnik* o jedno pole w prawo na torze *Żeglugi*. Plansza rasy wskazuje koszt rozwinięcia: 1 *Kapłan* i 4 *Monety*.

Wykonanie tej *akcji* daje graczowi również PZ wskazane na polu *Żeglugi*, na które przesunął się *Wskaźnik*.

Elfy (zielony) zdobywają 3 PZ za *postęp* na torze *Żeglugi*. Od tego momentu zielone *budowle* w przykładzie powyżej są uważane za pośrednio *Sąsiadujące*.



3. OBNIŻENIE TRUDNOŚCI PRZEKSZTAŁCENIA

Na początku gry *Lopaty* kosztują 3 *Robotników* za każdą (patrz *Akcja* #1). Aby obniżyć ten koszt do 2 *Robotników*, a potem nawet do 1, w swojej *Akcji* gracz może przesunąć *Wskaźnik* na torze *Trudności przekształcania* o jedno pole w górę. Plansza rasy pokazuje koszt tej *Akcji*: 2 *Robotników*, 5 *Monet* i 1 *Kapłan*.

(Wyjątki: Niziołki płacą mniej Monet, a Gremliny mają tor Trudności przekształcania, ponieważ wymieniają Kapłanów na Lopaty) Dodatkowo za wykonanie tej *Akcji* gracz otrzymuje 6 PZ.

Od tego momentu *Elfy* (zielony) płaci tylko 2 *Robotników* za każdą *Lopatę*



4. ROZBUDOWA BUDYNKÓW

Budowle mogą być rozbudowywane krok po kroku. Koszt każdej rozbudowy jest opisany na planszy rasy na lewo od danej *Budowli*.

DODATKOWE ZASADY

- *Budowle* zawsze dobierane są od lewej do prawej strony z planszy rasy.

- Podczas rozbudowy gracz wymienia jedną *Budowlę* na inną. W tym celu zdejmuję rozbudowywaną *Budowlę* z planszy i odstawia na planszę rasy. Zmniejsza to dochód za dany typ *Budowli* (*Budowle* odstawia się na planszę rasy od prawej do lewej, czyli na pierwsze wolne pole po prawej na właściwym torze). Nową *Budowlę* umieszcza się na miejscu starej na planszy.

Budując *Faktorię*, gracz odstawia *Osadę* na planszę rasy.



Możliwe są cztery różne rozbudowy, z czego dwie można wykonać tylko raz na grę.



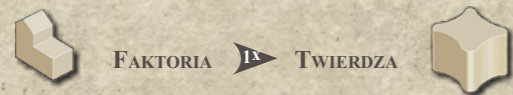
Rozbudowa *Osady* do *Faktorii* kosztuje 2 *Robotników* i 6 *Monet**. Jeżeli przynajmniej jedna *Budowla* innego gracza *Sąsiaduje* bezpośrednio z rozbudowywaną *Osadą*, koszt rozbudowy to 3 *Monety* zamiast 6. Jeżeli aktywny w tej turze żeton *Punktacji* pokazuje *Faktorię*, ta rozbudowa daje również 3 PZ.

Ten żeton *punktacji* daje 3 PZ za wybudowanie *Faktorii*.

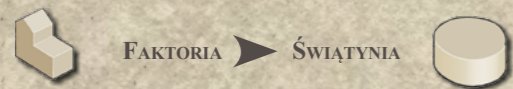


Elfy są tajemniczą rasą leśnych istot. Mówi się, że nie posiadają fizycznego ciała. Niestety nikt nie jest w stanie potwierdzić tej teorii, ponieważ nigdy nie spotka się ich, wędrując po lesie. Zagrożone lub kiedy spodziewają się wizyty krewnych, *Elfy* po prostu wtapiają się w las i stają niewidzialne.



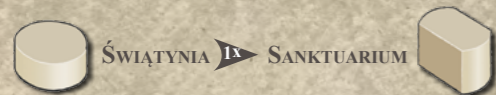


Rozbudowa *Faktorii* do *Twierdzy* wymaga *Robotników* i *Monet* w ilości określonej przez planszę rasy. Po wybudowaniu *Twierdzy* każda rasa otrzymuje *Umiejętność specjalną* (patrz *Dodatek VI*, strona 20). Jeżeli aktywny w tej turze żeton *Punktacji* zawiera *Twierdzę*, gracz otrzymuje 5 PZ za tę rozbudowę.



Rozbudowa *Faktorii* do *Świątyni* wymaga 2 *Robotników* i 5 *Monet**. W nagrodę gracz natychmiast dobiera jeden żeton *Lask*** i układa awerssem do góry przed sobą (gracz może natychmiast wykorzystać nagrodę z żetonu lub użyć go we właściwej mu *Akcji*). Nie wolno posiadać więcej niż 1 żetonu tego samego typu. Więcej na ten temat w *Dodatku II* na stronie 18.

(**Gnomy płacą mniej, a Trytoni więcej przy rozbudowie Faktorii w Świątynię*).



Rozbudowa *Świątyni* do *Sanktuarium* wymaga *Robotników* i *Monet* w ilości określonej przez planszę rasy. Ta rozbudowa również zapewnia żeton *Lask***. Jeżeli aktywny w tej turze żeton *Punktacji* zawiera *Sanktuarium*, gracz otrzymuje 5 PZ za tę rozbudowę.

(**Czarnoksiężnicy zawsze otrzymują 2 żetony Lask zamiast 1*).

I w końcu informacja o nagrodach zdobywanych, kiedy przeciwnicy budują w sąsiedztwie.

MOC Z BUDOWLI DLA PRZECIWNIKA

Każda *Budowla* ma określoną wartość *Mocy*, która zaznaczona jest po prawej stronie jej toru na planszy rasy:



Twierdza i *Sanktuarium* mają wartość *Mocy* 3.

Faktorie i *Świątynie* mają wartość *Mocy* 2.

Osady mają wartość *Mocy* 1.

Budując *Osadę* (*Akcja* #1) lub rozbudowując *Budowlę* (*Akcja* #4), gracz musi poinformować właścicieli *Sąsiadujących* bezpośrednio *Budowli*, że mogą zdobyć *Moc* (patrz *Naczynia Mocy*, strona 9):

Aby określić ilość zdobytej przez przeciwnika *Mocy*, należy zsumować wartość *Mocy* jego *Budowli*, które *Sąsiadują bezpośrednio z nowo budowaną*.

Grający Syrenami (niebieski) musi poinformować *grającego Nomadami (żółty)*, że może on zdobyć 3 punkty *Mocy* za właśnie wybudowaną *Osadę*: 1 punkt *Mocy* z żółtej *Osady* i 2 punkty *Mocy* z żółtej *Świątyni*. *Grający Nomadami* nie otrzymuje *Mocy* za żółtą *Faktorię*, ponieważ nie *Sąsiaduje* ona bezpośrednio z *niebieską Osadą*.



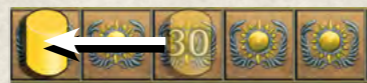
ZASADY SZCZEGÓLOWE

- Gracz nie zdobywa *Mocy* za budowę obok własnych *Budowli*, jedynie kiedy buduje je przeciwnik.
- Poczynając od gracza po lewej od aktywnego gracza i podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze, którzy mają możliwość otrzymania *Mocy* decydują, czy chcą ją otrzymać, czy też nie (kolejna sekcja tłumaczy, dlaczego gracz może nie chcieć otrzymać *Mocy*).

CENA MOCY

Niestety *Moc* zdobywana z *Budowli* nie jest darmowa. Aby ją otrzymać, gracz musi utracić PZ w ilości punktów zdobytej *Mocy* minus jeden.

Zdobycie 1/2/3/4/... *Mocy* kosztuje 0/1/2/3/... PZ.



W tym przykładzie *Nomadzi* mogą zdobyć 3 punkty *Mocy*. Jeżeli się na to zdecydują, stracą 2 PZ.

ZASADY SZCZEGÓLOWE

- Liczba PZ nigdy nie może spaść poniżej zera.
- Nie wolno zdobyć części *Mocy*, aby zachować PZ, gracz decyduje na zasadzie wszystko albo nic. **Wyjątki:** Jeżeli gracz nie ma wystarczająco dużo *Mocy* w *Naczyniach I i II*, zdobywa tylko tyle *Mocy*, aby przesunąć wszystkie znaczniki do *Naczynia III*, płacąc za to odpowiednią liczbę PZ. Ponieważ PZ nie mogą spaść poniżej zera, gracz może zdobyć jedynie tak dużo *Mocy*, na ile pozwalają mu posiadane PZ).
- PZ traci się tylko w przypadku zdobywania *Mocy* poprzez *Budowlę*. W innych przypadkach nie traci się PZ przy zdobywaniu *Mocy*.

PODSUMOWANIE: JAK ZDOBYWAĆ MOC?

Gracze mogą zdobywać *Moc*...

- kiedy przeciwnicy budują w sąsiedztwie (jak zostało to opisane powyżej)
- jako dochód z *Faktorii* i *Twierdzy* (i *Świątyni* w przypadku *Gnomów*)
- jako dochód z dwóch spośród żetonów *Bonusów*
- jako nagrodę z dwóch spośród żetonów *Lask*
- jako jednorazową nagrodę za stworzenie *Miasta* i dobranie odpowiedniego żetonu *Miasta* (patrz *Tworzenie Miast*, strona 14)
- jako jednorazową nagrodę za odpowiednią przychyłność *Kultów* w *Fazie III*, jeżeli aktywny jest odpowiedni żeton *Punktacji* (patrz *Przychyłość Kultów*, strona 15)
- za zdobywanie przychyłności *Kultów* (jak zostało to opisane poniżej).



MOC ZA AWANS NA PLANSZY KULTÓW

Moc może być również zdobywana poprzez zyskiwanie przychyłności *Kultów Ziemi, Wody, Ognia i Powietrza*. Gracz zdobywa 1/2/2/3 punkty *Mocy*, kiedy osiągnie pole 3/5/7/10 toru danego *Kultu*. Jest to **jednorazowa nagroda** zdobywana w momencie przekroczenia jednego z tych pól.



Nomadzi (żółty) zdobywają 4 punkty *Mocy* za zwiększenie przychyłności *Kultu Powietrza* o trzy pola.

JEDEN GRACZ NA POLU 10

Tylko jeden gracz może osiągnąć pole 10 danego toru *Kultu*. W tym celu gracz musi najpierw stworzyć po jednym *Mieście* za każde pole 10, na które chce się dostać (patrz strona 14, *Tworzenie Miast*).

Po stworzeniu dwóch *Miast* gracz może osiągnąć pole 10 na dwóch torach *Kultów*, jeżeli nie ubiegł go ktoś inny.



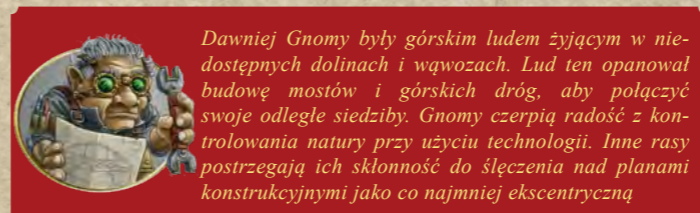
5. WYSLANIE KAPLANA KULTU

Gracz może wysłać *Kapłana* do *Kultu* i pozostawić go na planszy jako *Kapłana Kultu* lub odłożyć go na planszę rasy.

Pod każdym torem *Kultu* (*Ziemi, Wody, Ognia i Powietrza*) znajdują się 4 miejsca na *Kapłana Kultu*. Każde z tych miejsc może pomieścić jednego *Kapłana*. W swojej *Akcji* gracz może postawić jednego ze swoich *Kapłanów* na jednym z tych pól, aby przesunąć się o 3 lub 2 pola (zależnie od liczby podanej na polu) na odpowiadającym mu torze *Kultu*.

ZASADY SZCZEGÓLOWE

- Gracz może zdobyć *Moc* poprzez postępy na torze *Kultu* (patrz *Moc* za awans na planszy *Kultów*, powyżej).
 - Nie ma możliwości odzyskania *Kapłanów Kultu* wysłanych na planszę. Warto wziąć to pod uwagę, ponieważ każdy gracz ma jedynie 7 *Kapłanów* do dyspozycji.
- Alternatywą dla *kultów* i trwałego umieszczenia w nich *Kapłana* jest przesunięcie *Wskaźnika* na torze *Kultu* o 1 miejsce i zwrócenie *Kapłana* do rezerwy gracza obok planszy rasy.



Dawniej *Gnomy* były górskim ludem żyjącym w niedostępnych dolinach i wąwozach. Lud ten opanował budowę mostów i górskich dróg, aby połączyć swoje odległe siedziby. *Gnomy* czerpią radość z kontrolowania natury przy użyciu technologii. Inne rasy postrzegają ich skłonność do ślęczenia nad planami konstrukcyjnymi jako co najmniej ekscentryczną

6. RZUCENIE ZAKŁĘCIA

W grze znajdują się dwa rodzaje *Zaklęć*: *Zaklęcia* na planszy oraz *Konwersje*.

ZAKŁĘCIA NA PLANSZY

Zaklęcia z planszy (oznaczone pomarańczowymi ośmiokątami) mogą zostać rzucone tylko raz na turę. Kto pierwszy je wykorzysta, ten lepszy.

Gracz rzucający *Zaklęcie* przesuwając znaczniki z *Naczynia III* do *Naczynia I* w liczbie odpowiadającej kosztowi *zaklęcia*. Następnie zakrywa pole rzuconego *Zaklęcia* na planszy żetonem *Akcji*, aby zaznaczyć, że *Zaklęcie* zostało rzucone i nie może być już powtórzone w tej turze.



Do zakrywania pól rzuconych *Zaklęć* należy użyć żetonów *Akcji*. *Zaklęcia* na planszy kosztują 3, 4 lub 6 punktów *Mocy*.

Wszystkie *Zaklęcia* z planszy zostały opisane w szczegółach w *Dodatku I* na stronie 17.

KONWERSJE (W DOWOLNYM MOMENCIE)

W dowolnym momencie swojego ruchu gracz może oprócz *Akcji* dokonać dowolną liczbę *Konwersji*. Daje to następujące możliwości (tak jak jest to pokazane w *Naczyniu III* na planszy rasy):

- Wydanie 5 punktów *Mocy* na 1 *Kapłana*.
- Wydanie 3 punktów *Mocy* na 1 *Robotnika*.
- Wydanie 1 punktu *Mocy* na 1 *Monetę*.
- Wymiana *Kapłana* na *Robotnika*.
- Wymiana *Robotnika* na *Monetę*.



Ta ilustracja pokazuje możliwe *Konwersje*.

ZASADY SZCZEGÓLOWE

- Konwersja* nie jest *Akcją*.
- W swoim ruchu gracz może wykonać dowolną liczbę *Konwersji* przed lub po *Akcji*.

POŚWIĘCENIE MOCY

Jeżeli gracz nie ma wystarczającej ilości *Mocy* w *Naczyniu III* do rzucenia wybranego *Zaklęcia* lub wykonania *Konwersji* może oprócz swojej normalnej *Akcji* przesunąć znaczniki z *Naczynia II* do *Naczynia III* i natychmiast wykonać pożądaną *Akcję* lub *Konwersję*. Jednak od razu po jej wykonaniu za każdy znacznik *Mocy* przesunięty w ten sposób gracz musi usunąć 1 znacznik z *Naczynia II*, ten znacznik jest odkładany do pudełka. Od tego momentu gracz do końca rozgrywki będzie miał mniej znaczników *Mocy* (nie wolno poświęcić *Mocy*, jeżeli w *Naczyniu II* znajduje się tylko jeden znacznik)

Te ikony przypominają o możliwości poświęcenia *Mocy*.

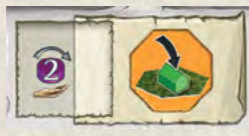


7 UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Każda z Umiejętności specjalnych może zostać wykorzystana tylko raz na turę. Umiejętności specjalne takie jak Zaklęcia są oznaczone pomarańczowymi ośmiokątami, mogą być zdobywane na kilka sposobów. Niektóre rasy odblokowują Umiejętność specjalną po wybudowaniu Twierdzy (patrz Dodatek VI strona 20).

Po wybudowaniu Twierdzy, Wiedźmy, raz na turę, mogą wybudować darmową Osadę.



Jeden żeton Łask oraz jeden żeton Bonusów dają Umiejętność specjalną pozwalającą przesunąć się o 1 pole w górę na torze Kultu. Inny żeton Bonusów daje darmową Łopatę, którą można wykorzystać do przekształcania terenu.

Wykorzystanie tych Umiejętności specjalnych pozwala przesunąć się o 1 pole w górę na wybranym torze Kultu.



Aby zaznaczyć wykorzystanie Umiejętności, należy zakryć ją żetonem Akcji.

8. PAS I WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA

Jeżeli w swoim ruchu gracz nie może lub nie chce wykonać żadnej Akcji musi **spasować** i nie wykonywać już żadnych Akcji do końca tury.

Gracz, który spasuje jako pierwszy, będzie pierwszym graczem w kolejnej turze (bierze znacznik pierwszego gracza). W momencie spasowania gracz natychmiast oddaje swój żeton Bonusów i wybiera inny z trzech dostępnych. Gracz może wybrać żeton oddany przez innego gracza wcześniej w tej samej turze (Wyjątek: W turze 6 – ostatniej gracie nie dobierają nowych żetonów Bonusów). Jeżeli na właśnie dobranym żetonie znajdowały się Monety, trafiają one na planszę rasy gracza (patrz Monety na żetonach Bonusów, strona 15).



Przy oddawaniu niektórych żetonów gracz może zdobyć PZ.

Przy pasowaniu i oddawaniu żetonu po prawej gracz otrzymuje 1 PZ za każdą Osadę, jaką ma na planszy.



Przy pasowaniu i oddawaniu żetonu po lewej gracz otrzymuje 2 PZ za każdą Faktorię, jaką ma na planszy.



Przy pasowaniu i oddawaniu żetonu po prawej gracz otrzymuje 4 PZ, jeżeli wybudował już Twierdzę i/lub 4 PZ, jeżeli wybudował już Sanktuarium.



Podpowiedź: Warto zwracać uwagę na żetony Punktacji, aby zdobywać z nich maksymalną liczbę PZ: za budowę określonych budowli, użycie Łopat czy tworzenie Miast.

ZASADY SZCZEGÓLWE

- Gracz może wybrać dowolny z dostępnych żetonów Bonusów (nie może wybrać jedynie żetonu, który właśnie oddaje).
- Gracz może położyć nowy żeton przed sobą rewersem do góry, aby zaznaczyć, że już spasował.
- **Nie ma ograniczenia** zasobów zachowywanych do następnej tury.
- Gracz może wykonać tyle Akcji ile chce, nawet jeżeli inni gracze już spasowali. Dopóki przynajmniej jeden gracz wykonuje Akcje, Faza akcji nadal trwa.



Kultyści kochają rytuały. Ich życie sterowane jest zbiorem rygorystycznych zasad. Nawet najprostsze czynnościom towarzyszą sekretne znaki i inkwacje żywiołów. Jeżeli Kultysta chce na przykład napelnić wiadro wodą ze studni, musi najpierw przeprosić żywioły wody i ziemi, które od siebie odrywa, następnie musi zapewnić żywioł ognia, że nie zamierza go gasić tą wodą. Może się to wydawać przesadą, ale z drugiej strony Kultysty czerpią olbrzymie korzyści z władania mocą żywiołów

TWORZENIE MIAST

Podczas gry gracze mogą tworzyć Miasta. Są one tworzone automatycznie, kiedy zostaną spełnione dwa poniższe warunki:

- Co najmniej 4 Budowle jednego koloru Sąsiadują bezpośrednio (patrz Sąsiedowanie, strona 11).



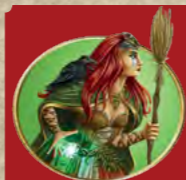
Wyjątek: Tylko trzy budowle są potrzebne, jeżeli jedną z nich jest Sanktuarium.

- Sąsiadujące Budowle mają sumaryczną wartość Mocy równą lub większą niż 7.



Przypomnienie: Osady mają wartość Mocy 1, Faktorie i Świątynie 2 natomiast Twierdza i Sanktuarium 3.

Stworzenie Miasta oznacza się, dobierając jeden z żetonów Miasta i umieszczając go pod jedną z Budowli wchodzących w jego skład.



Wiedźmy żyją w lasach, jednak dominują też w powietrzu. Latając na miotłach, łatwo pokonują duże odległości. Z tego powodu las, gdzie jeszcze przed chwilą nie było żadnej Wiedźmy, może nagle się od nich zaroić. Wiedźmy kochają towarzystwo, dlatego chętnie tworzą duże wiedźmie miasta, w których handlują napojami miłosnymi i kieszonkowymi kłótwami.

STWORZENIE MIASTA PRZYNOŚI TRZY KORZYŚCI:

- Gracz natychmiast otrzymuje tyle PZ, ile pokazuje wybrany żeton Miasta i dodatkowe PZ, jeżeli aktywny w tej turze żeton Punktacji pokazuje klucz.

Ten żeton Punktacji daje 5 PZ za każde nowe miasto.



- Natychmiast gracz otrzymuje nagrody pokazane na wybranym żetonie Miasta (+1 pole na wszystkich torach Kultów lub 1 Kapłana, lub 2 Robotników, lub 6 Monet, lub 8 Mocy).
- Każde Miasto daje klucz. Każdy z nich pozwala osiągnąć 10 pole jednego toru Kultów (bez klucza gracz musi zatrzymać się na polu 9).

ZASADY SZCZEGÓLWE

- W momencie stworzenia Miasta wszystkie bezpośrednio Sąsiadujące ze sobą Budowle wchodzą w jego skład (Mosty są tu kluczem), nawet jeżeli Budowli jest więcej niż potrzeba.
- Sąsiedowanie pośrednie (szczególnie poprzez rzeki) nie ma znaczenia przy tworzeniu Miast. (Wyjątek: Syreny mogą zignorować jedno pole rzeki przy zakładaniu Miasta).
- Budowa na polach przyległych do Miasta powiększa je, a nie tworzy kolejne.
- Kiedy zostanie zbudowana Budowla, która połączy dwa istniejące Miasta w jedno duże, nie tracą one swoich indywidualnych praw lub funkcji (oprócz braku możliwości wyznaczenia granic każdego z nich).
- W jednej rozgrywce może istnieć naraz maksymalnie 10 Miast.



Fakirzy do minimum ograniczyli potrzeby ciała, w tym samym czasie znacząco rozwijając swoje moce duchowe. Ich duch dominuje nad materią w takim stopniu, że potrafią sprawić, aby przedmioty takie jak dywany unosiły się w powietrzu. Latający dywan to bardzo wygodny środek transportu, jeżeli ktoś wie, jak ich używać. W przeciwieństwie do miotł mogą przewozić ładunki. Fakirzy żyją na pustyniach, które Świetnie pasują do ich medytacyjnego stylu życia, ponieważ nie ma na nich rozpraszających roślin i zwierząt.

FAZA III: NAGRODY ZA PRZYCHYLNOŚĆ KULTÓW I FAZA PORZĄDKOWANIA

Kiedy wszyscy gracze spasują (patrz Akcja #8 po lewej), Faza akcji dobiega końca. W turach od 1 do 5 następuje po niej Faza Porządkowania, która służy przygotowaniu kolejnej tury (nie ma Fazy Porządkowania po ostatniej turze).

NAGRODY ZA PRZYCHYLNOŚĆ KULTÓW

Najpierw przydzielane są nagrody Kultów z aktywnego żetonu Punktacji. Każdy gracz z odpowiednią przychylnością wskazanego Kultu otrzymuje pokazaną nagrodę lub jej wielokrotność.



W tym przypadku jeżeli gracz miałby przychylność Kultu Powietrza na poziomie 6, otrzymałby 3 Robotników, a jeżeli miałby przychylność na poziomie 8 w Kulcie Ziemi, otrzymałby 2 Łopaty.

ZASADY SZCZEGÓLWE DLA ŁOPAT Z PRZYCHYLNOŚCI KULTÓW

- Nagrody za przychylność Kultów są przyznawane w kolejności ruchów w kolejnej turze (jest to istotne dla Łopat).
- Nie wolno dodać dodatkowych Łopat do tych otrzymanych z przychylności Kultów. (Tych Łopat nie wolno również wykorzystywać jako lotu na dywanie Fakirów lub kopania tuneli Krasnoludów. Obie te umiejętności mają dodatkowy koszt, którego nie da się pokryć poza Fazą akcji. Dodatkowo jeżeli Giganci otrzymają pojedynczą Łopatę jako nagrodę za przychylność Kultów, nie mogą jej wykorzystać, więc przepada).
- Nie ma możliwości przechowywania Łopat z tury na turę.
- Te Łopaty mogą zostać wykorzystane na kilku różnych Sąsiadujących polach terenu.
- W Fazie III nie wolno budować Osad.

ODŚWIEŻENIE ŻETONÓW AKCJI

Jeżeli jakiegokolwiek żetony Akcji są na:

- polach Zaklęć na planszy,
 - polach Umiejętności specjalnych na planszach ras
 - na żetonach Łask i Bonusów,
- należy je przesunąć aby odsłonić odpowiednie pola.



Syreny są pięknymi stworzeniami wodnymi, żyjącymi w rzekach i jeziorach Terra Mystica. Wielu mieszkańców lądu zwiędzionych ich urokiem zapomina, że Syreny najchętniej zmieniąby cały świat w wielkie morze. Syreny potrafią przemienić swoje ogony w nogi i podróżować po lądzie, jednak robią to tylko kiedy szykują się do zalania jakiegoś terenu wodą lub kiedy kupują materiały do budowy swoich pływających miast.

MONETY NA ŻETONACH BONUSÓW

Na każdym z pozostałych trzech żetonów Bonusów należy położyć Monetę (jeżeli żeton nie był dobierany więcej niż jedną turę, będzie miał na sobie dwie lub więcej Monet).

ODWRÓCENIE ŻETONU PUNKTACJI

Na koniec należy odwrócić aktywny żeton Punktacji rewersem do góry, tak żeby odkryte były tylko żetony z kolejnych tur.

Patrząc na żetony Punktacji gracze mogą określić, która jest obecnie tura. W tym przypadku jest to tura 3.



Krasnoludy wiecznie kopią i drążą tunele, poszukując cennych rud czy skarbów. Ich kopalnie zazwyczaj znajdują się w górach, ale czasem w ferworze kopania Krasnoludy przekopią się przez sąsiednie tereny. Nawet jeżeli taki obszar jest zamieszkały, jego mieszkańcy zorientują się, że coś się dzieje, dopiero kiedy Krasnoludy wylonią się na jego drugim końcu. Krasnoludy przekopują tyle ziemi, że są w stanie stworzyć z niej nowe góry do przekopania przez przyszłe pokolenia.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się, kiedy wszyscy gracze spaszują ostatniej turze. W tym momencie następuje podliczenie punktacji końcowej (jak pokazuje żeton *Końca gry*, w ostatniej turze nie ma nagród za przychylność *Kultów*).

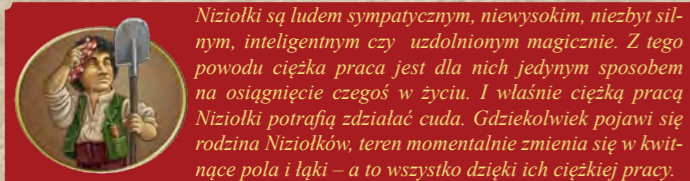
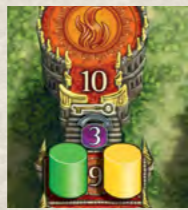
PUNKTACJA KULTÓW

Każdy z czterech kultów podlicza się osobno (dzieląc punkty w przypadku remisów):

- **8 PZ** otrzymuje gracz, który dotarł najdalej na danym torze.
- **4 PZ** otrzymuje drugi gracz na danym torze.
- **2 PZ** otrzymuje trzeci gracz na danym torze.

Te wartości są również zilustrowane w górnym lewym rogu planszy. Gracz nie otrzymuje żadnych punktów, jeżeli jego *Wskaźnik* jest na polu 0 danego *Kultu*. W przypadku remisu punkty dzieli się po równo między remisujących graczy (zaokrąglając w dół).

Przykład: Dwóch graczy dotarło do pola 9 w Kulcie Ognia. *Muszą między sobą podzielić 8+4=12 PZ. Każdy z nich otrzymuje 6 PZ.*



Niziołki są ludem sympatycznym, niewysokim, niezbyt silnym, inteligentnym czy uzdolnionym magicznie. Z tego powodu ciężka praca jest dla nich jedynym sposobem na osiągnięcie czegoś w życiu. I właśnie ciężką pracą Niziołki potrafią zdziałać cuda. Gdziekolwiek pojawi się rodzina Niziołków, teren momentalnie zmienia się w kwitnące pola i łąki – a to wszystko dzięki ich ciężkiej pracy.

PUNKTACJA ZA OBSZARY

Gracze zliczają swoje *Sąsiadujące* pośrednio i bezpośrednio *Budowle* (patrz *Sąsiadowanie*, strona 11). Przy właściwej wartości *Żegludzi* odległe obszary mogą ze sobą *Sąsiadować* (więc są uznawane za połączone).



Wszystkie osiem pokazanych Budowli jest uznawane za połączone dzięki Żegludze na poziomie 1. Na tym poziomie gracz może pominąć 1 pole rzeki w dowolnie wielu miejscach planszy, aby połączyć Budowle. Jednak aby pominąć 2 pola, gracz musi ulepszyć Żegludę do wartości 2.

(Budowle Krasnoludów, do których można dotrzeć tunelami również uznawane są za połączone. To samo dotyczy latających dywanów Fakirów. Lot na dywanie może sięgać przez 1 lub 2 pola. Koszt kopania tuneli i latających dywanów nie musi zostać w tym momencie pokryty, jednak lot Wiedźm nie jest w tym liczony do łączenia pól (patrz ostatnia strona).

- Gracz z największą liczbą połączonych *Budowli* otrzymuje **18 PZ**.
- Drugi gracz pod względem liczby połączonych *Budowli* otrzymuje **12 PZ**.
- Trzeci gracz pod względem liczby połączonych *Budowli* otrzymuje **6 PZ**.

Te wartości są również zilustrowane w górnym lewym rogu planszy. W przypadku remisu punkty dzieli się po równo między remisujących graczy (zaokrąglając w dół).

Przykład: Jeden z graczy ma 20 połączonych *Budowli*, pozostali trzej gracze po 19. Pierwszy gracz otrzymuje 18 PZ. Natomiast $12+6+0=18$ PZ zostanie podzielone między pozostałych trzech graczy. Otrzymają oni po 6 PZ.

PUNKTACJA ZA ZASOBY

Na koniec gracze otrzymują *PZ* za posiadane zasoby: **1 PZ** za 3 *Monety* (wszystkie inne zasoby można wymienić na *Monety*, zgodnie z tabelą *Konwersji*, patrz strona 13). *(Alchemicy otrzymują 1 PZ za każde 2 Monety).*

ZWYCIĘZCA GRY

Gracz, który ma najwięcej PZ wygrywa grę. W przypadku remisu remisujący gracze wygrywają razem.

TWÓRCY GRY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry i opracowanie: Helge Ostertag, Jens Drögemüller i Uwe Rosenberg
Opracowanie graficzne: Dennis Lohausen, Frank Heeren
Edycja: Frank Heeren
Produkcja i opracowanie instrukcji: Frank Heeren, Uwe Rosenberg.
Korekta: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann
Podziękowania: Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Stephan Rink
Specjalne podziękowania: Kay-Viktor Stegemann
Opracowanie tekstu wersji angielskiej: Grzegorz Kobiela
Przygotowanie wersji polskiej: Wydawnictwo Bard Centrum Gier
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
Redakcja i opracowanie: Lukasz Łasocha, Przemysław Kasztelaniec
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Korekta: Katarzyna Jasińska

Wszelkie pytania na temat gry prosimy kierować na adres wydawnictwo@bard.pl

v1.1

DODATKI

Niniejszy rozdział zawiera sześć *Dodatków*.

Dodatek I zawiera informacje na temat *Zakłęb*, które znajdują się na polach *Zakłęb* na planszy. *Dodatek II* dotyczy żetonów *Łask*, *Dodatek III* żetonów *Miast*, *Dodatek IV* żetonów *Bonusów*, *Dodatek V* żetonów *Punktacji*. *Ostatni Dodatek VI* dotyczy *Umiejętności* specjalnych ras.

DODATEK I: ZAKŁĘCIA NA PLANSZY

W każdej turze gracze mają do dyspozycji 6 *Zakłęb*. Każde z nich może zostać rzucone raz, po czym jest niedostępne aż do następnej tury.

BUDOWA MOSTU



Przemieszczając 3 znaczniki *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może wybudować *Most przez pole rzeki*. W tym celu gracz musi posiadać *Budowlę* przynajmniej na jednym z łączonych *Mostem* pól terenu. Budowa *Mostu* łączy te pola, które od tej pory ze sobą bezpośrednio *Sąsiadują* (patrz *Sąsiadowanie*, strona 11).

Miejsca, w których można budować *Mosty*, są na planszy oznaczone niedokończonymi *Mostami*.



ZASADY SZCZEGÓLOWE

- Wylączając *Żegludę*, tereny za rzekami są *Sąsiadujące* tylko po wybudowaniu *Mostu*. W kolejnej *Akcji* lub później gracz może przekształcić to pole i/lub wybudować na nim *Osadę* (patrz *Akcja* #1, strona 9).
- *Budowle* połączone *Mostami* liczą się przy tworzeniu *Miast* (patrz strona 14), w przeciwieństwie do *Budowli* *Sąsiadujących* pośrednio dzięki *Żegludze*.
- Raz zbudowany *Most* zostaje na planszy do końca rozgrywki. Należy wziąć to pod uwagę, ponieważ każdy z graczy może zbudować maksymalnie 3 *Mosty*.



Trytoni są najbardziej społeczną rasą spośród wszystkich ras Terra Mystica. Nie są w stanie znieść samotności. Zawsze wędrują w dużych grupach, spędzając większość czasu w wodzie. Również na lądzie radzą sobie nieźle. Kiedy Tryton potrzebuje coś zrobić, może być pewien, że pomogą mu przyjaciele i krewniacy. W ten sposób Trytoni, wspólnymi siłami są w stanie wykonać nawet najtrudniejsze zadania.



1 KAPLAN

Przemieszczając 3 znaczniki *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może dobrać 1 *Kapłana* ze swojej rezerwy i umieścić go na planszy rasy.



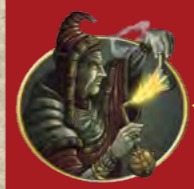
2 ROBOTNIKÓW

Przemieszczając 4 znaczniki *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może dobrać 2 *Robotników* ze wspólnej rezerwy i umieścić ich na planszy rasy.

7 MONET



Przemieszczając 4 znaczniki *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może dobrać 7 *Monet* ze wspólnej rezerwy i umieścić je na planszy rasy.



Alchemicy poszukują głębszego poznania żywiołów tworzących świat i sposobów wykorzystania ich do własnych celów. Poznali tajemnicę tworzenia kamieni filozoficznych – proces jest jednak bardzo złożony i opłacalny tylko jeżeli złoto jest naprawdę potrzebne. Alchemicy preferują tereny bagienne, gdzie mogą znaleźć duże składowiska siarki i innych reagentów

1 ŁOPATA



Przemieszczając 4 znaczniki *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może wykonać *Akcję* #1 *Przekształcenie* i budowanie (patrz strona 9), otrzymując jedną *Łopatę* gratis. (Jeżeli ta *Łopata* nie wystarcza do przekształcenia wybranego pola terenu, gracz może wymienić *Robotników** na kolejne *Łopaty* zgodnie z aktualnym kursem na torze *Trudności* przekształcania).



Tor *Trudności* przekształcania



2 ŁOPATY



Przemieszczając 6 znaczników *Mocy* z *Naczynia III* do *Naczynia I*, gracz może wykonać *Akcję* #1 *Przekształcenie* i budowanie (patrz strona 9), otrzymując dwie *Łopaty* gratis. (Jeżeli ta *Łopata* nie wystarcza do przekształcenia wybranego pola terenu, gracz może wymienić *Robotników** na kolejne *Łopaty* zgodnie z aktualnym kursem na torze *Trudności* przekształcania. Jeżeli gracz potrzebuje tylko jednej *Łopaty* do przekształcenia pola terenu w Preferowany teren, może wydać drugą do przekształcenia innego pola terenu, nie może jednak wybudować *Osady* na tym drugim polu).

(**Greliny* wymieniają 1 *Kapłana* za każdą brakującą *Łopatę*).



DODATEK II: ŻETONY ŁASK

Po wybudowaniu *Świątyni* lub *Sanktuarium* gracz natychmiast dobiera jeden wybrany żeton *Łask*. (*Czarnoksiężnicy zawsze dobierają dwa żetony*). Dobrane żetony gracz układa awerssem do góry obok swojej planszy rasy. Można posiadać **jeden żeton** każdego typu. W grze znajduje się 12 różnych typów żetonów *Łask*.

• 4 żetony *Łask* działają raz, natychmiast po dobraniu. Każdy z tych żetonów zwiększa przychylność danego *Kultu* o 3. W grze znajduje się po jednej kopii każdego z tych żetonów.



• 8 żetonów *Łask* natychmiast oferuje specjalne nagrody. Dodatkowo po dobraniu zwiększają przychylność danego *Kultu* o 1 lub 2. W grze znajduje się po trzy kopie każdego z tych żetonów. Jeden z żetonów można wykorzystać raz na turę, ponieważ oferuje on umiejętność specjalną.

(Zwiększając przychylność *Kultu* gracz może awansować na planszy *Kultów* i zdobyć *Moc*, patrz *Moc* za przychylność *Kultów*, strona 13).

Od teraz przy tworzeniu *Miasta* graczowi wystarczy budować o łącznej *Mocy* 6 zamiast 7 (patrz *Tworzenie Miast*, strona 14).

Od teraz raz na *Akcję* gracz może użyć *Umiejętności specjalnej* i zwiększyć o 1 przychylność w wybranym *Kulcie*. Po użyciu tej *Akcji* należy zasłonić jej pole żetonem *Akcji* (patrz *Akcja #7*, strona 14).

W *Fazie Dochodów* gracz otrzymuje 4 punkty *Mocy*.

W *Fazie Dochodów* gracz otrzymuje 1 punkt *Mocy* i 1 *Robotnika*.

W *Fazie Dochodów* gracz otrzymuje 3 *Monety*.

Gracz otrzymuje 3 *PZ* zawsze kiedy rozbudowuje *Osadę* do *Faktorii*.

Od teraz gracz pasując (patrz *Akcja #8*, strona 14), otrzymuje 2/3/4 *PZ* za 1/2/3/4 *Faktorie* w zależności, ile ma ich na planszy.

Gracz otrzymuje 2 *PZ* zawsze kiedy buduje *Osadę*.

DODATEK III: ŻETONY PUNKTACJI

Każdy żeton *Punktacji* na planszy reprezentuje jedną turę. Lewa strona żetonu pokazuje za co można otrzymać dodatkowe *PZ* w *Fazie akcji*. Prawa strona żetonu pokazuje nagrody za przychylność *Kultów* przyznawane na koniec tury (w *Fazie III*). Te bonusy są zależne od postępu na torach *Kultów* (i mogą być otrzymane wielokrotnie za ten sam tor). Przychylność nie jest obniżana po otrzymaniu nagrody.

Faza akcji: Gracz otrzymuje 2 *PZ* za budowę *Osady*.
Koniec tury: Gracz dobiera 1 *Kapłana* za każde 4 poziomy przychylności *Kultu Wody*.

Faza akcji: Gracz otrzymuje 2 *PZ* za budowę *Osady*.
Koniec tury: Gracz otrzymuje 4 punkty *Mocy* za każde 4 poziomy przychylności *Kultu Ognia* (patrz strona 9, zasady dotyczące *Mocy*).

Faza akcji: Gracz otrzymuje 3 *PZ* za budowę *Faktorii*.
Koniec tury: Gracz otrzymuje 1 *Łopatę* za każde 4 poziomy przychylności *Kultu Powietrza* i natychmiast je wykorzystuje (w kolejności rozgrywania kolejnej tury).

Faza akcji: Gracz otrzymuje 3 *PZ* za budowę *Faktorii*.
Koniec tury: Gracz otrzymuje 1 *Łopatę* za każde 4 poziomy przychylności *Kultu Wody* i natychmiast je wykorzystuje (w kolejności rozgrywania kolejnej tury).

Faza akcji: Gracz otrzymuje 5 *PZ* za budowę *Twierdzy* lub *Sanktuarium*.
Koniec tury: Gracz dobiera 1 *Robotnika* za każde 2 poziomy przychylności *Kultu Powietrza*.

Faza akcji: Gracz otrzymuje 5 *PZ* za budowę *Twierdzy* lub *Sanktuarium*.
Koniec tury: Gracz dobiera 1 *Robotnika* za każde 2 poziomy przychylności *Kultu Ognia*.

Faza akcji: Gracz otrzymuje 2 *PZ* za każdą wykorzystaną *Łopatę*.
Koniec tury: Gracz dobiera 1 *Monetę* za każdy poziom przychylności *Kultu Ziemi*.

Faza akcji: Gracz otrzymuje 5 *PZ* za stworzenie *Miasta*.
Koniec tury: Gracz otrzymuje 1 *Łopatę* za każde 4 poziomy przychylności *Kultu Ziemi* i natychmiast je wykorzystuje (w kolejności rozgrywania kolejnej tury).



DODATEK IV: ŻETONY BONUSÓW

W grze znajduje się 9 różnych żetonów *Bonusów* (przedstawionych jako zwoje). Ich głównym zadaniem jest dostarczenie dodatkowego dochodu w *Fazie I*. Żetony *Bonusów* są ważne tylko przez jedną turę, na jej końcu są zwracane (patrz *Akcja #8*, strona 14).

W *Fazie I: Dochody* gracz dobiera 1 *Kapłana*.

W *Fazie I: Dochody* gracz otrzymuje 3 punkty *Mocy*. Dodatkowo w *Fazie II* tej tury wartość *Żeglugi* gracza jest zwiększona o 1. Jeżeli żeton został dobrany w turze 6, ten bonus nie liczy się do końcowej punktacji. (*Krasnoludy oraz Fakirzy dobierając ten żeton, nie zyskują niczego w Fazie akcji*).

W *Fazie I: Dochody* gracz dobiera 2 *Monety*, dodatkowo kiedy gracz oddaje ten żeton przy pasowaniu, otrzymuje 1 *PZ* za każdą swoją *Osadę* na planszy.

W *Fazie I: Dochody* gracz dobiera 1 *Kapłana*.

W *Fazie I: Dochody* gracz otrzymuje 2 *Monety*. Dodatkowo w *Fazie II* jako *Umiejętność specjalną* gracz może wykonać *Akcję #1*, otrzymując 1 *Łopatę* gratis. Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*. Jeżeli ta *Łopata* nie wystarcza do przekształcenia wybranego pola terenu, gracz może wymienić *Robotników** na kolejne *Łopaty* zgodnie z aktualnym kursem na torze *Trudności* przekształcania. (*Gremliny wymieniają Kapłanów na Łopaty*).

W *Fazie I: Dochody* gracz dobiera 1 *Robotnika*, dodatkowo kiedy gracz oddaje ten żeton przy pasowaniu, otrzymuje 2 *PZ* za każdą swoją *Faktorię* na planszy.

W *Fazie I: Dochody* gracz otrzymuje 6 *Monet*.

W *Fazie I: Dochody* gracz otrzymuje 4 *Monety*. Dodatkowo w *Fazie II* jako *Umiejętność specjalną* gracz może zdobyć 1 poziom przychylności wybranego *Kultu*. Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

W *Fazie I: Dochody* gracz otrzymuje 2 *Robotników*, dodatkowo kiedy gracz oddaje ten żeton przy pasowaniu, otrzymuje 4 *PZ* za posiadanie *Twierdzy* i/lub *Sanktuarium* na planszy.

DODATEK V: ŻETONY MIAST

W grze znajdują się po 2 z 5 typów żetonów *Miast*. Tworząc *Miasto*, gracz wybiera jeden z żetonów i oznacza nim jedną z *Budowli* w *Mieście*. Każdy z żetonów daje jednorazowy bonus w momencie dobrania (wolno posiadać więcej niż jedną kopię tego samego żetonu).

Dobierając ten żeton *Miasta*, gracz otrzymuje 9 *PZ* i dobiera 1 *Kapłana* ze swojej rezerwy.

Dobierając ten żeton *Miasta*, gracz otrzymuje 8 *PZ* i zyskuje jeden poziom przychylności we wszystkich 4 *Kultach*.

Dobierając ten żeton *Miasta*, gracz otrzymuje 7 *PZ* i dobiera 2 *Robotników*.

Dobierając ten żeton *Miasta*, gracz otrzymuje 6 *PZ* i zdobywa 8 punktów *Mocy* (patrz strona 9, zasady zdobywania *Mocy*).

Dobierając ten żeton *Miasta*, gracz otrzymuje 5 *PZ* i zdobywa 6 *Monet*.

Gremliny mają reputację złośliwych i kłamliwych istot, które dla zabawy wabią innych na bagna, po czym kradną ich rzeczy i topią ofiary w bagnie. Niewielu próbowało potwierdzić te pogłoski. Jedyne, co wiadomo na pewno, to fakt że Gremliny mają uzdolnionych kapłanów wszystkich Kultów, którzy wykorzystują swoją wiedzę, aby coraz większe polacie terenu przemieniać w bagna.



W tym rozdziale można znaleźć dokładny opis *Umiejętności* wszystkich 14 ras. Rasy są uporządkowane według *Preferowanego terenu*. Niektóre rasy po wybudowaniu *Twierdzy* zdobywają *Umiejętność specjalną*, która może zostać wykorzystana jeszcze w tej samej turze.

ELFY

UMIĘJĘTNOŚĆ: -

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz natychmiast dobiera żeton *Lask*. Dobiera również żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może awansować o 2 przychylność wybranego *Kultu* (pole 10 można osiągnąć tylko posiadając klucz). Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

WIEDZMY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz otrzymuje 5 *PZ*, kiedy tworzy *Miasto*.

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz dobiera żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może wybudować darmową *Osadę* na niezajętym polu lasu. W tej *Akcji* gracz może zignorować zasadę *Sąsiedowania*. *Osadę* można wybudować na dowolnym polu, które na początku tej *Akcji* (Lot Wiedźm) było lasem (czyli nie można w tej *Akcji* przekształcać terenu). Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

ALCHEMICY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz może w dowolnym momencie i dowolną ilość razy wymienić 1 *PZ* na 1 *Monetę* lub 2 *Monety* na 1 *PZ* (Kamień filozoficzny). **TWIERDZA:** Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz natychmiast zdobywa 12 punktów *Mocy*. Od tego momentu gracz otrzymuje 2 punkty *Mocy* za każdą wygenerowaną *Lopatę* (niezależnie od sposobu jej zdobycia).

GREMLINY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz zawsze płaci *Kapłanami* (zamiast *Robotnikami*) za *Przekształcanie* terenu. Gracz płaci 1 *Kapłanem* i otrzymuje 2 *PZ* za każdy poziom przekształcenia.

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz natychmiast może wymienić do 3 *Robotników* na *Kapłanów* w stosunku jeden za jeden (Powołanie Kapłanów).

NIZIOŁKI

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz otrzymuje 1 *PZ* za każdą *Lopatę* wygenerowaną podczas gry (niezależnie od sposobu jej zdobycia).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz natychmiast otrzymuje 3 *Lopaty* i wykorzystuje je do przekształcenia terenów zgodnie ze standardowymi zasadami. Na jednym z przekształconych pól gracz może wybudować *Osadę*, płacąc normalny koszt.

KULTYŚCI

UMIĘJĘTNOŚĆ: Za każdym razem kiedy przeciwnik zdecyduje się zdobyć *Moc* z *Budowli*, którą wznosi gracz *Kultystów*, gracz awansuje o 1 na torze przychylności wybranego *Kultu* (Gracz awansuje wyłącznie o jeden, nawet jeżeli kilku przeciwników zdobywa *Moc*. Jeżeli żaden z przeciwników nie zdecyduje się zdobyć *Mocy*, gracz nie zdobywa przychylności).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy*, gracz natychmiast otrzymuje 7 *PZ*.

GNOMY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz może wybudować *Most*, płacąc 2 *Robotników* (tę *Akcję* można wykonać wielokrotnie podczas tury. Gracz może również korzystać z *Zakłęcia* pozwalającego budować *Mosty*).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy*, za każdym razem kiedy pasuje, gracz otrzymuje 3 *PZ* za każdy *Most* łączący dwie jego *Budowle*.

KRASNOLUDY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Wykonując *Akcję* #1, gracz może pominąć jedno pole terenu lub rzeki, płacąc 2 dodatkowych *Robotników* (kopanie tuneli). Za każdym razem kiedy gracz kopie tunele, otrzymuje 4 *PZ*. Krasnoludy nie mają toru *Żeglugi*. Przy punktacji obszarów na koniec gry wszystkie *Budowle*, do których da się dotrzeć tunelami, są uważane za *Sąsiadujące* (niezależnie od liczby pozostałych *Robotników*).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* koszt kopania tuneli spada do 1 dodatkowego *Robotnika* (zamiast 2).

SYRENY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz może pominąć jedno pole rzeki przy tworzeniu *Miasta* (gracz decyduje, czy i kiedy wykorzystać tę *umiejętność*, *Miasto* stworzone w ten sposób jest oznaczane poprzez umieszczenie żetonu *Miasta* na pominiętym polu rzeki. Gracz może budować *Mosty* zgodnie ze standardowymi zasadami).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz natychmiast awansuje o 1 na torze *Żeglugi*, nie płacąc żadnych dodatkowych kosztów (otrzymuje nagrody na *Postęp na torze Żeglugi* zgodnie z planszą rasy).

TRYTONI

UMIĘJĘTNOŚĆ: Tworząc *Miasto*, gracz dobiera 3 *Robotników*.

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz dobiera żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może rozbudować *Osadę* do *Faktorii* bez płacenia żadnych kosztów. Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

CZARNOKSIĘŻNICY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Czarnoksiężnicy rozpoczynają grę tylko z 1 *Osadą*. Rozmieszczają ją po tym, kiedy wszyscy gracze rozmieszczą już swoje *Osady* (nawet po trzeciej *Osadzie Nomadów*, patrz strona 5 *Przygotowanie do gry*). Gracz dobiera 2 żetony *Lask* zawsze kiedy wybuduje *Świątynię* lub *Sanktuarium*.

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz dobiera żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może wykonać dwie *Akcje* zamiast jednej (w tej podwójnej rundzie gracz wykonuje 2 *Akcje* jedna po drugiej, pasowanie też jest *Akcją*). Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

GIGANCI

UMIĘJĘTNOŚĆ: Gracz zawsze płaci 2 *Lopaty* za przemianę dowolnego terenu w *Preferowany teren* – nawet za góry czy pustynie (pojedyncza *Lopata* uzyskana w *Fazie III* za przychylność *Kultów* przepada, ponieważ nie może być w żaden sposób wykorzystana).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz dobiera żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może wygenerować 2 darmowe *Lopaty*, aby przekształcić sąsiadujący bezpośrednio lub pośrednio teren w teren *Preferowany*. Gracz może na tym polu natychmiast wybudować *Osadę*, płacąc normalny koszt. Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji*.

FAKIRZY

UMIĘJĘTNOŚĆ: Wykonując *Akcję* #1, gracz może pominąć jedno pole terenu lub rzeki, płacąc 1 dodatkowego *Kapłana* (lot na dywanie). Za każdy lot na dywanie gracz otrzymuje 4 *PZ*. Przy punktacji obszarów na koniec gry wszystkie *Budowle*, do których da się dotrzeć lotem na dywanie, są uważane za *Sąsiadujące* (niezależnie od liczby pozostałych *Kapłanów*).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz może pomijać po dwa pola terenu lub rzeki, lecąc na dywanie (dotyczy to również punktacji końcowej).

NOMADZI

UMIĘJĘTNOŚĆ: Nomadzi rozpoczynają grę z trzema *Osadami*. Trzecią *Osadę* rozmieszcza się po tym jak inni gracze rozmieszczą swoje *Osady* (ale przed *Osadą Czarnoksiężników*).

TWIERDZA: Po wybudowaniu *Twierdzy* gracz dobiera żeton *Akcji*. Raz na turę w *Fazie akcji* jako *Umiejętność specjalną* gracz może przekształcić pole terenu bezpośrednio *Sąsiadujące* z jedną, z jego *Budowli* w *Preferowany teren* (burza piaskowa). Gracz może natychmiast wybudować na tym polu *Osadę*, płacąc normalny koszt (ta *Umiejętność* nie może być zastosowana przez rzekę lub *Most*). Po wykorzystaniu *Umiejętności* jej pole należy zakryć żetonem *Akcji* (burza piaskowa nie jest uważana za *Lopatę*).

