

TERRA MYSTICA

Kupcy

JAMES ATAEI
EDUARDO ANDRADE

HELGE OSTERTAG
JENS DRÖGEMÜLLER



Pojawiające się na horyzoncie żagle zwiastują nadejście nowej epoki dla świata Terry Mystiki. Frakcje wnoszą stocznie i żeglują budowanymi weń statkami po rzekach. Nawet Fakirzy i Krasnoludy nie stoją bezczynnie, lecz wysyłają własnych kupców, aby handlowali z pozostałymi ludami, znajdując nowe miejsca do osiedlania się.

PODZIĘKOWANIA

TERRA MYSTICA została zaprojektowana przez Helge Ostertaga i Jensa Drögemüllera. Autorem dodatku jest James Ataei, zainspirowany pomysłami Eduardo Andrade. Mapy „Jezióra” i „Fjordy” stworzyli Jason Counihan i Jordan Lewis. Za ilustracje i oprawę graficzną odpowiedzialny jest Dennis Lohausen. Autorem instrukcji i tłumaczenia na język angielski (przy wsparciu Jamesa Ataei) jest Bastian Winelhaus. Korekty dokonał Johannes Grimm.

Pragniemy podziękować wszystkim naszym testerom i tym, którzy nas wspierali. Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombe, Anders Foller Füchtbauer, Andreas 'Druen' Lund Jørgensen, Andy Brunstein, Bastian Winkelhaus, Ben Ward, Chris Harris, Christof Tisch, Christoph Sander, Christopher Bizzell Clough, Clay Arnett, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Counihan, Jason Parish, Jenny Mulholland, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johnna Jackson, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Krištof Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčeš, Liam Gaudet, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Olaf Darge, Ruth Feinstein, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Wit Paszkowski

MINDOK

BARD
CENTRUM GIER

ZAWARTOŚĆ

1 plansza (dwustronna)

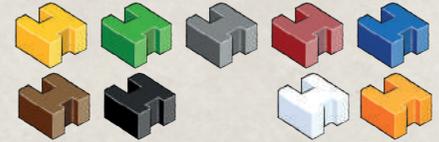


7 Kanałów



W kolorach Ras (9 kolorów):

1 Stocznia



3 Statki



Wyłącznie w kolorze Szarym (Krasnoludy) i Żółtym (Fakirzy): 3 Kupców



10 dwustronnych plansz Stocznii Dla wszystkich 20 Ras z wersji podstawowej oraz Ognia i Lodu.



1 płytki Zakłéc Kupców



W kolorach Ras podstawowych (7 kolorów):

15 znaczników handlu Kolory z Ognia i Lodu, biały i pomarańczowy, znajdują się na rewersach.



2 płytki Zasięgu (dla Fakirów i Krasnoludów)



12 żetonów Łask (po 3 każdego rodzaju)



4 żetony Miast (po 2 każdego rodzaju)



5 znaczników Portu (dwustronnych, z Magazynem na rewersie dla Fakirów i Krasnoludów)



12 żetonów Punktacji



4 karty Przeglądu Żeglugi



* W grze 5-osobowej, w razie potrzeby, 2 graczy musi podzielić się 1 kartą Przeglądu Żeglugi.

4 żetony Bonusów



* Zastępuje żeton z Sanktuarium i Twierdzą (z podstawowej wersji gry)

1 żeton Punktacji Końcowej



11 żetonów Akcji (do zaznaczania użytych Zakłéc i Akcji specjalnych)



WPROWADZENIE

Terra Mystica: Kupcy to drugie rozszerzenie *Terry Mystiki*, wersja podstawowa wymagana jest do gry. Dodatek jest w pełni kompatybilny z pierwszym rozszerzeniem, *Ogniem i Lodem*, ale nie jest ono niezbędne do gry.

Kupcy wprowadzają nową planszę z 2 mapami (**Jezióra i Fiordy**). Od tej pory Rasy mogą handlować z sąsiadami za pomocą Statków. Otrzymują również nową budowlę, Stocznię, umieszczaną na jej własnej planszy (dokładanej do głównej planszy Rasy). Dla większej różnorodności, rozszerzenie wprowadza także nowe żetony Łask, Punktacji, Bonusów i Miast, oferując podczas rozgrywki nowe, ekscytujące możliwości.

Ważne: *Fakirzy i Krasnoludy nie budują Statków, zamiast tego posługują się podróżującymi łodem Kupcami. Nie używają również Stocznii oraz Portów, lecz Targów i Magazynów. Budowle te dzielą jednak ze sobą większość funkcji. Dokładne różnice zostały opisane w jednym z dodatków do niniejszej instrukcji. W tekście poprzedzającym go, za każdym razem, gdy wspomniane zostają Statki, Stocznie i Porty, zasady odnoszą się również do budowli Fakirów i Krasnoludów.*

NOWA PLANSZA

Nowe mapy mogą zostać użyte zamiast tych z wersji podstawowej oraz Ognia i Lodu. Aby zrównoważyć zmienną siłę różnych Ras w zależności od wybranej planszy, dodaliśmy do niniejszej instrukcji tabelkę z nowymi wartościami startowymi Punktów Zwycięstwa (PZ) dla wszystkich Ras i map. Każda Rasa zaczyna grę na danej mapie z liczbą PZ określoną w tabeli (za wyjątkiem sytuacji korzystania z opcjonalnej aukcji Ras z Ognia i Lodu). Nowe mapy mogą też zostać użyte bez pozostałych elementów dodatku. W takim wypadku również zalecamy jednak skorzystanie ze zrewidowanych wartości PZ (także podczas rozgrywek na starszych mapach i bez rozszerzenia).

NOWE PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść płytkę z nowymi Zakładami poniżej planszy głównej.



Umieść nowe żetony Łask na spodzie stosów odpowiednich Kultów.



Umieść nowe żetony Miast razem z pozostałymi.



Uwaga: Jeśli posiadasz już 2 żetony Miast zwiększające wartość Żeglugi o 1, pochodzące z mini-dodatku do *Terry Mystiki*, nie łącz ich z tym rozszerzeniem – w grze powinny znajdować się jedynie 2 takie żetony. Wszystkie pozostałe elementy mini-dodatku mogą być w niej używane.

Usuń żeton Bonusu z podstawowej wersji gry, przyznający 4 Punkty Zwycięstwa (PZ) za posiadanie Twierdzy i/lub Sanktuarium w chwili pasowania. Zastąp go żetonem o takim samym efekcie, ale uwzględniającym również Stocznię. Przetasuj nowe żetony Bonusów z pozostałymi, po czym dobierz ich tyle, co zawsze.

W rozgrywce użyj jedynie nowych żetonów Punktacji. Potasuj je i dobierz 6, tak, jak w podstawowej wersji gry. Zasada, która zabrania wyłożenia żetonu Punktacji Łopat za 2 PZ (po lewej stronie) w piątej i szóstej turze, wciąż obowiązuje. Dodatkowo, jeśli dobierzesz trzy żetony z bonusem dla tego samego Kultu (z wyłączeniem tury 6, w której Bonus Kultu zostaje przykryty przez żeton końca gry) odłóż ostatni dobrany i pociągnij jeszcze jeden.



Jeśli używasz żetonów Punktacji Końcowej z dodatku *Ogień i Lód*, przed dobraniem przetasuj nowe i stare żetony. Rozgrywkę można też przeprowadzić bez żetonu Punktacji Końcowej.



Wszystkie nowe żetony zostały omówione szczegółowo w odpowiednich dodatkach. Umieść na planszy co najmniej 1 Kanał, w zależności od używanej mapy. Rozmieszczenie Kanałów zostało zaznaczone na nowych mapach, są widoczne również na przedstawionych dalej obrazkach przedstawiających wszystkie mapy. Kanały nie oddzielają 2 pól Terenu, wciąż należy traktować je jako sąsiadujące. Twoje Statki mogą podróżować Kanałami. Nie możesz użyć Kanałów do określania pośredniego sąsiedztwa przy pomocy swojej Żeglugi.

Do gry na **Podstawowej** mapie (lub **Ulepszonej** podstawowej mapie z Ognia i Lodu), potrzebujesz jedynie 1 Kanału. Umieść go na zachodniej połowie planszy aby połączyć górną i dolną odnogę rzeki.



Do gry na mapie **Ognia i Lodu** potrzebujesz tylko 1 Kanału. Umieść go na środku północnej połowy planszy, aby połączyć dwie rzeki.



Do gry na mapie **Fiordów** potrzebujesz tylko 1 Kanału. Umieść go tak, aby utworzyć w zachodniej części planszy skrót umożliwiający przecięcie górzystego półwyspu zamiast opływania go.



Do gry na nowej mapie **Jezior** potrzebujesz wszystkich 7 Kanałów.



Aby zagwarantować sobie zupełnie nowe doświadczenie rozgrywki, możesz dobrać 2 z 3 nowych żetonów Bonusów przed dobraniem pozostałych z reszty puli. Możesz też wybrać nowy żeton Punktacji Końcowej zamiast go losować.

NOWE ŻETONY ŁASK

Rozszerzenie wprowadza 2 nowe żetony Łask, zapewniających wzrost przychylności w tym samym Kulcie o 1 punkt. Wszystkie Rasy mogą otrzymać tylko jeden taki żeton. Oznacza to, że:

- po otrzymaniu żetonu Łaski zwiększającego przychylność danego Kultu o 1, nie możesz otrzymać go ponownie dla tego samego Kultu
- podczas rozgrywki 4- i 5-osobowej rasa nie może dłużej

pominać żetonu Łaski zwiększającego przychylność danego Kultu o 1

- może się zdarzyć, że rasa nie będzie miała wyboru między 2 żetonami (z 1 przychylnością) tego samego Kultu, ponieważ inne rasy zdobyły już 3 egzemplarze tego samego żetonu

Nowe żetony Łask zostały objaśnione szczegółowo w odpowiednim dodatku do niniejszej instrukcji.

Przykład: Ponieważ **Giganci** zdobyli już ten żeton Łaski, przez resztę gry nie mogą już zdobyć tego.



NOWE KOMPONENTY RAS

Po wybraniu swojej Rasy dobrać dodatkowo:

- odpowiednią planszę Stoczni, umieść ją po lewej stronie planszy Rasy. Jeśli twoja Rasa otrzymała w rozszerzeniu specjalną umiejętność, została ona zilustrowana na samej górze planszy; jej szczegółowy opis znajduje się w dodatku do niniejszej instrukcji
- nową budowlę Stoczni w kolorze twojej Rasy; umieść ją na odpowiednim miejscu na swojej planszy Stoczni
- 3 Statki w kolorze twojej Rasy; umieść je razem ze swoimi Kapłanami i Mostami w rezerwie
- 15 znaczników handlu w odpowiednim kolorze
- Przegląd Żeglugi przedstawiający nagrody za handel z różnymi Budowlami
- znacznik Portu

Elfy zaczynają grę z kluczem umożliwiającym im osiągnięcie 10 poziomu przychylności jednego Kultu bez konieczności założenia wcześniej miasta. Wewnątrz pola, w którym należy umieścić Stocznię, możesz zobaczyć wszystkie nagrody, jakie otrzymasz za jej zbudowanie.



NOWE ROZMIESZCZENIE BUDOWLI STARTOWYCH

Natychmiast po rozmieszczeniu początkowych Osad wszystkich Ras i przed wyborem żetonów Bonusów, wszyscy gracze muszą rozmieścić swoje znaczniki Portu. Zachowując kolejność rozgrywania tur, wszyscy umieszczają swoje Porty przy Osadach Nadrzecznych (sąsiadujących z co najmniej jednym polem rzeki). Jeśli żadna z twoich Osad nie sąsiaduje z rzeką, w tej chwili nie rozmieszczasz swojego Portu – zamiast tego musisz to zrobić natychmiast po założeniu pierwszej Nadrzecznej Osady. Do budowania Statków potrzebujesz Portu lub Stoczni.

W przedstawionej grze uczestniczą **Czarnoksiężnicy**, **Trytoni**, **Elfy** i **Niziołki**. Po rozmieszczeniu swoich początkowych Budowli zgodnie z ilustracją, Rasy ustawiają swoje znaczniki Portu. Jako że **Czarnoksiężnicy** zaczynają z jedynie jedną Osadą, muszą umieścić znacznik razem z nią. **Trytoni** również nie mają w tej kwestii wyboru, ponieważ tylko jedna z ich początkowych Osad graniczy z rzeką. **Elfy** zdecydowały się umieścić Port przy Osadzie bliżej centrum mapy.

Niziołki nie rozmieszczają w tej chwili swojego Portu – jeśli jednak użyją swojej pierwszej akcji, by przekształcić pobliskie pole Bagien i zbudują na nim kolejną Osadę, muszą natychmiast umieścić przy niej znacznik Portu.



NOWE STATKI

Statki oferują 3 możliwości korzystania z nich. Opcje te zostały przedstawione również na karcie Przeglądu Żeglugi:



1. Możesz przenieść Statek na Budowlę innej Rasy, aby z nią handlować. Handel pozwala zdobyć Punkty Zwycięstwa i nagrody zależne od rodzaju odwiedzanej Budowli. Twój partner handlowy może otrzymać w zamian Moc (podobnie jak ma to miejsce w przypadku budowania i ulepszania). Z Budowlą na danym polu możesz handlować jedynie raz, nawet jeżeli zostanie później ulepszona.



2. Możesz przenieść swój Statek wzdłuż rzeki i budować na przylegających do niego polach, nawet jeśli znajdują się poza zasięgiem twojej Żeglugi.



3. Możesz poświęcić Statek aby pokryć koszt budowy Osady na sąsiednim polu.



ZDOBYWANIE STATKÓW



Statki możesz zdobywać w ramach Dochodu (A), Mocy lub Akcji Specjalnej (B) bądź jako jednorazową nagrodę (C). Za każdym razem, gdy

zdobyci Statek, musisz umieścić go na polu rzeki sąsiadującym bezpośrednio z polem, na którym znajduje się twój Port lub Stocznia. Jeżeli nie posiadasz ani Portu, ani Stoczni, nie możesz zdobywać Statków. Pole rzeki może pomieścić dowolną liczbę Statków z dowolnej liczby Ras. Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 3 Statków na planszy i dopóki się na niej znajdują, nie możesz zdobywać nowych. *Nie możesz przemieścić ani usunąć Statku z planszy, by zbudować go w innym miejscu.*

RUCH STATKÓW



Za pomocą tej akcji możesz przemieścić wszystkie swoje Statki. Każdy z nich może zostać przesunięty maksymalnie o liczbę pól odpowiadających wartości twojej Żeglugi.

Dodatkowo, dla każdego Statku możesz wydać dokładnie 1 znacznik Mocy, aby przemieścić go dokładnie o jedno dodatkowe pole.

Możesz przemieścić swój statek:

- na bezpośrednio sąsiadujące z nim pole rzeki
- przez kanał na pole rzeki po jego drugiej stronie
- na pole lądowe zawierające Budowlę innej Rasy, na którym nie znajduje się jeszcze żaden z twoich znaczników handlu. Po przesunięciu statku na takie pole, jego ruch kończy się natychmiast i nie można przesunąć go dalej. Handel z Budowlą jest rozpatrywany po zakończeniu ruchów wszystkich twoich Statków. Nie możesz przemieścić dwóch Statków na tę samą budowlę.



Kultyści posiadają wartość Żeglugi 3, przesuwają więc jeden ze swoich Statków o trzy pola, kończąc ruch na Świątyni **Nomadów**, aby z nią handlować. Nie mogą tego zrobić w przypadku Twierdzy **Nomadów** ponieważ handlowali z z nią już wcześniej. Drugi Statek przemieszczają kanałem na północną część rzeki, aby w późniejszej akcji zbudować Osadę na polu Równin. Muszą jednak wydać 1 znacznik Mocy, aby wykonać Statkiem czwarty ruch.

Akcja ruchu na twojej planszy Stoczni jest dostępna od początku gry. Nie musisz budować Stoczni, aby móc z niej korzystać.

UŻYWANIE STATKÓW DO HANDLU



Gdy przemieścisz swój Statek na Budowlę innego gracza, z którą jeszcze nie handlowałeś, po zakończeniu ruchów wszystkich twoich statków rozpocznie się wymiana handlowa. Otrzymane nagrody zależą od typu odwiedzanej budowli. Jeśli dwie nagrody oddzielone są „/” musisz wybrać jeden z nich. „+” oznacza, że otrzymujesz wszystkie wskazane nagrody. Właściciel Budowli, z którą handlujesz, może otrzymać Moc

równą wartości Mocy tej budowli – musi jednak zapłacić taką samą liczbę PZ minus 1 (tak samo jak podczas zdobywania Mocy z akcji budowania lub ulepszenia). Może też zrezygnować z tej opcji, jednak nawet jeśli to zrobi i tak otrzymasz swoje nagrody handlowe.

Wymiany handlowe (jeśli podczas tury doszło do więcej niż jednej) można przeprowadzać w dowolnej kolejności, ale zawsze po zakończeniu ruchów wszystkich twoich Statków. Przed rozpoczęciem kolejnej wymiany, musisz wybrać nagrodę za poprzednią, a właściciel Budowli - zdecydować, czy pragnie otrzymać Moc.

Po zakończeniu handlu, gracz zwraca wszystkie biorące w nim udział Statki do rezerwy oraz kładzie znacznik handlu na każdej Budowli, w której odbywała się wymiana. Wszystkie Rasy mają do dyspozycji 15 znaczników handlu, co oznacza, że mogą w trakcie gry handlować najwyżej 15 razy. Po wyczerpaniu się znaczników gracz nie może dłużej przemieszczać swoich Statków na Budowlę.

Wszystkie Budowle mogą przyjąć po jednym Statku z każdej Rasy, może się więc zdarzyć sytuacja, w której będą znajdować się pod nią znaczniki wszystkich pozostałych Ras. Umieścić je w taki sposób, by „flagi” we wszystkich kolorach były widoczne.



UŻYWANIE STATKÓW DO PRZEKSZTAŁCANIA I BUDOWANIA



Wszystkie pola Terenu bezpośrednio sąsiadujące z twoimi statkami na polach rzek przy budowaniu Osad liczą się jako pośrednio sąsiadujące z jedną z twoich Budowli. Oznacza to, że ze każdym razem, gdy masz możliwość przekształcenia Terenu podczas fazy Akcji (Faza II), możesz wybrać również pole przylegające do jednego z twoich statków. Statek pozostaje w takim wypadku na polu rzeki.

Gdy budujesz Osadę na polu sąsiadującym z polem rzeki, na którym znajduje się twój Statek, możesz zwrócić go do rezerwy i wznieść Osadę bez płaconia standardowego kosztu (*zużywasz Statek do zbudowania Osady*).

Gdy zdobywasz Łopatę jako bonus od Kultu (w Fazie III), możesz jej użyć na polu sąsiadującym z jednym z twoich Statków. Wciąż nie możesz jednak wznieść podczas tej Fazy nowej Osady, ani zużyć statku.



NOWA STOCZNIA



Czarnoksiężnicy wykonują akcję ruchu swoimi trzema Statkami. Ich zasięg Żeglugi wynosi 1, muszą więc zużyć 2 znaczniki Mocy, by jednym ze Statków dotrzeć do Twierdzy **Niziołków** Niziołków, a drugi przenieść na pole sąsiadujące z Pustynią.



Po przemieszczeniu wszystkich swoich Statków, dokonują dwóch wymian handlowych. W pierwszej kolejności handlują z Osadą **Wiedźm**, zdobywając w ten sposób 1 PZ i jednego Robotnika.

 **Wiedźmy** zdobywają 1 Moc. Następnie, rozpoczynają wymianę z Twierdzą **Niziołków** i otrzymują 2 PZ, 2 Monety oraz akcję „Przekształć i zbuduj” razem z 1 darmową Łopatą. Używają jej aby przekształcić Pustynię sąsiadującą z ich ostatnim statkiem w Pustkowie i wznieść na nim Osadę. **Czarnoksiężnicy** postanawiają nie zużywać do tego celu Statku i zamiast tego zapłacić standardowy koszt. **Niziołki** mogłyby zdobyć 3 znaczniki Mocy, ale nie chcąc tracić Punktów Zwycięstwa, nie decydują się na to.

Po zakończeniu wszystkich wymian handlowych, **Czarnoksiężnicy** umieszczają swoje znaczniki pod obiema Budowlami, a odwiedzające je Statki zwracają do rezerwy. Trzeci Statek pozostaje na planszy. Gdy nastanie ich kolejna tura, będą mogli skorzystać z niego, aby dokonać ekspansji na sąsiadujące z nim pole Pustkowi.

Gdy używasz akcji „Ulepszenia Budowli”, możesz teraz ulepszyć jedną ze swoich Faktorií do Stoczni. Aby było to możliwe, Faktoria musi sąsiadować z co najmniej 1 polem rzeki. Dozwolone (ale nie zalecane) jest ulepszenie Faktorií posiadającej żeton Portu. Wartość Mocy Stoczni wynosi 3, tak samo jak w przypadku Twierdzy i Sanktuarium.

Podpowiedź: Nowe Statki możesz umieszczać wyłącznie w sąsiedztwie własnego Portu lub Stoczni – bardziej opłacalne jest więc wzniesienie Stoczni w miejscu, które umożliwi statkom szybszy dostęp do innej części mapy, niż w bliskim sąsiedztwie Portu.



Podczas wznoszenia Stoczni natychmiast otrzymujesz 1 lub więcej jednorazowych nagród, przedstawionych pod Budowlą na jej planszy (dla większości Ras będzie to ulepszenie wartości Żeglugi i 1 Statek). Dodatkowo, od następnej tury, otrzymasz również dochód w wysokości 1 Statku.

Za każdym razem, gdy otrzymujesz nowy Statek po wybudowaniu Stoczni, możesz wybrać, czy wolisz umieścić go na polu rzeki w sąsiedztwie Portu, czy Stoczni. Wyjątek stanowi tu jednorazowa nagroda za wzniesienie Stoczni - w tym wypadku statek musi zostać umieszczony przy niej.

Po wybudowaniu Stoczni oprócz dochodu i jednorazowych nagród otrzymujesz również dostęp do Akcji Specjalnej umożliwiającej umieszczenie na planszy 1 Statku z twojej rezerwy po opłaceniu podanego kosztu. Nie możesz korzystać z tej akcji dopóki nie wybudujesz Stoczni.



Alchemicy ulepszyli swoją **Faktorię** do **Stoczni**. Natychmiast otrzymują 1 Statek, który umieszczają na jednym z przyległych pól Rzek oraz zwiększają swój zasięg Żeglugi o 1 (za co otrzymują 3 Punkty Zwycięstwa). Od teraz mogą używać Specjalnej Akcji, aby zbudować 1 Statek kosztem 1 Robotnika i 2 Monet. Od następnej tury otrzymają także dochód w wysokości 1 Statku w Fazie I każdej tury – każdy z nich mogą umieścić zarówno przy Porcie, jak i Stoczni.



NOWE ZASADY DLA FAKIRÓW I KRASNOLUDÓW



Rasy Fakirów i Krasnoludów nie posiadają Statków, ich Kupcy przemieszczają się lądem. Zamiast Portu korzystają z Magazynu (przedstawionego na rewersie znacznika Portu), a zamiast Stoczni – z Targu (używając tej samej drewnianej Budowli). Do Kupców odnoszą się takie same zasady, jak do Statków, chyba że w instrukcji zaznaczono inaczej.

Gdy wybierzesz jedną z tych Ras, zamiast 3 Statków otrzymasz 3 specjalnych Kupców w odpowiednim kolorze. Dodatkowo otrzymasz płytkę Zasięgu dla określania zasięgu zarówno swoich Kupców, jak i umiejętności Lotu na Dywanie i Kopania Tuneli. Umieść ją na planszy swojej Rasy, w miejscu, w którym pozostali gracze umieszczają swoją planszę Żegluga.

NOWA PŁYTKA ZASIĘGU

Podczas przygotowania do gry umieść jeden ze swoich znaczników na wartości 1 na górnym torze. Znajdujące się poniżej wartości oznaczają zasięg twojej umiejętności Lotu na Dywanie/Kopania Tuneli (środkowy tor) oraz zasięg ruchu twoich Kupców (dolny tor). Nowy Zasięg dla Lotu na Dywanie/Kopania Tuneli pokazuje w jakiej odległości od twoich Budowli musi znajdować się pole będące celem umiejętności, **nie** jak wiele pól możesz pominąć. Zasięg 2 pozwala więc na ominięcie 1 pola, tak jak miało to miejsce wcześniej. Za każdym razem, gdy użyjesz Lotu na Dywanie lub Kopania Tuneli, otrzymasz 4 PZ, bez względu na to, czy pole docelowe znajduje się 2, 3, czy 4 pola od jednej z twoich budowli.

W przeciwieństwie do żeglujących Ras, nie możesz w ramach akcji przesunąć się na swojej płytce Zasięgu. Za każdym razem, gdy otrzymałbyś darmowe rozwinięcie Żegluga (za sprawą Miasta, Łaski, Żetonu Punktacji lub wzniesienia Targu) przesuwasz swój znacznik na płytce Zasięgu o jedno pole w prawo. Twierdza Fakirów również pozwala ci na przesunięcie znacznika o jedno pole **zamiast** jej oryginalnej funkcji. Przemieszczanie znacznika na płytce Zasięgu nie przynosi ci Punktów Zwycięstwa.



Na początku gry Krasnoludy mogą przemieścić każdego ze swoich kupców o 1 pole podczas akcji ruchu (lub o 2 pola, jeżeli

zują Moc). Ich umiejętność Kopania Tuneli posiada zasięg 2, umożliwiając im na ominięcie 1 pola, tak, jak w podstawowej wersji gry. Podczas zakładania swojego pierwszego miasta Krasnoludy otrzymują nowy żeton miasta, który normalnie zwiększa zasięg Żegluga o 1. Dla Krasnoludów oznacza to przesunięcie znacznika na płytce Zasięgu o 1 pole w prawo na wartość 2. Od tej pory ich kupcy mogą przemieszczać się o 2 pola (lub 3, jeśli zużyją Moc). Ich zasięg Kopania Tuneli w tej chwili nie ulega zmianie. Jeśli jednak ulepszą swój zasięg jeszcze raz, na przykład poprzez zbudowanie Targu, ich umiejętność pozwoli im na pominięcie do 2 pól i budowaniu w odległości 3 pól od jednej z ich budowli.

Tak długo, jak Fakirzy i Krasnoludy posiadają żeton bonusu Tury z podstawowej wersji gry, zwiększającą wartość Żegluga o 1, traktują swoją płytkę Zasięgu tak, jak gdyby ich znacznik znajdował się o 1 pole dalej. W rzadkim przypadku, gdy osiągnęli już maksymalną wartość, karta Tury nie zapewnia im większej przewagi (*za wyjątkiem dochodu 3 Mocy*).

Jeśli Fakirzy lub Krasnoludy posiadają żeton bonusu Tury z mini-dodatku, dający podczas pasowania 3 punkty za każdy postęp zasięgu Żegluga, otrzymują bonus w oparciu o obecną wartość ich Zasięgu.

NOWI KUPCY

Kiedy Fakirzy i Krasnoludy umieszczają na planszy swoje początkowe Osady, mogą umieścić znacznik Magazynu przy dowolnej z nich. Osada nie musi sąsiadować z rzeką, co oznacza, że Magazyn zawsze zostanie rozmieszczony na początku gry. Obie rasy mogą też ulepszyć dowolną ze swoich Faktorii do Targu niezależnie od tego, czy graniczy ona z rzeką. Za każdym razem, gdy Fakirzy i Krasnoludy zdobywają nowego Kupca, umieszczają go **na tym samym polu**, co ich Magazyn lub Targ, a nie na sąsiednim, jak ma to miejsce w przypadku Statków u innych Ras.

Za każdym razem, gdy obie Rasy mogą przemieścić swoich Kupców, każdy z nich przemieścić się o liczbę pól wskazaną na płytce Zasięgu. Tak samo, jak pozostałe Rasy, Fakirzy i Krasnoludy mogą wydać dokładnie 1 Moc, aby przesunąć kupca o 1 dodatkowe pole.

Podczas swojego ruchu Kupcy mogą przemieszczać się na bezpośrednio sąsiadujące pola z zachowaniem następujących zasad. Możesz przesunąć ich na:

- pole rzeki, ale tylko w przypadku, gdy kupiec opuści je w ramach tej samej akcji ruchu; nie może go na nim zakończyć.
- Budowlę innej rasy, która **NIE** posiada jeszcze twojego znacznika handlu. Jeśli kupiec nie opuścił tego pola w ramach tej samej akcji ruchu, rozpocznie się wymiana handlowa.
- Budowlę twojej rasy lub Budowlę innej rasy, na której znajduje się już twój znacznik handlu. Możesz zakończyć na nich swój ruch.
- pole Terenu, na którym nie znajduje się żadna Budowla. Jeśli kupiec zakończy ruch na takim polu, możesz je przekształcić i na nim budować (**NIE** na polu sąsiednim!) w ramach późniejszej akcji.

Kiedy budujesz Osadę na polu, na którym zatrzymał się twój Kupiec, możesz zapłacić jej standardowy koszt i pozostawić Kupca na planszy lub oddać go do rezerwy, by wznieść Osadę za darmo.

Gdy przekształcasz i/lub budujesz na polu, na którym znajduje się kupiec, **NIE** możesz użyć swoich umiejętności Lotu na Dywanie lub Kopania Tuneli dla zdobycia dodatkowych punktów.



Twoi Kupcy nie blokują pustego pola Terenu. Jeśli inna Rasa wzniesie Osadę na polu, na którym znajduje się twój Kupiec, natychmiastowo rozpoczyna to wymianę handlową z Budowlą (w przypadku, gdy na polu znajduje się więcej niż jeden Kupiec, handluje tylko jeden z nich, reszta pozostanie na polu).



Krasnoludy posiadają na planszy 3 Kupców: 2 na swoim Targu i 1 w swoim Magazynie. Jako że zbudowały Targ, ich zasięg wynosi 2.



Używając akcji ruchu przesuwają pierwszego Kupca z Magazynu na zachód, najpierw na sąsiednią Faktorię, a następnie na Twierdzę Niziołków. Drugiego przesuwają w pierwszej kolejności na sąsiednią Świątynię, a następnie na pole Pustkowi. Na samym końcu przemieszczają swojego ostatniego Kupca przez Faktorię **Halblinge** i puste pole Jeziora na również puste pole Lasów. Zużywają w tym celu 1 Moc. Po zakończeniu wszystkich ruchów rozpoczynają wymianę handlową z Twierdzą. Otrzymują 2 PZ, 2 Monety oraz akcję „Przekształć i zbuduj” z 1 darmową Łopatką (**Niziołki** mogą zapłacić 2 PZ, aby otrzymać w zamian 3 Mocy). Wykorzystując zdobytą akcję oraz Łopatkę, przekształcają Lasy w pole Gór i budują na nim swoją Osadę. Zamiast standardowego kosztu zwracają Kupca do rezerwy. Na koniec umieszczają swój znacznik handlu pod Twierdzą i zwracają również tego kupca.

NOWY ŻETON PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Jeśli korzystasz już z żetonów Punktacji Końcowej z rozszerzenia Ogień i Lód, dołóż do nich nowy żeton przed ich potasowaniem. Jeśli nie, możesz dodać jeszcze jedną Punktację Końcową na końcu gry, kierując się następującymi zasadami: Umieść odsłonięty nowy żeton Punktacji Końcowej obok planszy. Zostanie podliczony na końcu gry natychmiast (i dodatkowo) po punktacji za obszary.

Żeton Punktacji Końcowej opiera się na tych samych zasadach, co punktacja za obszary: najlepszy gracz otrzymuje 18 Punktów Zwycięstwa, drugi otrzymuje 12, a trzeci – 6. W przypadku remisu punkty za dane miejsce należy rozdzielić równo pomiędzy remisujących graczy.



Najwięcej Znaczników Handlu

Wszyscy gracze zliczają swoje znaczki handlu, jakie rozmieścili podczas gry. W przeciwieństwie do punktacji za obszary (lub innych żetonów Punktacji Końcowej), znaczki nie muszą być ze sobą w żaden sposób połączone.



DODATKI

DODATEK I: NOWE ZAKLĘCIA



Przesuwając 4 znaczniki Mocy z Naczynia III do Naczynia I możesz przenieść wszystkie swoje Statki, zgodnie z wartością na swojej planszy Stoczni.



Przesuwając 4 znaczniki Mocy z Naczynia III do Naczynia I możesz umieścić na planszy 1 statek ze swojej rezerwy.



Przesuwając 5 znaczników Mocy z Naczynia III do Naczynia I i zwróceniu do rezerwy 1 Kapłana, możesz zabrać 1 żeton Łaski, kierując się takimi samymi zasadami, jak przy ulepszaniu budowli do Świątyni. Czarnoksiężnicy nie mogą dzięki tej akcji zdobyć dwóch żetonów Łask, tylko jeden.



DODATEK II: NOWE ŻETONY ŁASK



- Natychmiast i jednorazowo otrzymujesz wybrany przez siebie bonus: możesz wysłać 1 Kapłana **ze swojej rezerwy** do wybranego przez siebie Kultu (lub przemieścić się o jedno pole na torze wybranego Kultu) i otrzymać 4 Monety **LUB** podnieść wartość swojej Żeglugi oraz otrzymać 1 Robotnika.

- W Fазie I „Dochód” możesz umieścić na planszy 1 Statek ze swojej rezerwy.



- Podczas wymiany handlowej z Osadą, Faktorią lub Świątynią natychmiast otrzymujesz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa. Handlując z Twierdzą, Sanktuarium lub Stoczną natychmiast otrzymujesz 2 dodatkowe PZ.

- Od tej chwili, kiedy spasujesz, otrzymasz 2/3/4/5 Punkty Zwycięstwa za 1-3/4-6/7-9/10+ znaczniki handlu, które umieściłeś na planszy.

DODATEK III: NOWE ŻETONY PUNKTACJI

Większość elementów nowych żetonów Punktacji pokrywa się z tymi, które pochodzą z podstawowej wersji gry lub są do nich bardzo podobne. Nowe elementy to:



Faza Akcji: Zdobywasz 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa za każdą przeprowadzoną wymianę handlową.



Faza Akcji: Zdobywasz 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa za każde ulepszenie na swoim torze Żeglugi. (w przypadku *Fakirów i Krasnoludów – torze Zasięgu*) lub *Wymiany (Trudności przekształcania)*.



Faza Akcji: Zdobywasz 5 dodatkowych Punktów Zwycięstwa za zbudowanie Twierdzy, Sanktuarium lub Stoczni.



Faza Akcji: Zdobywasz 4 dodatkowe Punkty Zwycięstwa za zbudowanie Świątyni.

Koniec Tury: Zdobywasz 1 darmowe ulepszenie swojej Żeglugi za każde 5 pól postępu na torze Kultu Ziemi. (*Fakiry i Krasnoludy otrzymują ulepszenia Zasięgu*).



Koniec Tury: Umieść na planszy 1 Statek ze swojej rezerwy za każde 4 pola postępu na torze Kultu Wody.

DODATEK IV: NOWE ŻETONY BONUSÓW



Zdobywasz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za każdą wymianę handlową. W Fазie II (jako Specjalną Akcję) możesz umieścić na planszy 1 Statek ze swojej rezerwy.



W Fазie I „Dochód”, zdobywasz 1 dodatkowego Robotnika oraz 1 dodatkową Monetę. Kiedy zwrócisz ten żeton po spasowaniu, otrzymasz 3 Punkty Zwycięstwa za

każdy posiadany na planszy Statek.



W Fазie I „Dochód” umieść na planszy 1 Statek ze swojej rezerwy. W Fазie II, jako Specjalną Akcję, możesz przemieścić wszystkie swoje Statki.



Ten żeton Bonusu **zastępuje** odpowiadający mu żeton (bez Stoczni) z podstawowej wersji gry! W Fазie I „Dochód” zdobywasz 2 dodatkowych Robotników.

Kiedy zwrócisz ten żeton po spasowaniu, otrzymasz 4 Punkty Zwycięstwa, jeśli posiadasz Twierdżę, Sanktuarium i/lub Stoczną.

DODATEK V: NOWE ŻETONY MIAST



Gdy zdobywasz ten żeton Miasta, otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa i 1 darmowe ulepszenie swojej Żeglugi (lub Zasięgu w przypadku *Fakirów i Krasnoludów*).



Gdy zdobywasz ten żeton Miasta, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa i umieszczasz na planszy do 2 Statków ze swojej rezerwy.



DODATEK VI: NAGRODY HANDLOWE

Za każdym razem, gdy handlujesz z Budowlą innej Rasy, otrzymujesz nagrodę zależną od typu odwiedzanej Budowli, ukazaną na płytce Przeglądu Żegluga:



Osada: Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa i 1 Robotnika.



Faktoria: Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, 1 Monetę i 2 Mocy.



Świątynia: Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa i dodatkowo: 3 Mocy LUB 1 pole postępu na torze wybranego przez siebie Kultu.



Sanktuarium: Zdobywasz 2 Punkty Zwycięstwa i dodatkowo: 2 pola postępu na torze jednego, wybranego przez siebie Kultu LUB 1 Kapłana.



Twierdza: Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, 2 Monety i akcję „Przekształć i buduj”, zawierającą 1 darmową Łopatę (jeżeli nie wystarcza ona do przekształcenia terenu w preferowany teren

twojej rasy, możesz zdobyć dodatkowe Łopaty płacąc Robotnikami). Jeśli w tym samym czasie handlowałeś z wieloma Twierdzami, otrzymujesz darmowe Łopaty za każdą z nich, wciąż obowiązują cię jednak ograniczenia analogiczne do Zakłéc „2 Łopat” - po pierwsze możesz zbudować tylko jedną Osadę. Po drugie – możesz użyć drugiej (lub trzeciej) Łopaty na innym polu Terenu jedynie w sytuacji, gdy pierwsza Łopata przekształciła to pole w preferowany teren.



Stocznia: Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa i dodatkowo: możesz umieścić Statek, który przeprowadzał wymianę, z powrotem na planszy, zamiast oddawać go do rezerwy LUB usunąć znacznik Akcji ze Specjalnej Akcji „Ruchu Statków”, co pozwala ci użyć jej jeszcze raz w tej samej turze. *Jeśli zdecydujesz się otrzymać nagrodę w postaci Statku nie możesz przenieść go w ramach tej samej akcji ruchu, ponieważ handel odbywa się wyłącznie po zakończeniu wszystkich ruchów.*

Jeśli używasz specjalnych żetonów terenu z zabudowaniami, pochodzących z mini-dodatku, handel z nimi jest niemożliwy.

DODATEK VII: NOWE SPECJALNE ZASADY RAS

ELFY

Zaczynasz grę z dodatkowym kluczem, umożliwiającym ci osiągnięcie wartości 10 na torze jednego Kultu bez konieczności zbudowania miasta. Gdy zbudujesz Stocznię, jako jednorazowy bonus przemieść się o 2 pola na torze wybranego Kultu (jako dodatek do pozostałych premii).

NIZIOŁKI

Gdy zbudujesz Osadę zwracając do rezerwy jeden ze swoich Statków, zamiast płacić standardowy koszt, otrzymujesz 1 Robotnika.

KULTYŚCI

Ich specjalna umiejętność w dalszym ciągu odnosi się tylko do budowania, nie dotyczy handlu. Nie otrzymujesz przychylności Kultu w chwili gdy inna Rasa otrzymuje Moc w wyniku wymiany handlowej (lub 1 Mocy, jeśli inna Rasa zdecydowała się jej nie zdobywać).

TRYTONI

Kiedy wydajesz 1 Moc dla zwiększenia zasięgu ruchu jednego ze swoich statków, możesz przesunąć Moc z Naczynia II do Naczynia I.

GIGANCI

Kiedy handlujesz z Twierdzą otrzymujesz 2 darmowe Łopaty zamiast jednej. Kiedy inna Rasa handluje z twoją Twierdzą i otrzymuje darmową Łopatę nie może jej użyć do przekształcenia Pustkowi.

FAKIRZY

Po zbudowaniu Twierdzy przesun znacznik na swojej płytce Zasięgu o 1 pole w prawo. Ta umiejętność zastępuje oryginalne działanie Twierdzy!

NOMADZI

Możesz użyć akcji specjalnej swojej Twierdzy (Burzy Piaskowej) na polach sąsiadujących z jednym ze swoich statków, pod warunkiem wzniesienia na nim Osady i opłacając ją oddaniem Statku do rezerwy.

WŁADCY SMOKÓW

Gdy handlujesz z Twierdzą zamiast Łopaty otrzymujesz 1 żeton Mocy, który umieszczasz w Naczyniu I.

AKOLICI

Gdy handlujesz z Twierdzą, zamiast otrzymać Łopatę, przesuwasz się o 2 pola na torze jednego, wybranego przez siebie Kultu.

ZMIENNOKSZAŁTNI

Ich specjalna umiejętność w dalszym ciągu odnosi się jedynie do budowania, nie dotyczy handlu. Nie otrzymujesz znacznika Mocy, gdy inna Rasa otrzyma ją w wyniku wymiany handlowej (lub Mocy, jeżeli inna Rasa zdecydowała się jej nie zdobywać). Kiedy zbudujesz Stocznię, możesz natychmiast zmienić swój preferowany Teren, tak, jak w przypadku Twierdzy. Zmiana ta jest darmowa i może nastąpić nawet jeżeli nie posiadasz jeszcze Twierdzy.

RZECZNI LUDZIE

Kiedy wydajesz 1 Moc dla zwiększenia zasięgu ruchu jednego ze swoich statków, możesz przemieścić go o maksymalnie 3 dodatkowe pola zamiast tylko o 1.

YETI

Specjalna umiejętność twojej Twierdzy może być użyta dla nowych Zakłéc z tego dodatku tylko jeżeli wybudowałeś też Stocznię. Umiejętność Rasy do płacenia 1 Mocy mniej może być wykorzystywana do tych akcji bez tego ograniczenia.



DODATEK VIII: NOWE STARTOWE PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Umiejętności specjalne wszystkich ras **TERRA MYSTIKI** są względnie zbalansowane, ale ich siła zależy również od rozmieszczenia kolorów na planszy. Zalecamy więc aby zmodyfikować startowe Punkty Zwycięstwa (w sposób podany poniżej) dla wszystkich rozgrywek, w zależności od wybranej mapy. W przypadku jakichkolwiek późniejszych zmian (zwłaszcza w przypadku nowych map), będą one zamieszczane na naszej stronie feuerland-spiele.de.

Podstawowa wersja gry:

30 Punktów	Fakirzy	Giganci										
25 Punktów	Akolici	Elfy	Alchemicy									
20 Punktów	Lodowe Córy	Yeti	Nomadzi	Rzeczni Ludzie	Zmiennokształtni	Władcy Smoków	Krasnoludy	Syreny	Trytoni	Niziołki	Czarnoksiężnicy	Wiedźmy
15 Punktów	Gnomy	Kultyści	Gremliny									

Odnowiona podstawowa mapa (tył mapy *Ognia i Lodu*)

30 Punktów	Alchemicy									
25 Punktów	Lodowe Córy	Yeti	Fakirzy	Akolici	Elfy	Giganci				
20 Punktów	Rzeczni Ludzie	Zmiennokształtni	Władcy Smoków	Krasnoludy	Gnomy	Trytoni	Niziołki	Kultyści	Czarnoksiężnicy	Wiedźmy
15 Punktów	Nomadzi	Syreny	Gremliny							

Ogień i Lód

30 Punktów	Krasnoludy									
25 Punktów	Lodowe Córy	Yeti	Zmiennokształtni	Fakirzy	Akolici	Niziołki	Trytoni	Elfy	Giganci	Alchemicy
20 Punktów	Nomadzi	Rzeczni Ludzie	Władcy Smoków	Gnomy	Wiedźmy					
15 Punktów	Syreny	Kultyści	Czarnoksiężnicy	Gremliny						

Jeziora

30 Punktów	Krasnoludy									
25 Punktów	Yeti	Fakirzy	Trytoni	Giganci						
20 Punktów	Lodowe Córy	Zmiennokształtni	Władcy Smoków	Akolici	Niziołki	Syreny	Elfy	Wiedźmy	Czarnoksiężnicy	Alchemicy
15 Punktów	Nomadzi	Rzeczni Ludzie	Gnomy	Kultyści	Gremliny					

Fjordy

25 Punktów	Fakirzy	Zmiennokształtni	Rzeczni Ludzie	Akolici	Niziołki	Elfy	Giganci	Alchemicy
20 Punktów	Lodowe Córy	Yeti	Gnomy	Krasnoludy	Władcy Smoków	Syreny	Trytoni	Czarnoksiężnicy
15 Punktów	Nomadzi	Wiedźmy	Kultyści	Gremliny				

