TERRA MYSTICA

REGOLAMENTO

La sessione del
Consiglio degli Anziani
fu interrotta da un
baccano assordante.
"Le Streghe! Le Streghe!"
gridò una giovane donna,
bussando furiosamente
sulla porta della sala delle
assemblee dove gli anziani dei
Maghi del Caos si riunivano fin da
epoche remote. Quando infine la porta
venne aperta, una giovane maga si precipitò nella stanza. "Le ho viste!" ansimò, senza fiato. Gli sguardi severi degli anziani le fecero morire la voce in gola.

"Come osi interrompere la nostra assemblea?" la rimproverò aspramente la venerabile portavoce del Consiglio degli Anziani. "Se davvero le tue notizie sono così importanti, esprimiti almeno in maniera comprensibile. Cosa hai visto di preciso?".

Shara Nindèe, la giovane Maga del Caos, inspirò profondamente e riferì tutto quel che aveva visto, una cosa per volta. "Sono stata a sud, ai margini della foresta. C'erano Streghe ovunque. Cavalcavano le loro stupide scope proprio sopra la mia testa, poi sono atterrate nella foresta meridionale. E continuano ad arrivarne! Stanno stabilendo una colonia nel nostro territorio!".

Una notizia spiacevole, senza dubbio. Il Consiglio degli Anziani aveva appena deciso di abbattere la foresta meridionale e deviare alcuni flussi di lava così da fargli attraversare la zona e trasformare quella distesa verde in una landa desolata – proprio come piaceva ai Maghi del Caos.

Erano perfino già state formate le squadre che avrebbero dovuto occuparsene, ma sembrava che le Streghe li avessero anticipati. Le Streghe amavano vivere nel folto delle foreste,
ne avevano già
colonizzate un gran
numero. Ancora peggio, erano solite piantare alberi dove non
ce n'erano mai stati, con
l'intento di convertire gradualmente tutte le terre in foreste. Un vero incubo per i Maghi
del Caos, che invece si sforzavano di

trasformare tutte le terre in lande desolate. Prese la parola Malkuzar, un anziano e saggio Mago del Caos. Era ritenuto saggio perchè era riuscito a sopravvivere a cinque esperimenti eseguiti direttamente sulla propria persona, forse anche più. "Non c'è più niente da fare. Non è necessariamente un male avere dei vicini, fa bene agli affari. Quando costruiremo anche noi i nostri nuovi insediamenti potremo risparmiare molto denaro grazie al commercio con le nostre nuove vicine".

Alcuni degli anziani annuirono, altri sembrarono dubbiosi. "Ma i nostri erano pronti a partire e a iniziare gli scavi", obiettò la portavoce. "Dovremmo semplicemente lasciar perdere? Abbiamo bisogno di nuove lande desolate!"

"Mandiamo Shara a ovest, sulle montagne" suggerì Malkuzar.
"Di solito nelle montagne ci sono flussi di lava sotterranei che potremmo far fuoriuscire. Oltretutto le montagne sono molto più facili da convertire in lande desolate rispetto alle foreste. Ecco come anticiperemo le Streghe!".

La decisione fu presa. "E tu, Shara..." La giovane Maga sussultò nell'incrociare lo sguardo serio dell'anziano Malkuzar. "Visto che sei così intraprendente, ho una missione per te. Parti subito verso le montagne, a ovest. Controlla che la situazione sia ancora tranquilla. Di solito i Nani si aggirano sulle montagne. Sarebbe proprio l'ultima cosa di cui avremmo bisogno."



INTRODUZIONE

In **Terra Mystica** ogni giocatore governa una delle 14 Fazioni cercando di sviluppare la propria civiltà con maggior successo rispetto agli avversari. Terra Mystica è un mondo magico: i suoi abitanti sono capaci di trasformare il terreno in cui vivono. Ogni Fazione è legata ad uno specifico tipo di terreno: può costruire edifici solamente sul suo terreno "ideale". Questo è il motivo per cui nel corso dei secoli ogni Fazione ha sviluppato specifiche tecniche di **Terraformazione**.

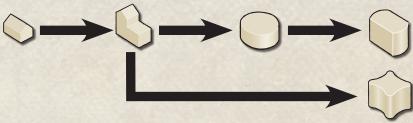
Le Fazioni vivono nelle **Pianure**, nelle **Paludi**, nei **Laghi**, nelle **Foreste**, sulle **Montagne**, nelle **Lande Desolate** o nel **Deserto** - e ciascuna di esse lotta per trasformare il terreno secondo le proprie necessità.



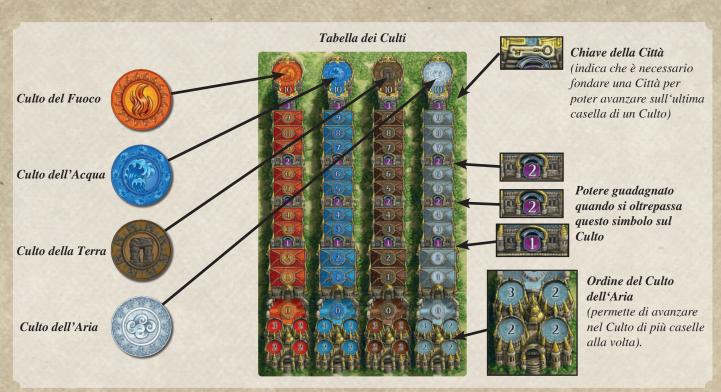
Durante la partita, i giocatori dovranno espandersi per costruire Abitazioni. Tuttavia, poichè un giocatore ottiene Potere ogni volta che un avversario costruisce un'Abitazione o migliora un Edificio in un terreno adiacente ai suoi, ogni giocatore dovrà trovare il giusto equilibrio fra i vantaggi della **vicinanza agli altri giocatori** e la necessità di **spazio libero per espandersi.**

Le Abitazioni già esistenti possono essere migliorate: un'Abitazione può diventare un Emporio, che può a sua volta diventare una Fortezza o un Tempio. Un Tempio, infine, può diventare un Santuario. Le Abitazioni forniscono Lavoratori. Migliorare un Edificio aumenta invece le entrate di Monete, Potere o Sacerdoti.

Un'Abitazione può diventare un Santuario in tre passi. In alternativa un Emporio può diventare una Fortezza.



Oltre all'espansione geografica e al miglioramento degli Edifici, i giocatori possono anche sviluppare quattro Culti: Terra, Acqua, Fuoco e Aria. Il loro progresso viene visualizzato sulla tabella dei Culti. Sviluppare i Culti fornisce un aumento di Potere e altre ricompense.



Alla fine, il giocatore che ha sviluppato meglio la propria Fazione vince la partita.



COMPONENTI

1 Mappa con i terreni nel loro stato iniziale



1 Plancia dei Culti (con i 4 Culti e i relativi Ordini)



7 Plance Fazione

(ogni lato presenta una Fazione diversa)

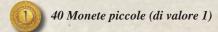


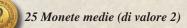
Nota: poiché a questo gioco possono partecipare al massimo cinque persone, è impossibile che tutti e sette i colori vengano utilizzati durante la stessa partita.

56 tessere Terreno (a due facce)



65 Lavoratori (in legno)





20 Monete grandi (di valore 5)

65 segnalini Potere (viola) (chiamati anche semplicemente Potere)

mumun unene sempneemene Potere)

1 segnalino Primo Giocatore (arancione)

17 segnalini Azione (usati per le azioni Potere e le azioni Speciali)

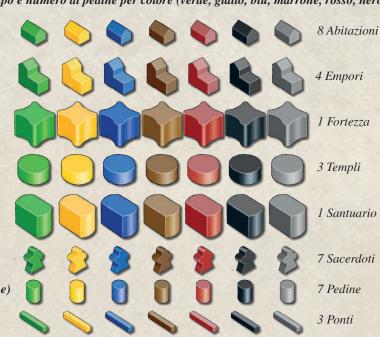
1 segnalino Fine Partita

5 segnalini "100 Punti Vittoria"

28 tessere Favore (ovali) (1 + 3 + 3 tessere per ciascun Culto)



tipo e numero di pedine per colore (verde, giallo, blu, marrone, rosso, nero, grigio):

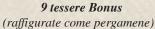


10 tessere Città



8 tessere Punteggio (rettangolari)









5 schede riassuntive (in inglese e tedesco)

12 bustine trasparenti



PREPARAZIONE

Questa sezione è divisa in 2 parti. La prima contiene le istruzioni per la partita introduttiva, da cui sono state rimosse alcune variabili. La seconda parte contiene le modifiche da apportare alla preparazione della partita per usufruire del gioco completo. Consigliamo di applicare queste modifiche non prima della seconda partita.

Posizionate la **Mappa** al centro del tavolo e la **plancia dei Culti** vicino ad essa.

PRIMA PARTITA

Assegnazione delle Fazioni

Per la prima partita, vi raccomandiamo di giocare Terra Mystica con Fazioni predefinite. A seconda del numero di giocatori, prendete le Fazioni qui indicate e distribuitele ai giocatori:

2 giocatori: Streghe (*verde*) e Nomadi (*giallo*)

3 giocatori: Streghe (verde), Nomadi (giallo) e Alchimisti (nero).

4 giocatori: Streghe (verde), Nomadi (giallo), Mezzuomini

(marrone) e Sirene (blu).

5 giocatori: Streghe (verde), Nomadi (giallo), Mezzuomini

(marrone), Sirene (blu) e Giganti (rosso).

COMPONENTI SPECIFICI DELLE FAZIONI

Ogni Plancia Fazione ha un ciclo di Trasformazione. Mostra i sette tipi di terreno, con il **Terreno Ideale** di quella Fazione evidenziato dalle sue dimensioni maggiori (il colore del Terreno Ideale corrisponde al colore della Fazione).



Ogni giocatore riceve tutte le pedine in legno del colore della propria Fazione: **Sacerdoti, Edifici, Pedine e Ponti.** (Sacerdoti, Edifici e Ponti sono limitati dal numero delle pedine).

Posizionate i 7 Sacerdoti e i 3 Ponti vicino alla vostra Plancia Fazione.

Posizionate gli Edifici sulle corrispondenti caselle della vostra Plancia Fazione.

Sacerdoti e Ponti vengono posizionati vicino alla Plancia Fazione e costituiscono il vostro "approvvigionamento".



Posizionate le **7 Pedine** del vostro colore.

Posizionate una Pedina sulla **casella più a sinistra** dell'indicatore di Navigazione (*di valore 0*) sulla vostra Plancia Fazione.

(Solo le Sirene iniziano con un valore 1. Fachiri e Nani non hanno Navigazione per cui non necessitano di questo indicatore).

Posizionate una Pedina sulla **casella più in basso** dell'indicatore di Trasformazione sulla vostra Plancia Fazione – è la casella in cui 3 Lavoratori equivalgono a 1 Vanga.

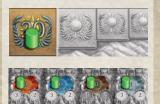
(Gli Oscuri non necessitano di questo indicatore).

Posizionate un'altra Pedina sulla casella 20 dell'indicatore del punteggio che circonda la Mappa.

Posizionate le restanti 4 Pedine sulle **caselle 0** di ciascuno dei 4 Culti sulla Plancia dei Culti.







Il testo tra parentesi, serillo in rosso e in corsivo, evidenzia le differenze fra le regole base e quelle specifiche delle Fazioni. Tali differenze sono anche rappresentate sulle relative Plance Fazione e sono spiegate in dettaglio sull'ultima pagina di questo regolamento (vedi Appendice VI, pag. 20).

PREPARAZIONE DELLE FAZIONI

Ciascuna Plancia Fazione riporta la preparazione specifica di quella Fazione.

RISORSE INIZIALI

Raccogliete le vostre risorse iniziali. Sono indicate nell'angolo in alto a destra della Plancia Fazione, proprio sotto il nome della Fazione:

Lavoratori

Monete

Sacerdoti del vostro colore







Raccogliete le risorse indicate e posizionatele sulla vostra Plancia Fazione. (In aggiunta a queste risorse iniziali, all'inizio della partita riceverete anche le entrate del primo turno. Vedi "Il turno di gioco", pag. 8).

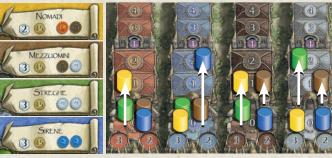


Le Streghe ricevono 3 Lavoratori e 15 Monete durante la preparazione.



AVANZAMENTO NEI CULTI

La Plancia Fazione riporta i Simboli di alcuni Culti di fianco alle risorse iniziali. Per ciascuno di questi simboli, fate avanzare di una casella la corrispondente Pedina sulla Plancia dei Culti.

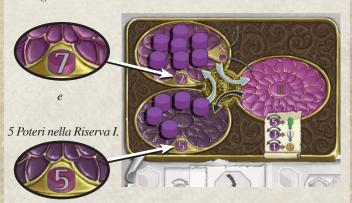


I Nomadi (giallo) cominciano dalla casella 1 nei Culti del Fuoco e della Terra, i Mezzuomini (marrone) cominciano dalla casella 1 nei Culti dell'Aria e della Terra, le Streghe (verde) dalla casella 2 nel Culto dell'Aria e le Sirene (blu) dalla casella 2 nel Culto dell'Acqua.

RISERVE DI POTERE

Ogni Plancia Fazione riporta tre Riserve di Potere nell'angolo in alto a sinistra. Distribuite un totale di 12 segnalini Potere (che chiameremo semplicemente Poteri) fra le Riserve I e II, come indicato sulla vostra Plancia Fazione.

Le Streghe iniziano con 7 Poteri nella Riserva II



Mappa e Plancia dei Culti

Per la vostra prima partita, raccomandiamo di giocare con la seguente situazione iniziale. Quella che segue è la preparazione per una partita a 4 giocatori, spiegata in dettaglio. La preparazione per un numero differente di giocatori segue subito dopo.

Da sinistra a destra, prendete le Abitazioni dalla vostra Plancia Fazione e posizionatele sulla Mappa come mostrato di seguito.



teggio mostrate nell'ordine della tessera più in alto con il segnalino Fine Partita.

La parte coperta sarà ignorata durante la partita. alla Mappa.

Dividete i Lavoratori, le Monete e le tessere Città e posizionatele vicino alla Mappa in un'area facilmente accessibile da tutti i giocatori. Posizionate le 10 tessere Città a faccia in su.



Le tessere Bonus hanno l'aspetto di pergamene. Quali tessere usare dipende dal numero di giocatori. L'immagine mostra le tessere da usare in una partita con 4 giocatori.



Il giocatore che più di recente ha scavato un'aiuola nel proprio giardino prende il segnalino Primo Giocatore e diventa il primo giocatore.







Preparazione e tessere Bonus per una partita con 2 giocatori



Preparazione e tessere Bonus per una partita con 5 giocatori



Preparazione e tessere Bonus per una partita con 3 giocatori

Nota: tutte le Fazioni (eccetto una) hanno due abilità speciali: una fin dall'inizio della partita e un'altra attivata non appena viene costruita la Fortezza. Queste abilità sono indicate sulla Plancia Fazione e spiegate in dettaglio nell'ultima pagina di questo regolamento: assicuratevi che tutti i giocatori conoscano le abilità speciali di tutte le Fazioni in gioco prima di cominciare la partita.

Abilità speciale acquisita dopo la costruzione della Fortezza.

Abilità posseduta fin dall'inizio della partita.



modifiche per una partita completa

A differenza della partita introduttiva, selezionate casualmente le tessere Bonus e Punteggio da usare. Quindi scegliete liberamente le vostre Fazioni. Infine, piazzate liberamente le vostre prime Abitazioni sulla mappa. (Le posizioni delle Abitazioni iniziali non sono predefinite).

Tessere Punteggio

Pescate casualmente 6 tessere Punteggio e mettetele sulla Mappa a faccia in su, in **ordine casuale.** Ogni tessera corrisponde a un turno (*riponete le 2 tessere rimanenti nella scatola*). Coprite la metà destra della tessera Punteggio più in alto con il segnalino **Fine Partita.**



tessera Punteggio del Turno 6 (dimezzata)

tessera Punteggio del Turno 5

tessera Punteggio del Turno 4

tessera Punteggio del Turno 3

tessera Punteggio del Turno 2

tessera Punteggio del Turno 1

TESSERE BONUS

Mescolate le 9 tessere Bonus. Il numero di tessere necessarie per la partita dipende dal numero di giocatori.

N° Giocatori	2	3	4	5
N° tessere Bonus	5	6	7	8

Pescate casualmente il numero richiesto di tessere Bonus e posizionatele una accanto all'altra, a faccia in su. (Riponete le tessere rimanenti nella scatola).

SCELTA DI UNA FAZIONE

Il Primo Giocatore sceglie una Fazione e prende la relativa Plancia Fazione. Poi, in senso orario, ogni altro giocatore sceglie una delle Fazioni restanti, prende la relativa Plancia Fazione e sceglie quale dei due lati usare.

Nota: In alternativa, assegnate le Fazioni a caso (prendete un'Abitazione di ciascun colore e distribuitene una scelta a caso a ciascun giocatore). Quindi scegliete una delle due Fazioni: il fronte o il retro della relativa Plancia Fazione.

Una volta che ogni giocatore ha scelto la propria Fazione, procedete con la preparazione specifica delle Fazioni come spiegato per la partita introduttiva. Disponete le pedine del vostro colore come lì indicato. Tuttavia, per il momento non piazzate alcuna **Abitazione** sulla Mappa (*vedi "Posizionare i primi Edifici"*, pag. 8).



SCOPO DEL GIOCO



Alla fine della partita, il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore. Qui di seguito sono illustrati i vari modi per ottenere Punti Vittoria durante la partita. I Punti Vittoria sono raffigurati come quadrati marroni contenenti una corona d'alloro).

Durante la lettura di questo regolamento potrete consultare questa pagina di quando in quando per avere un riepilogo sui modi di fare punti. Questa sezione non ha alcun rilevanza per l'apprendimento delle regole. Ogni informazione fornita in questa pagina può essere reperita anche altrove in questo regolamento.

C'è una tessera Punteggio per ciascuno dei 6 turni. Ognuna di esse mostra un modo di ottenere Punti Vittoria nel relativo turno: costruendo Abitazioni

(Azione 1, pag. 9), Empori, la Fortezza o il Santuario (Azione 4, pag. 11). Si possono ottenere Punti Vittoria addizionali trasformando caselle Terreno (simbolo della vanga) e fondando Città (simbolo della chiave).

Dovrete affrontare un dilemma: da un lato potreste voler costruire gli Edifici migliori per la vostra Fazione (alcune Fazioni richiedono una Fortezza il prima possibile, altre molti Templi), dall'altro potreste concentrarvi sugli Edifici che forniscono Punti Vittoria nel turno in corso.



3 delle 9 tessere Bonus regalano Punti Vittoria quando avete finito di compiere azioni per la fase Azioni corrente (ovvero dopo aver passato):

Potete ottenere punti Punti Vittoria per

- · ogni vostra Casa sulla Mappa,
- · ogni vostro Emporio sulla Mappa, o
- · ogni vostra Fortezza e/o Santuario sulla Mappa.



2 delle tessere Favore regalano Punti Vittoria per le Abitazioni e gli Empori nel momento in cui vengono costruiti.



Un'altra tessera Favore regala punti per ogni Emporio sulla Mappa subito dopo aver passato.



Si ottengono Punti Vittoria quando si fondano Città (maggiori dettagli a pag. 14). Si ottengono anche altre ricompense in aggiunta ai punti.



I Nomadi sono un popolo di cavalieri del deserto. Un tempo vivevano in accampamenti di tende ed erano sempre in movimento. Ancora oggi, costruiscono le loro dimore usando materiali semplici e leggeri. In questo modo possono colonizzare vaste aree molto rapidamente. I Nomadi abitano unicamente i deserti e le loro orde di cavalieri possono scatenare tempeste di Si ottengono Punti Vittoria migliorando il proprio livello di Navigazione (Azione 2, pag. 11)



oppure

il proprio livello di Trasformazione (Azione 3, pag. 11). Quindi queste azioni sono utili non solo ad inizio partita, ma anche verso la fine.

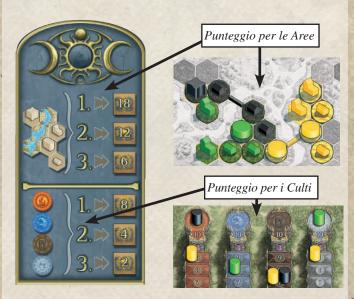


Alcune Fazioni hanno abilità speciali che permettono loro di guadagnare Punti Vittoria addizionali. (ad esempio, gli Alchimisti sono molto abili nel convertire Monete in PV).



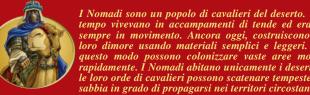
A fine partita, vengono assegnati Punti Vittoria per le aree connesse più ampie presenti sulla Mappa (Punteggio per le Aree).

Migliorare i livelli di Navigazione e Trasformazione non solo fornisce direttamente Punti Vittoria, ma aiuta anche a creare un'area connessa ampia.



Sempre a fine partita vengono assegnati Punti Vittoria per la posizione sui 4 Culti (Punteggio per i Culti).

Da un lato, vorrete avere un gran numero di Abitazioni per creare un'area connessa estesa, ma dall'altro i Templi (di maggior valore) e i Santuari forniscono molti Sacerdoti, che sono necessari per ottenere un buon Punteggio per i Culti (Azione 5, pag. 13).



La vicinanza agli altri giocatori consente di pagare Punti Vittoria in cambio di Potere (vedi "Potere dagli Edifici", pag. 12) (È per questo che si inizia la partita con 20 Punti Vittoria).





ULTIMI PREPARATIVI

POSIZIONARE I PRIMI EDIFICI

Saltate questa parte se state giocando la partita introduttiva. In quel caso i primi Edifici vengono posizionati su caselle predefinite.

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, posizionate un' Abitazione su un **Terreno Ideale** già esistente. Quindi, a partire dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, posizionate una seconda Abitazione allo stesso modo. (I Nomadi posizionano la loro terza Abitazione dopo che tutti i giocatori hanno posizionato la loro seconda. I Maghi del Caos posizionano la loro unica Abitazione dopo che tutti gli altri giocatori hanno piazzato tutte le proprie - anche dopo che i Nomadi hanno piazzato la terza, se necessario).

DETTAGLI

• Le Abitazioni devono essere posizionate necessariamente sul Terreno Ideale della Fazione (A parte questo, non ci sono restrizioni)

Quando piazzano le loro Abitazioni iniziali, i giocatori non possono trasformare le caselle Terreno. Ciò sarà possibile solo più avanti durante la partita.



• Tutti gli Edifici, incluse le Abitazioni, vanno prelevate sempre da sinistra a destra della Plancia Fazione.



Dopo aver posizionato i primi Edifici, ci saranno delle caselle vuote sulla linea delle Abitazioni. Queste caselle vuote determinano le vostre entrate (vedi sotto).

SCEGLIERE LA PRIMA TESSERA BONUS

A partire dall'**ultimo giocatore** e proseguendo in **senso antiorario**, scegliete e prendete una tessera Bonus.

Le tessere Bonus forniscono entrate aggiuntive, sbloccano Azioni Speciali o regalano Punti Vittoria per il possesso di certi Edifici a fine turno.







I Maghi del Caos apprezzano le forze della distruzione e sono a proprio agio solo in tetre lande desolate. Venerano il fuoco e sono alla continua ricerca di flussi di lava sotterranei che cercano di far eruttare per riversarli sul terreno, per trasformare altre terre in lande desolate. I Maghi del Caos hanno anche un certo potere sul tempo - sono in grado di rallentare il corso del tempo delle altre popolazioni così da poter seminare distruzione del tutto indisturbati.

Posizionate 1 Moneta dalla riserva su ciascuna tessera Bonus avanzata (lo scopo di queste Monete è rendere le tessere Bonus scelte meno frequentemente più invitanti nei turni successivi).

Alla fine di ogni Turno ci saranno 3 tessere Bonus avanzate, che riceveranno ognuna 1 Moneta.



IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno è diviso in 3 fasi: FASE 1: Entrate • FASE II: Azioni • FASE III: Bonus dei Culti e Ripristino

FASE I: ENTRATE

Ricevete nuovi Lavoratori, Monete, Sacerdoti e Potere.

Questa fase avviene anche al primo turno. Pertanto, a inizio partita riceverete prima le risorse iniziali della vostra Fazione e poi anche le entrate del primo turno.



Le entrate dipendono dagli Edifici costruiti, dalla tessera Bonus scelta e (a partita inoltrata) dalle tessere Favore in proprio possesso. Su tutti i componenti, le entrate sono rappresentate da una mano aperta.

Entrate base degli Edifici

Lavoratori: prendete dalla riserva un numero di Lavoratori pari al numero di simboli Lavoratore visibili sulla vostra linea delle Abitazioni.

Nella Fase I, questo giocatore riceverà 3 Lavoratori come indicato sulla sua linea delle Abitazioni.



Monete: prendete dalla riserva un numero di Monete pari alla somma dei numeri riportati sui simboli Moneta visibili sulla vostra linea degli Empori.

Sacerdoti: prendete dalla vostra riserva un numero di Sacerdoti pari al numero di simboli Sacerdote visibili sulla vostra linea dei Templi. Un altro simbolo Sacerdote sarà visibile una volta costruito il Santuario (sia il Santuario degli Sciamanti che il Santuario degli Oscuri forniscono 2 Sacerdoti)

Posizionate i Lavoratori, le Monete e i Sacerdoti appena ricevuti sulla Plancia Fazione (se la riserva di Lavoratori o Monete si esaurisce rimpiazzate i componenti mancanti con qualcos'altro. Solo la vostra riserva di Sacerdoti è limitata).

Potere: il Potere guadagnato dipende dai simboli Potere visibili sulla linea degli **Empori**. Solitamente la **Fortezza** fornisce Potere addizionale (eccetto per gli **Alchimisti** che invece ricevono 6 Monete, i **Maghi del Caos** che ricevono 2 Lavoratori e i **Fachiri** che ricevono 1 Sacerdote).

L'uso del Potere è illustrato nel prossimo paragrafo,"Le Riserve del Potere".



Entrate addizionali delle tessere

Alle entrate ricevute dalla Plancia Fazione, aggiungete quelle indicate sulla tessera Bonus (*vedi Appendice IV, pag. 19*) e sulle tessere Favore (*vedi Appendice II, pag. 18*) in vostro possesso.



LE RISERVE DEL POTERE

Ogni giocatore ha 12 segnalini Potere distribuiti tra le sue 3 Riserve. Le Azioni Potere (*vedi "Azioni Potere"*, *pag. 13*) richiedono Potere nella Riserva III (*quella a destra*).

In questo esempio, ci sono 5 Poteri a disposizione. È possibile spendere tutto il Potere nella Riserva III, indipendentemente dal numero di segnalini Potere nelle Riserve I e II.



Ogni volta che si ottiene Potere durante la partita (nella fase Entrate, quando un avversario costruisce Edifici, o avanzando nei Culti), non si ricevono nuovi segnalini Potere ma si **spostano** quelli esistenti da una Riserva all'altra. Anche quando si spende Potere su un'Azione Potere i segnalini non vengono persi, ma spostati.

I segnalini Potere si muovono *sempre in senso orario*, in base alle seguenti regole:

GUADAGNARE POTERE

Quando guadagnate Potere, procedete in quest'ordine:



1. Se ci sono segnalini Potere nella Riserva I, per ogni Potere guadagnato spostate 1 segnalino dalla Riserva I alla Riserva II.



- **2.** Se la **Riserva I** è **vuota**, per ogni punto Potere guadagnato spostate 1 segnalino dalla Riserva II alla Riserva III.
- **3.** Se tutti i segnalini Potere si trovano nella Riserva III, non si può guadagnare altro Potere.

Per esempio, guadagnando 3 Poteri in questa situazione, per prima cosa vanno spostati 2 segnalini Potere dalla Riserva I alla Riserva II, quindi 1 segnalino Potere dalla Riserva II alla Riserva III, dato che ora la Riserva I è vuota.



SPENDERE POTERE



Solo i Poteri che si trovano nella Riserva III possono essere spesi. Ogni segnalino Potere speso va spostato dalla Riserva III alla Riserva I.

Dopo aver guadagnato 3 Poteri nell'esempio precedente, è ora possibile spendere fino a 6 Poteri per le Azioni Potere (spiegate nel dettaglio in seguito).



PANORAMICA DELLE AZIONI

Durante la fase Azioni, a partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue esattamente un'Azione. Si procede così finché **tutti i giocatori** decidono di passare.

Ci sono **8 possibili Azioni** fra cui scegliere. A parte passare, tutte le altre Azioni possono essere eseguite più volte durante la stessa Fase Azioni (*ma solo un'azione ogni volta che arriva il proprio turno*).

PANORAMICA DELLE AZIONI

L'Azione 1 consente di costruire Abitazioni in un Terreno libero.

L'Azione 2 e l'Azione 3 facilitano la costruzione. Alla fine della partita si guadagnano punti bonus per l'area connessa più estesa.

L'Azione 4 consente di migliorare gli Edifici. Molte Fazioni hanno bisogno di costruire la loro Fortezza il prima possibile, ma Templi e Santuari sono anch'essi molto utili poiché forniscono Sacerdoti e tessere Favore, necessari per ottenere un buon Punteggio per i Culti a fine partita.

L'Azione 5 influenza direttamente il Punteggio per i Culti e fornisce Potere addizionale tramite Sacerdoti e Culti. Il Potere può poi essere speso per speciali Azioni Potere (**Azione 6**).

L'Azione 7 riguarda le Azioni Speciali che possono essere sbloccate durante la partita.

Infine, l'**Azione 8** va eseguita quando non si può o non si vuole compiere nessun'altra azione nella fase Azioni corrente.

1 Trasformare e Costruire

Potete cambiare il **tipo** di una casella Terreno. Inoltre, se è stata trasformata nel vostro terreno Ideale, potete anche costruirvi **un'Abitazione.**

COSTRUIRE UN'ABITAZIONE

Per costruire un' Abitazione su un Terreno, tale casella deve essere:

- del vostro colore (ovvero dev'essere del vostro tipo di Terreno Ideale)
- libera da Edifici
- direttamente o indirettamente connessa a un vostro Edificio (vedi "Connessione", pag. 11).



È inoltre necessario pagarne il costo di costruzione. Ogni Abitazione costa 1 Lavoratore e 2 Monete. (Eccezioni: gli Ingegneri costruiscono Abitazioni per 1 Lavoratore e 1 Moneta, gli Sciamanti per 2 Lavoratori e 3 Monete)



TRASFORMARE UNA CASELLA TERRENO

Per garantire che la prima condizione sia rispettata, è possibile trasformare un Terreno libero nel vostro Terreno Ideale subito prima di costruirci un'Abitazione. Posizionate una tessera Terreno del vostro colore sulla casella.



La trasformazione ha un prezzo: per ogni livello di distanza tra il terreno finale e quello di origine sul ciclo di Trasformazione della vostra Plancia Fazione, dovrete pagare 1 Vanga. Perciò, trasformare un Terreno in un tipo adiacente (sul ciclo di Trasformazione) costa 1 Vanga. Poiché potete spostarvi in entrambe le direzioni del ciclo per calcolare il costo di trasformazione, il costo massimo possibile è di 3 Vanghe, se i due tipi si trovano agli estremi opposti del ciclo. (Eccezione: i Giganti pagano sempre esattamente 2 Vanghe per trasformare qualsiasi tipo di Terreno nel loro Terreno Ideale). Le Vanghe possono essere guadagnate in vari modi.

Si possono scambiare **Lavoratori*** in cambio di Vanghe. La tabella di Scambio sulla vostra Plancia Fazione riassume il tasso di conversione: solitamente, a inizio partita il tasso è di 3 Lavoratori per ogni Vanga (vedi "Abbassare il costo della Vanghe", pag. 11).

La Pedina indica che il tasso di conversione è di 3 Lavoratori per ogni Vanga



1 o 2 Vanghe possono essere guadagnate tramite alcune Azioni Potere (vedi "Azioni Potere", pag. 13, o Appendice I, pag. 17).



Una delle **tessere Bonus** fornisce 1 Vanga (vedi "Azioni Speciali", pag. 14, o Appendice IV, pag. 19).



(Mezzuomini e Giganti guadagnano Vanghe addizionali dopo aver costruito la loro Fortezza. Queste Vanghe devono essere usate immediatamente).

Le Vanghe possono solo essere usate su una **singola casella Terreno.** Tuttavia ci sono due eccezioni:

• Se le Vanghe guadagnate tramite un'Azione Potere o una tessera Bonus non sono sufficienti a trasformare un Terreno nel vostro Terreno Ideale, potete pagare Lavoratori* in cambio delle Vanghe mancanti (al tasso di conversione indicato dalla vostra tabella di Scambio).

(* Gli Oscuri pagano invece 1 Sacerdote per ogni Vanga).

• Quando guadagnate 2 Vanghe, se una è sufficiente per trasformare un Terreno nel vostro tipo Ideale, potete spendere la seconda Vanga per trasformare un altra casella Terreno. Comunque, non potrete costruire un'altra Abitazione su questa seconda casella.. (lo stesso vale quando i Mezzuomini costruiscono la loro Fortezza, ricevendo immediatamente 3 Vanghe, vedi Appendice VI, pag. 20).

DETTAGLI SULLA COSTRUZIONE DI ABITAZIONI

- Quando costruite, prendete gli Edifici dalla vostra Plancia Fazione (*Abitazioni incluse*) da sinistra a destra.
- Se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra un'Abitazione, ricevete 2 Punti Vittoria per ogni Abitazione costruita durante la fase Azioni corrente.

Questa tessera Punteggio regala 2 Punti Vittoria per ogni Abitazione costruita.



DETTAGLI SULL'USO DELLE VANGHE

- Le Vanghe inutilizzate non possono essere conservate per Azioni future. Le Vanghe devono essere usate immediatamente.
- Se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra una Vanga, ricevete 2 Punti Vittoria per ogni Vanga spesa durante la fase Azioni corrente

Questa tessera Punteggio regala 2 Punti Vittoria per ogni Vanga spesa.



- Dopo aver trasformato un Terreno, **non è obbligatorio** costruirci immediatamente un'Abitazione. È possibile farlo in un'Azione successiva
- Non è obbligatorio trasformare un Terreno nel vostro Terreno Ideale, ci si può fermare a qualsiasi tipo intermedio (ad esempio, se non potete permettervi più Vanghe). Tuttavia, durante i propri turni, gli avversari potranno trasformare quel Terreno e costruirvi (le caselle Terreno con sopra tessere Terreno, ma sgombri da Edifici, sono considerate libere).
- Anche se si trasforma un Terreno senza costruirci un'Abitazione, quella casella deve comunque essere connessa direttamente o indirettamente a uno dei propri Edifici (vedi "Connessione", pag. 11).
- Non è permesso trasformare un Terreno che contiene Edifici.
- È possibile guadagnare Vanghe tramite i Bonus dei Culti (vedi "Fase Ripristino", pag. 15). Poiché queste Vanghe sono guadagnate al di fuori della fase Azioni, non è possibile costruire un' Abitazione dopo aver trasformato un Terreno, né spendere Lavoratori per ottenere Vanghe addizionali (bisognerà aspettare la prossima fase Azioni per costruire un' Abitazione).



I Giganti sono creature enormi dall'immensa forza fisica. Possono sradicare alberi e spianare montagne con grande facilità: lo trovano perfino divertente. Riescono a trasformare qualsiasi terreno in una landa desolata in un battito di ciglia. Molti Giganti hanno tentato di trasformare i terreni in qualcos'altro, ma per quanto si sforzassero finivano sempre per ottenere una landa desolata. Probabilmente i lavori di fino non sono il loro forte.



CONNESSIONE

Anche se non ha importanza ai fini della costruzione di Abitazioni (che è il tema di questa sezione) è importante distinguere fra connessione diretta e indiretta tra le caselle Terreno, poiché questa differenza influenza altre regole del gioco (vedi "Potere dagli Edifici", pag. 12, o "Fondare una Città", pag. 14).

CONNESSIONE DIRETTA

Le caselle Terreno (e gli Edifici su di esse) sono considerate connesse direttamente se i loro esagoni hanno un lato in comune. Inoltre, anche caselle Terreno separate da un Fiume ma collegate da un Ponte sono considerate direttamente connesse (vedi l'Azione Potere "Costruire un Ponte", Appendice 1, pag. 17).

Queste caselle Terreno sono connesse direttamente.
Quando un altro Edificio sarà eretto nel Terreno libero, entrambi gli Edifici saranno considerati connessi tra loro.



CONNESSIONE INDIRETTA

Le caselle Terreno (e gli Edifici su di esse) sono considerate connesse indirettamente se i loro esagoni sono (non direttamente connessi, ma) separati da una o più caselle Fiume, e il vostro livello di Navigazione è sufficiente a coprire la distanza (vedi "Aumentare il livello di Navigazione", qui di seguito).

(Le caselle Terreno che i Nani possono raggiungere Scavando Cunicoli o i Fachiri possono raggiungere Volando sui Tappeti sono anch'esse considerate connesse indirettamente).

Per rendere questi Edifici connessi indirettamente tra loro, è necessario un livello di Navigazione di 2 o più.



Nota: quando costruite un'Abitazione, i vostri avversari hanno la possibilità di guadagnare Potere (vedi "Migliorare un Edificio", più avanti). Prima però esamineremo le azioni che facilitano la costruzione di Abitazioni durante la partita: "Aumentare il livello di Navigazione" e "Abbassare il costo delle Vanghe".

2 Aumentare il livello di Navigazione

Per espandere i vostri domini al di là delle caselle Fiume, le caselle Terreno che intendete conquistare devono essere connesse indirettamente a quelle già sotto il vostro controllo. Per trasformare i Terreni e costruire nuovi Edifici saltando le caselle Fiume, è possibile, come Azione, far avanzare la Pedina sul vostro indicatore di Navigazione di 1 casella. Il costo di questa azione è indicato sulla vostra Plancia Fazione: 1 Sacerdote e 4 Monete. Come ricompensa per aver compiuto questa Azione, riceverete un numero di Punti Vittoria pari al valore indicato sulla casella dell'indicatore di Navigazione raggiunta.

Le Auren (verde) ricevono 3 Punti Vittoria per aver migliorato la Navigazione al livello 2. Da questo momento in poi, le Abitazioni verdi nell'esempio superiore saranno considerate connesse indirettamente.



3 Abbassare il Costo delle Vanghe

All'inizio della partita, le Vanghe costano 3 Lavoratori ognuna (vedi "Trasformare e Costruire", pag. 9). Per ridurre questo costo, come azione, è possibile far avanzare la propria Pedina sull'indicatore di Trasformazione di 1 casella. Il costo di questa azione è indicato sulla Plancia Fazione: 1 Sacerdote, 2 Lavoratori e 5 Monete. (Eccezione: i Mezzuomini pagano meno Monete e gli Oscuri non hanno un indicatore di Trasformazione perché pagano le Vanghe con i Sacerdoti).

Come ricompensa per aver compiuto questa Azione, riceverete 6 Punti Vittoria.

D'ora in poi, le Auren (verde) dovranno pagare solo 2 Lavoratori per ogni Vanga.



4 Migliorare un Edificio

Gli Edifici possono essere migliorati, di livello in livello. I costi di miglioramento sono indicati sulla Plancia Fazione, a sinistra delle caselle riservate a ciascun tipo di Edificio.

DETTAGLI

- Gli Edifici che si intende costruire vanno sempre presi dalla Plancia Fazione, procedendo **da sinistra a destra**.
- Quando un Edificio viene migliorato, lo si rimpiazza con un altro.
 Togliete l'Edificio che desiderate migliorare dalla Mappa e rimettetelo
 sulla vostra Plancia Fazione, a coprire la casella libera più a destra tra
 quelle riservate a quel tipo di Edificio (questo ridurrà le entrate generate
 dal tipo di Edificio migliorato). Posizionate poi il nuovo Edificio sulla
 Mappa, nella stessa casella in cui si trovava l'Edificio appena migliorato.

Costruendo un Emporio, un'Abitazione torna sulla Plancia Fazione.



Ci sono 4 possibili tipi di miglioramento (2 dei quali possono essere effettuati solo una volta per partita).



ABITAZIONE



EMPORIO



Migliorare un'Abitazione in un Emporio costa 2 Lavoratori e 6 Monete*. Tuttavia, se almeno un Edificio di un avversario è connesso direttamente all'Abitazione in questione, il costo in Monete scende da 3 a 6. Se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra un Emporio, ricevete 3 Punti Vittoria per questo miglioramento.

Questa tessera Punteggio regala 3 Punti Vittoria per la costruzione di un Emporio.





Le Auren sono le misteriose abitatrici delle foreste. Si dice che siano prive di un corpo fisico. Sfortunatamente è impossibile verificare questa leggenda, poiché nessuno le ha mai viste vagabondare per i boschi coi propri occhi. Quando si sentono minacciate o temono che qualche parente stia venendo in visita, si fondono con gli alberi e diventano invisibili.





EMPORIO





Il costo in Lavoratori e Monete necessario per migliorare un Emporio in una Fortezza dipende dalla propria Fazione. Dopo aver costruito la Fortezza, ogni Fazione riceve un'abilità speciale (vedi Appendice VI, pag. 20). Se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra una Fortezza, ricevete 5 Punti Vittoria per tale miglioramento.



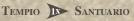
EMPORIO TEMPIO



Migliorare un Emporio in un Tempio costa 2 Lavoratori e 5 Monete*. Come ricompensa, scegliete e prendete immediatamente una tessera Favore** e posizionatela di fronte a voi (è possibile applicarne immediatamente gli effetti, o usarne l'abilità durante la fase Azioni corrente). Non è possibile prendere una tessera Favore già in proprio possesso (per ulteriori dettagli sulle tessere Favore, vedi Appendice II, pag. 18).

(*gli Ingegneri pagano di meno e gli Sciamanti pagano di più quando migliorano un'Abitazione in un Emporio oppure un Emporio in un Tempio).







Il costo in Lavoratori e Monete necessario per migliorare un Tempio in un Santuario dipende dalla propria Fazione. Come per i Templi, scegliete e prendete immediatamente una tessera Favore** come ricompensa. Se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra un Santuario, ricevete 5 Punti Vittoria per questo miglioramento.

(** i Maghi del Caos ricevono sempre 2 tessere Favore invece di 1 quando costruiscono Templi e Santuari).

Ora vediamo finalmente in cosa consiste la ricompensa che ogni giocatore ottiene quando un avversario costruisce un Edificio direttamente connesso ai suoi.

POTERE DAGLI EDIFICI

Ogni Edificio ha un valore di Potere, indicato a destra della relativa linea sulla Plancia Fazione.



La Fortezza e il Santuario valgono 3 Poteri.

Gli Empori e i Templi valgono 2 Poteri.

Le Abitazioni valgono 1 Potere.

Quando costruite un' Abitazione (Azione 1) o migliorate una Struttura (Azione 4), dovete informare i proprietari degli Edifici connessi direttamente al vostro che possono guadagnare Potere (vedi "Le Riserve di Potere", pag. 9):

La quantità di Potere che ogni avversario può guadagnare è pari alla somma dei valori di Potere di tutti i suoi Edifici connessi direttamente all'Edificio appena costruito/migliorato.

Poiché hanno costruito una nuova Abitazione, le Sirene (blu) dovranno informare i Nomadi (giallo) che possono guadagnare esattamente 3 Poteri: 1 Potere per l'Abitazione gialla e 2 Poteri per il Tempio giallo. L'Emporio giallo non conta, perché non è connesso direttamente all'Abitazione blu appena costruita.



DETTAGLI

- Non si riceve alcun Potere per i propri Edifici. Si riceve Potere solo quando è un avversario a costruire Edifici
- A partire dal giocatore alla sinistra del Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni avversario coinvolto decide se guadagnare Potere oppure no (il perché potreste voler rifiutare è spiegato nel paragrafo seguente).

IL PREZZO DEL POTERE

Sfortunatamente, guadagnare Potere dagli Edifici ha un costo. Per ottenere quel Potere, è necessario perdere un numero di Punti Vittoria pari al Potere che si vuole guadagnare meno 1.

Quindi, guadagnare 1/2/3/4/... Poteri costa 0/1/2/3/... Punti Vittoria.



Nell'esempio precedente, i Nomadi possono guadagnare 3 Poteri. Tuttavia, se decidono di farlo dovranno perdere 2 Punti Vittoria.

DETTAGLI

- Non si può scendere sotto lo 0 perdendo Punti Vittoria.
- Non è concesso guadagnare meno Potere per perdere meno Punti Vittoria. O tutto o niente. Eccezioni: se non avete abbastanza segnalini Potere nelle Riserve I e II, guadagnerete i Poteri necessari a muovere tutti i segnalini nella Riserva III, perdendo soltanto il conseguente numero di Punti Vittoria (1 in meno rispetto ai Poteri effettivamente guadagnati). Inoltre, è permesso guadagnare meno Potere per evitare di scendere sotto gli 0 Punti Vittoria. In questo caso, guadagnerete solo il Potere sufficiente per finire esattamente a 0 Punti Vittoria.
- Si perdono Punti Vittoria solo quando si guadagna Potere dagli Edifici. Non si perdono Punti Vittoria guadagnando Potere in altri modi.

SOMMARIO: COME GUADAGNARE POTERE?

Si può guadagnare Potere...

- quando un avversario costruisce Edifici (come descritto in precedenza).
- come entrate dai propri Empori e dalla Fortezza (e dai Templi nel caso degli **Ingegneri**).
- come entrate di 2 specifiche tessere Bonus.
- come entrate di 2 specifiche tessere Favore
- come ricompensa quando si fonda una Città e si prende una specifica tessera Città (vedi "Fondare una Città", pag. 14).
- · come Bonus dei Culti nella Fase Ripristino se una specifica tessera Punteggio è attiva nel turno corrente (vedi "Bonus dei Culti", pag. 15).
- avanzando sui Culti (vedi "Potere dai Culti", pag. 13).



POTERE DAI CULTI

Si può guadagnare Potere anche facendo avanzare le proprie Pedine sui Culti di *Terra, Acqua, Fuoco e Aria.* Si guadagnano 1/2/2/3 Poteri quando la Pedina raggiunge la 3°/5°/7°/10° casella di un Culto. Questo Potere viene guadagnato **una sola volta,** nel momento in cui la Pedina raggiunge o supera tali caselle.

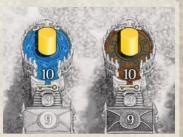
Facendo avanzare la propria Pedina sul Culto dell'Aria come mostrato in figura, i Nomadi (giallo) guadagnano 4 Poteri.



Solo un giocatore sulla 10^a casella

Solo un giocatore può far avanzare la propria Pedina fino alla 10° casella di ciascun Culto. Inoltre, per poterlo fare, è necessario aver fondato almeno una Città per ogni 10° casella che si intende raggiungere (vedi "Fondare una Città", pag. 14).

Dopo aver fondato due Città, potete far avanzare la vostra Pedina fino alla 10° casella in due Culti (a meno che un avversario non vi abbia preceduto).







5 Inviare un Sacerdote in un Ordine

Ci sono 4 caselle sotto ciascuno dei Culti, ed ognuna di esse può accogliere esattamente 1 Sacerdote. Come Azione, potete posizionare uno dei vostri Sacerdoti in una di queste caselle per far avanzare la vostra Pedina di 3 o 2 caselle (come indicato sulla casella scelta) nel corrispondente Culto.



DETTAGLI

- Quando la vostra Pedina avanza in un Culto, potreste guadagnare Potere (vedi "Potere dai Culti", qui sopra).
- Non c'è alcun modo per recuperare questi Sacerdoti. Tenete a mente che avete a vostra disposizione 7 Sacerdoti in totale, per l'intera partita.

Se non volete perdere definitivamente un Sacerdote, **in alternativa**, invece che inviarlo in un Ordine potete rimetterlo nella vostra riserva (*accanto alla Plancia Fazione*), facendo però avanzare la vostra Pedina di **1 casella** soltanto.



Un tempo gli Ingegneri erano un gruppo di tribù sparse tra vallate remote e burroni inaccessibili. Fu per questo motivo che impararono a costruire ponti e sentieri, in modo da collegare finalmente i loro insediamenti. Gli Ingegneri amano domare la natura con la tecnologia. Per le altre fazioni sono solo dei tipi eccentrici che sprecano il loro tempo a progettare assurde costruzioni.

6 AZIONI POTERE

Ci sono due tipi di Azioni Potere: le Azioni vere e proprie (*riportate sulla Mappa*) e le Conversioni.

AZIONI POTERE SULLA MAPPA

Le Azioni Potere sulla Mappa (*raffigurate come ottagoni arancioni*) possono essere compiute **solo una volta per turno**: chi prima arriva, meglio alloggia.

Quando si compie una di queste Azioni, bisogna spostare dalla Riserva III alla Riserva I un numero di segnalini Potere pari al costo indicato accanto all'Azione. Dopodiché, è necessario posizionare un segnalino Azione sulla relativa casella della Mappa, per indicare che quell'Azione non può più essere compiuta in questo turno.



Usate i segnalini Azione per coprire le Azioni Potere già compiute. Le Azioni Potere sulla Mappa possono costare 3, 4 o 6 Poteri.

Tutte le Azioni Potere sulla Mappa sono spiegate in dettaglio nell'Appendice I, a pag. 17.

CONVERSIONI (IN QUALSIASI MOMENTO)

In qualsiasi momento durante il vostro turno, in aggiunta alla vostra Azione potete eseguire un qualsiasi numero di Conversioni.

Le Conversioni a vostra disposizione sono riassunte sulla Plancia Fazione (al di sotto della Riserva III):

• Spendere 5 Poteri per 1 Sacerdote.

- Spendere 3 Poteri per 1 Lavoratore.
- Spendere 1 Potere per 1 Moneta.
- Convertire 1 Sacerdote in 1 Lavoratore.
- Convertire 1 Lavoratore in 1 Moneta.



Questa immagine sulla Plancia Fazione riassume le Conversioni a vostra disposizione.

DETTAGLI

- Una Conversione non è considerata come un'Azione.
- Nel vostro turno, potete eseguire un qualsiasi numero di Conversioni, prima o dopo la vostra Azione.

SACRIFICARE POTERE

Se non avete abbastanza Potere nella Riserva III per eseguire una specifica Azione Potere o una Conversione, prima di eseguire la vostra Azione del turno corrente, potete spostare un qualsiasi numero di segnalini Potere dalla Riserva II alla Riserva III e poi compiere immediatamente l'Azione desiderata. Tuttavia, **per ogni segnalino** spostato in questo modo, dovrete **rimuoverne dal gioco 1** Potere dalla Riserva II, definitivamente. Dovrete affrontare il resto della partita con un quantitativo inferiore di segnalini Potere (non è possibile sacrificare Potere se si ha solo 1 segnalino nella Riserva II).

Questo simbolo vi ricorderà la possibilità di sacrificare Potere.





7 AZIONI SPECIALI



Ogni Azione Speciale può essere compiuta **solo una volta per turno**. Le Azioni Speciali, come le Azioni Potere, sono rappresentate da ottagoni arancioni e possono essere guadagnate in diversi modi. Alcune Fazioni sbloccano un'Azione Speciale quando costruiscono la loro Fortezza (*vedi "Appendice VI"*, *pag. 20*).

Dopo aver costruito la loro Fortezza, una volta per turno le **Streghe** possono costruire un'Abitazione su una Foresta libera senza pagarne il costo.



Una delle **tessere Favore** e una delle **tessere Bonus** forniscono un'Azione Speciale che permette di far avanzare di 1 casella la propria Pedina in un Culto. Un'altra tessera Bonus fornisce una Vanga gratis per trasformare un Terreno.

Ogni volta che eseguite l'Azione Speciale di una di queste tessere, potete far avanzare la vostra Pedina di 1 casella in un Culto a vostra scelta.



Usate i segnalini Azione per coprire le Azioni Speciali che sono già state eseguite questo turno.

8 PASSARE E DIVENTARE PRIMO GIOCATORE

Se al proprio turno un giocatore non può o non vuole compiere alcuna Azione, dovrà **passare**. Non potrà compiere ulteriori Azioni per il resto di questo turno. Se **nessuno ha ancora passato** in questo turno,

questi diventerà il **Primo Giocatore** per il turno successivo (riceve quindi il segnalino Primo Giocatore). Quando passate, **restituite immediatamente la vostra tessera Bonus** e prendetene una delle tre disponibili. Potrebbe trattarsi di una tessera che un avversario ha già restituito nel corso di questo turno (Eccezione: non prendete alcuna tessera Bonus nell'ultimo turno – il 6° turno). Se sulla tessera Bonus che avete appena preso ci sono delle Monete, mettetele sulla Plancia Fazione (vedi "Monete sulle tessere Bonus", pagina 15).

Alcune tessere Bonus fanno guadagnare Punti Vittoria quando vengono restituite.

La tessera Bonus qui a destra, quando restituita, fa guadagnare al giocatore che la possedeva 1 Punto Vittoria per ogni **Abitazione** che aveva sulla Mappa nel momento in cui ha passato.



La tessera Bonus qui a sinistra, quando restituita, fa guadagnare al giocatore che la possedeva 2 Punti Vittoria per ogni **Emporio** che aveva sulla Mappa nel momento in cui ha passato.

La tessera Bonus qui a destra, quando restituita, fa guadagnare al giocatore che la possedeva 4 Punti Vittoria se ha già costruito la **Fortezza** e/o 4 Punti Vittoria se ha già costruito il **Santuario**.

Suggerimento: Non dimenticate di prendere questi Punti Vittoria. Inoltre, fate sempre attenzione alla tessera Punteggio del turno corrente: potreste guadagnare Punti Vittoria per la costruzione di alcuni Edifici, per l'uso di Vanghe, e per la fondazione di Città.

DETTAGLI

- Potete scegliere una qualsiasi delle 3 tessere Bonus disponibili, ma non è permesso riprendere la tessera appena restituita.
- Per segnalare agli avversari che avete già passato, tenete la
- tessera Bonus appena presa di fronte a voi, coperta.
- Non c'è nessun limite al quantitativo di risorse che potete conservare per il prossimo turno.
- Potete compiere tutte le azioni che volete, anche se tutti i vostri avversari hanno già passato. Fintanto che c'è almeno un giocatore rimasto a compiere Azioni, la Fase Azioni in corso continua.



I Cultisti amano i rituali. La loro intera vita è basata su dogmi rigorosi. Perfino le cose più semplici devono essere accompagnate da simboli arcani e invocazioni agli elementi. Ad esempio, se un Cultista vuole attingere acqua da un pozzo, prima deve scusarsi con la Terra e l'Acqua che sta separando per il disturbo arrecato, poi deve rassicurare il Fuoco che non intende estinguerlo con quell'acqua. Anche se può sembrare un modo di vivere eccessivamente complicato, i Cultisti ottengono in cambio grandi benefici dal potere degli elementi.

FONDARE UNA CITTÀ

Durante la partita, possono essere fondate una o più Città. Le Città vengono fondate automaticamente quando queste due condizioni sono raggiunte:

• Ci sono almeno **4 Edifici** dello stesso colore **connessi direttamente** (*vedi* "Connessione", *pag.* 11).



Eccezione: sono necessari solo 3 Edifici se uno di questi è un Santuario.

• La somma dei valori di Potere di questi Edifici è almeno 7.



Promemoria: le Abitazioni valgono 1 Potere, gli Empori e i Templi valgono 2 Poteri e la Fortezza e il Santuario valgono 3 Poteri.

Quando un giocatore fonda una Città, sceglie e prende una tessera Città (*vedi Appendice V, pag. 19*) e la posiziona sotto uno degli Edifici che formano quella Città.





Le Streghe vivono nei boschi, ma dominano anche l'Aria. A cavallo delle loro scope, volano in lungo e in largo. Una foresta che non ha mai visto l'ombra di una Strega può esserne improvvisamente invasa proprio per questo motivo. Le Streghe sono persone socievoli, gli piace molto aggregarsi fino a formare grandi Città dove scambiare pozioni amorose e amuleti con le loro sorelle.



FONDARE UNA CITTÀ PORTA 3 BENEFICI

 Si riceve immediatamente il numero di Punti Vittoria indicato sulla tessera Città scelta. Si ottengono Punti Vittoria addizionali se la metà sinistra della tessera Punteggio del turno in corso mostra una Chiave.

Questa tessera Punteggio regala 5 Punti Vittoria per ogni nuova città fondata.



- Si riceve immediatamente la ricompensa raffigurata sulla tessera Città scelta (che può essere una fra queste: +1 casella in tutti i Culti, 1 Sacerdote, 2 Lavoratori, 6 Monete o 8 Poteri).
- Ogni Città fornisce una Chiave; per ogni Chiave posseduta si può raggiungere l'ultima casella (la 10°). (senza una Chiave, ci si deve fermare alla 9° casella).

DETTAGLI

- Quando viene fondata una Città, tutti gli Edifici connessi direttamente tra loro costituiscono la Città (i Ponti sono fondamentali), anche se ci sono più Edifici del numero minimo richiesto.
- La Connessione Indiretta (specialmente attraverso caselle Fiume) non ha influenza sulla fondazione di una Città (Eccezione: le Sirene possono ignorare una singola casella Fiume quando fondano una Città).
- Costruire nuovi Edifici connessi direttamente a una Città già esistente espande quella città, invece di fondarne una nuova.
- Quando la costruzione di un Edificio porta alla fusione di due Città già esistenti in una singola Città più grande, queste Città non perdono i loro diritti o le loro funzioni individuali (nonostante non sia più possibile distinguerne i confini).
- Il numero massimo di Città che possono essere fondate in una partita è 10.



I Fachiri hanno ridotto i loro bisogni fisici al minimo, sviluppando incredibili poteri spirituali. Riescono perfino a far levitare oggetti, come i tappeti, con la sola forza del pensiero. I tappeti sono mezzi volanti molto pratici se si sa come usarli. Al contrario delle scope, possono trasportare carichi anche pesanti. I Fachiri preferiscono vivere nei deserti, che ben si adattano alla loro natura meditativa, data la mancanza pressoché totale di piante o animali.

FASE 3: BONUS DEI CULTI E RIPRISTINO

Quando tutti i giocatori hanno passato (vedi "Passare e diventare Primo Giocatore", pag. 14), la Fase Azioni termina. Nei turni da 1 a 5, la Fase Azioni è seguita da una Fase Ripristino che prepara il turno successivo (non c'è alcuna Fase Ripristino alla fine dell'ultimo turno).

BONUS DEI CULTI

Per prima cosa, si assegnano i Bonus dei Culti raffigurati sulla metà destra della tessera Punteggio del turno in corso. Ogni giocatore la cui Pedina è sufficientemente avanzata nel Culto corrispondente riceve la ricompensa indicata, più di una volta se necessario.





Nel primo caso, un giocatore la cui Pedina si trova sulla 6° casella del Culto dell'Aria riceve 3 Lavoratori, mentre nel secondo, un giocatore la cui Pedina si trova sull'8° casella del Culto della Terra riceve 2 Vanghe.

DETTAGLI SULLE "VANGHE BONUS"

- I Bonus dei Culti sono assegnati nell'ordine di gioco del turno successivo (*l'ordine è rilevante per le Vanghe*).
- Non puoi comprare Vanghe addizionali quando ottieni delle Vanghe da un Bonus dei Culti.

(Attenzione: i **Fachiri** non possono Volare sui Tappeti e i **Nani** non possono Scavare Cunicoli quando ricevono Vanghe da un Bonus dei Culti. Volare sui Tappeti e Scavare Cunicoli hanno un costo che non può essere pagato al di fuori della Fase Azioni. Inoltre, se i **Giganti** ricevono una singola Vanga da un Bonus dei Culti, quella Vanga è perduta).

- Non è possibile conservare queste Vanghe per i turni successivi.
- È possibile spendere queste Vanghe su differenti caselle Terreno, purché connesse direttamente.
- Non è possibile costruire un' Abitazione nella Fase Ripristino.

RIMUOVERE I SEGNALINI AZIONE

Se ci sono segnalini Azione:

- sulle Azioni Potere della Mappa
- sulle Azioni Speciali sulle Plance Fazione
- sulle tessere Favore e/o le tessere Bonus rimuoveteli.



Le Sirene sono amabili creature acquatiche che vivono nei laghi e nei fiumi di Terra Mystica. Incantati dal loro fascino, molti dimenticano che vogliono trasformare Terra Mystica in un mondo d'acqua. Le Sirene sono in grado di dividere la pinna in due gambe e camminare sulla terraferma, ma lo fanno solo per inabissare qualche terreno oppure per cercare materiali per le loro città galleggianti.

MONETE SULLE TESSERE BONUS

Posizionate dalla riserva generale 1 Moneta su ognuna delle tre tessere Bonus che non sono state scelte (se una tessera non viene scelta da nessun giocatore per due turni di fila, avrà pertanto 2 Monete su di essa, e così via).

GIRARE LA TESSERA PUNTEGGIO

Prima di passare al turno successivo, come ultima cosa voltate la tessera Punteggio del turno in corso sul lato coperto così che solo le tessere Punteggio dei turni successivi rimangano visibili.

Si può capire a che turno si è arrivati dalle tessere Punteggio; in questo esempio, il 3° turno.





I Nani passano gran parte del loro tempo a scavare gallerie, a caccia di tesori e minerali preziosi. Le loro miniere di solito si trovano sotto le montagne, ma nella furia dello scavo qualche volta finiscono per scavare anche sotto le aree circostanti, anche se abitate. Spesso i loro occupanti se ne accorgono solo quando i Nani sbucano all'improvviso all'altro lato del loro territorio. I Nani scavano così tanto da creare coi detriti accumulati nuove montagne, che le future generazioni di Nani potranno a loro volta riempire di cunicoli.



FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita finisce quando tutti i giocatori hanno passato durante la Fase Azioni dell'ultimo turno. Segue il calcolo del punteggio finale (come indicato dal segnalino Fine Partita, non ci sono Bonus dei Culti nel turno finale).

Punteggi per i Culti

I Punti Vittoria vengono assegnati separatamente per ciascun Culto, in base alla Esempio: posizione delle Pedine dei giocatori:

- 8 Punti Vittoria al giocatore con la Pedina dono la 9° casella più avanzata
- 4 Punti Vittoria al giocatore con quella in Dovranno
- 2 Punti Vittoria al giocatore con quella in Ognuno di loro riceve 3ª posizione

Questi valori sono indicati anche nell'angolo superiore sinistro della Mappa. Un giocatore non guadagna alcun Punto Vittoria se la sua Pedina è ancora sullo 0. In caso di pareggio, sommate i Punti Vittoria destinati alle posizioni condivise e divideteli equamente fra i giocatori appaiati (arrotondando per difetto se necessario).

2 giocatori condivinel Culto del Fuoco. dividersi 8+4=12 Punti Vittoria. pertanto 6 Punti Vittoria.



• Il giocatore col maggior numero di Edifici connessi riceve 18 Punti

- Il giocatore in 2° posizione riceve 12 Punti Vittoria.
- Il giocatore in 3° posizione riceve 6 Punti Vittoria.

Questi valori sono indicati anche nell'angolo superiore sinistro della Mappa. In caso di pareggio, sommate i Punti Vittoria destinati alle posizioni condivise e divideteli equamente fra i giocatori appaiati (arrotondando per difetto se necessario).

Esempio: un giocatore ha 16 Edifici connessi, mentre gli altri tre giocatori ne hanno 15. Il primo giocatore riceve 18 Punti Vittoria. Gli altri tre giocatori dovranno dividersi equamente 12 + 6 + 0 =18 Punti Vittoria. Ognuno di loro riceve pertanto 6 Punti Vittoria.

Punteggio per le risorse

Infine, ogni giocatore riceve Punti Vittoria per le risorse rimastegli: 1 Punto Vittoria ogni 3 Monete (tutte le altre risorse possono essere convertite in Monete, vedi "Conversioni" a pag. 13). (gli Alchimisti ricevono 1 Punto Vittoria ogni 2 Monete).

IL VINCITORE

Il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

CREDITI: Terra Mystica è un gioco di Helge Ostertag. Le regole sono state definite dopo un gran numero di sessioni di gioco in cooperazione coi co-autori Jens Drögemüller e Uwe Rosenberg.

La varietà di Fazioni è dovuta a Jens Drögemüller ed Helge Ostertag. Dennis Lohausen è l'autore delle illustrazioni e della grafica. La pubblicazione è stata curata da Frank Heeren, che è responsabile della grafica e della produzione, così come Uwe Rosenberg, che ha scritto questo regolamento.

In rappresentanza dei molti playtester e sostenitori è nostro dovere ringraziare Andrea Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn e Stephan Rink.

Molte grazie anche ai nostri revisori: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson e Sebastian Wehlmann.

Un ringraziamento speciale a Kay-Viktor Stegemnn per gli evocativi testi di colore e a Grzegorz Kobiela per la traduzione inglese di questo gioco.

Edizione italiana: Cranio Creations Traduzione italiana: Alessandro Pra' Impaginazione italiana: kiinastudio.it Ringraziamenti: Davide Malvestuto

Per ulteriori domande sul gioco, contattateci liberamente all'indirizzo info@craniocreations.com



I Mezzuomini sono dei tipi simpatici, ma non particolarmente forti, intelligenti o versati nelle arti magiche. Per ottenere qualcosa dalla vita non gli resta che il duro lavoro. E con un po' di olio di gomito ottengono risultati straordinari. Quando una famiglia di Mezzuomini fa la sua comparsa, il paesaggio si riempe in un attimo di campi rigogliosi, e tutto solo col sudore della fronte.

Punteggio per le aree

Ogni giocatore determina il numero dei propri Edifici connessi direttamente o indirettamente fra loro (vedi "Connessione", pag. 11). Col giusto livello di Navigazione, anche territori sparpagliati possono risultare connessi fra di loro, anche se indirettamente (e contare quindi come un'unica area).



Tutti e 8 gli Edifici raffigurati sono considerati connessi tra loro con un livello di Navigazione di 1, che permette di saltare una singola casella Fiume tra ogni territorio sulla Mappa per collegare gli Edifici. Tuttavia, per saltare due caselle Fiume adiacenti, è necessario un livello di Navigazione di 2.

(Per i Nani, gli Edifici che possono essere raggiunti Scavando Cunicoli sono considerati connessi. Per i Fachiri, gli Edifici che possono essere collegati Volando sui Tappeti sono anch'essi considerati connessi. Volare sui Tappeti permette di saltare 1 o 2 caselle. Il costo per Scavare Cunicoli e Volare sui Tappeti non deve essere pagato in questa fase. Tuttavia, le Streghe non possono connettere Edifici Volando sulle





APPENDICI

Ci sono 6 Appendici.

L'Appendice I elenca le Azioni Potere. Tali azioni sono raffigurate nella parte inferiore della Mappa. L'Appendice II elenca le tessere Favore, l'Appendice III le tessere Città, l'Appendice IV le tessere Bonus.

L'Appendice V elenca le tessere Punteggio e l'Appendice VI elenca le regole speciali di tutte le Fazioni.

APPENDICE I: LE AZIONI POTERE SULLA MAPPA

In ogni turno, ci sono 6 Azioni Potere disponibili per tutti, ma non appena un giocatore prende una di tali azioni, questa non sarà più disponibile per il resto del turno corrente.

COSTRUIRE UN PONTE



Spostando **3 segnalini Potere** dalla Riserva III alla Riserva I, potete costruire un Ponte **sopra una casella Fiume.** Per far questo è necessario avere un proprio Edificio su almeno una

delle due caselle Terreno connesse dal Ponte. Dopo la costruzione del Ponte i due Terreni vengono considerati direttamente connessi (vedi "Connessione", pag. 11).

I punti in cui si possono costruire Ponti sono rappresentati sulla Mappa da ponti incompleti.



DETTAGLI

- Senza Navigazione, si può raggiungere un Terreno al di là di una casella Fiume solo tramite un Ponte. Una volta che il Ponte è stato costruito, con un'Azione successiva il suo proprietario potrà trasformare il Terreno così raggiunto e/o costruirvi sopra un'Abitazione (vedi "Trasformare e costruire", pag. 9).
- La connessione di Edifici tramite Ponti è considerata diretta ai fini della fondazione di una Città (*vedi "Fondare una Città"*, *pag. 14*), al contrario della connessione attraverso la Navigazione, che è **indiretta**.
- Una volta costruito, un Ponte non può essere smantellato. È possibile costruire al massimo 3 Ponti.



Tra tutte i popoli di Terra Mystica, gli Sciamanti sono i più soievoli. Non sopportano la solitudine. Si spostano sempre in grandi gruppi e passano la maggior parte del tempo in acqua, ma non disdegnano nemmeno la terraferma. Quando uno Sciamante ha bisogno di portare a termine un lavoro, avrà sempre l'aiuto di tutti i suoi amici e parenti. In questo modo riescono a completare anche il lavoro più duro.

1 SACERDOTE



Spostando **3 segnalini Potere** dalla Riserva III alla Riserva I, potete prendere 1 Sacerdote dalla vostra riserva personale e posizionarlo sulla Plancia Fazione.

2 LAVORATORI



Spostando **4 segnalini Potere** dalla Riserva III alla Riserva I, potete prendere 2 Lavoratori dalla riserva comune e posizionarli sulla Plancia Fazione.

7 MONETE



Spostando 4 segnalini Potere dalla Riserva III alla Riserva I, potete prendere 7 Monete dalla riserva comune e posizionarle sulla Plancia Fazione.



Gli Alchimisti bramano una conoscenza più profonda degli elementi che costituiscono il mondo per piegarli ai loro scopi. Sono capaci di creare l'oro: il processo però è tremendamente complicato e va usato solo in caso di estrema necessità. Gli Alchimisti preferiscono vivere nelle paludi, poiché queste forniscono un rifornimento costante di zolfo e altri reagenti.

1 VANGA



Spostando **4 segnalini Potere** dalla Riserva III alla Riserva I, potete compiere un'Azione "Trasformare e Costruire" (*vedi pag. 9*) rice-

vendo per questo scopo 1 Vanga gratis.

(Se questa Vanga non è sufficiente a trasformare un dato Terreno nel vostro Terreno Ideale, potete pagare le Vanghe mancanti con un numero di Lavoratori* in accordo al vostro livello di Trasformazione).



Costo delle Vanghe



2 VANGHE



Spostando **6 segnalini Potere** dalla Riserva III alla Riserva I, potete compiere un'Azione "Trasformare e Costruire" (*vedi pag. 9*) ricevendo per questo scopo **2 Vanghe gratis.**

(Se queste Vanghe non sono sufficienti a trasformare un dato Terreno nel vostro Terreno Ideale, potete pagare le Vanghe mancanti con un numero di Lavoratori* in accordo al vostro livello di Trasformazione. Se invece una sola Vanga è sufficiente per trasformare il Terreno nel vostro Ideale, potete usare la seconda Vanga su un altro Terreno. Tuttavia, non è permesso costruire una seconda Abitazione su di esso).

(*gli Oscuri devono invece spendere 1 Sacerdote per ogni Vanga mancante).

APPENDICE II: LE TESSERE FAVORE

Ogni volta che costruite un Edificio sacro (un Tempio o un Santuario), scegliete e prendete immediatamente una tessera Favore. (I Maghi del Caos ricevono invece 2 tessere Favore). Posizionate le tessere Favore in vostro possesso, scoperte, accanto alla vostra Plancia Fazione. È possibile avere solo una tessera per tipo. Ci sono 12 tipi differenti di tessere Favore.

- 4 delle tessere Favore fanno immediatamente avanzare di 3 caselle, ma solo una volta, la vostra Pedina in uno dei Culti.
- C'è una sola copia di ognuna di queste 4 tessere.









• 8 delle tessere Favore sbloccano **immediatamente** un'abilità speciale. Inoltre fanno avanzare immediatamente di 1 o 2 caselle, ma solo una volta, la vostra Pedina in uno dei Culti. Ci sono 3 copie di ognuna di queste 8 tessere.

(Mentre fate avanzare la vostra Pedina nei Culti, è possibile che questa attraversi alcune caselle e vi faccia ottenere Potere, vedi "Potere dai Culti", pag. 13).



D'ora in poi, per fondare una Città è sufficiente che la somma dei valori di Potere dei vostri Edifici sia pari a 6 invece che 7 (*vedi "Fondare una Città"*, *pag. 14*).



Nella Fase Entrate, ricevete 3 Monete addizionali.



D'ora in poi, come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete far avanzare la vostra Pedina di 1 casella in un Culto a vostra scelta. Usate un segnalino Azione per segnalare che questa Azione Speciale è già stata usata (vedi "Azioni Speciali", pag. 14).



Ogni volta che migliorate un'Abitazione in un Emporio ricevete immediatamente 3 Punti Vittoria addizionali.



Nella Fase Entrate, ricevete 4 Poteri addizionali.



D'ora in poi, quando passate (vedi "Passare e diventare Primo Giocatore", pag. 14), ricevete 2/3/3/4 Punti Vittoria se avete 1/2/3/4 Empori sulla Mappa.



Nella Fase Entrate, ricevete 1 Potere e 1 Lavoratore addizionali.



Ogni volta che costruite un'Abitazione, ricevete immediatamente 2 Punti Vittoria addizionali.

APPENDICE III: LE TESSERE PUNTEGGIO

A ogni tessera Punteggio sulla Mappa corrisponde un turno di gioco. La metà sinistra indica come ricevere Punti Vittoria addizionali durante la Fase Azioni del turno relativo. La metà destra mostra i Bonus dei Culti assegnati alla fine dello stesso (nella Fase Ripristino). Il numero e il colore dei simboli mostrati indica il numero di caselle di cui è necessario che la vostra Pedina sia avanzata in un certo Culto (il bonus può essere ricevuto più volte se la condizione è soddisfatta più volte). Non dovete far arretrare la vostra Pedina nel Culto per ricevere il bonus.



Fase Azioni: ogni volta che costruite un' Abitazione ricevete 2 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: prendete 1 Sacerdote dalla vostra riserva personale e posizionatelo sulla vostra Plancia Fazione per ogni 4 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto dell'Acqua.



Fase Azioni: quando costruite la vostra Fortezza e/o il vostro Santuario ricevete 5 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Lavoratore dalla riserva generale per per ogni 2 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto dell'Aria.



Fase Azioni: ogni volta che costruite un' Abitazione ricevete 2 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 4 Poteri per ogni 4 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto del Fuoco (vedi "Le Riserve del Potere", pag. 9).



Fase Azioni: quando costruite la vostra Fortezza e/o il vostro Santuario ricevete 5 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Lavoratore dalla riserva generale per per ogni 2 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto del Fuoco.



Fase Azioni: ogni volta che costruite un Emporio ricevete 3 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Vanga per ogni 4 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto dell'Aria e spendetele subito (seguendo l'ordine di gioco del prossimo turno).



Fase Azioni: ogni volta che spendete una Vanga ricevete immediatamente 2 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Moneta dalla riserva generale per ogni casella di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto della Terra.



Fase Azioni: ogni volta che costruite un Emporio ricevete 3 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Vanga per ogni 4 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto dell'Acqua e spendetele subito (seguendo l'ordine di gioco del prossimo turno).



Fase Azioni: ogni volta che fondate una Città ricevete 5 Punti Vittoria addizionali.

Fine del Turno: ricevete 1 Vanga per ogni 4 caselle di cui la vostra Pedina è avanzata nel Culto della Terra e spendetele subito (seguendo l'ordine di gioco del prossimo turno).



APPENDICE IV: LE TESSERE BONUS

Ci sono 9 diverse tessere Bonus (raffigurate come pergamene). Il loro scopo principale è fornire entrate addizionali durante la Fase Entrate. Le tessere Bonus, tuttavia, sono valide per un solo turno. Devono essere restituite alla fine di ogni turno (vedi "Passare e diventare Primo Giocatore", pag. 14).



Nella Fase Entrate ricevete 1 Sacerdote addizionale.



Nella Fase Entrate ricevete 1 Lavoratore e 3 Poteri addizionali.



Nella Fase Entrate ricevete 6 Monete addizionali.



Nella Fase Entrate ricevete 3 Poteri addizionali. Inoltre, nella Fase Azioni e solo per questo turno, il vostro livello di Navigazione è incrementato di 1. Se prendete questa tessera Bonus nel 6° turno, il livello di Navigazione non verrà incrementato ai fini del calcolo del punteggio finale (ad eccezione del Potere, Nani e Fachiri non ricevono alcun vantaggio addizionale da questa tessera).



Nella Fase Entrate ricevete 2 Monete addizionali. Inoltre, nella Fase Azioni, come Azione Speciale potete compiere l'Azione "Trasformare e Costruire" ricevendo 1 Vanga gratuita da usare per la trasformazione. Usate un segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta (se la Vanga gratuita non è sufficiente a trasformare il Terreno nel vostro Terreno Ideale, potete pagare Lavoratori per ottenere Vanghe addizionali. Gli Oscuri pagano 1 Sacerdote per ogni Vanga).



Nella Fase Entrate ricevete 4 Monete addizionali. Inoltre, nella Fase Azioni, come Azione Speciale potete far avanzare gratuitamente la vostra Pedina di 1 casella in un Culto a vostra scelta. Usate un segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta.



Nella Fase Entrate ricevete 2 Monete addizionali. Inoltre quando restituite questa tessera dopo aver passato, ricevete 1 Punto Vittoria addizionale per ognuna delle vostre **Abitazioni** sulla Mappa.



Nella Fase Entrate ricevete 1 Lavoratore addizionale. Inoltre, quando restituite questa tessera dopo aver passato, ricevete 2 Punti Vittoria per ognuno dei vostri **Empori** sulla Mappa.



Nella Fase Entrate ricevete 2 Lavoratori addizionali. Inoltre, quando restituite questa tessera dopo aver passato, ricevete 4 Punti Vittoria se avete già costruito la **Fortezza** e/o 4 Punti Vittoria se avete già costruito il **Santuario**.

APPENDICE V: LE TESSERE CITTÀ

Ci sono 5 diversi tipi di tessere Città, ognuna presente in duplice copia. Ogni volta che fondi una Città scegli e prendi una delle tessere Città restanti ed usala per marcare sulla Mappa la presenza di una Città. Appena acquisita ogni tessere Città fornisce un bonus una tantum (puoi avere più copie della stessa tessera Città).



Quando prendete questa tessera Città, guadagnate 9 Punti Vittoria e posizionate 1 Sacerdote dalla vostra riserva personale sulla Plancia Fazione.



Quando prendete questa tessera Città, guadagnate 6 Punti Vittoria e ricevete 8 Poteri (vedi "Guadagnare Potere", pag. 9).



Quando prendete questa tessera Città, guadagnate 8 Punti Vittoria e fate avanzare la vostra Pedina di 1 casella in tutti e 4 i Culti.



Quando prendete questa tessera Città, guadagnate 5 Punti Vittoria e posizionate 6 Monete dalla riserva generale sulla vostra Plancia Fazione.



Quando prendete questa tessera Città, guadagnate 7 Punti Vittoria e posizionate 2 Lavoratori dalla riserva generale sulla vostra Plancia Fazione.



Si dice che gli Oscuri siano creature viscide e malvagie che attirano le altre tra i pericoli degli acquitrini putrescenti in cui vivono, solo per derubarle e lasciarle ad affogare. Solo pochi hanno cercato di verificare queste voci. Certo è che gli Oscuri sono decisamente dotati nei culti elementali. I loro Sacerdoti usano le loro conoscenze arcane per trasformare un numero sempre maggiore di territori in paludi.



APPENDICE VI: LE FAZIONI

Questa sezione fornisce ulteriori dettagli sulle 14 Fazioni, le loro abilità speciali e le ricompense che ottengono costruendo la loro Fortezza. Le Fazioni sono ordinate per Terreno Ideale. Alcune Fazioni ricevono un segnalino Azione dopo aver costruito la Fortezza. Questo segnalino può già essere impiegato nel turno stesso in cui viene ricevuto.

AUREN

ABILITÀ: -

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, ricevete immediatamente e solo una volta 1 tessera Favore. Inoltre, prendete anche un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete far avanzare la vostra Pedina di 2 caselle in un Culto a vostra scelta (la 10° casella può essere raggiunta solo se si è in possesso di una Chiave). Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.

STREGHE

ABILITÀ: ogni volta che fondate una Città ricevete 5 Punti Vittoria addizionali

Fortezza: Volare sulle Scope: dopo aver costruito la Fortezza prendete un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni) potete costruire 1 Abitazione in una qualsiasi casella Foresta libera. Solo per questa Abitazione, non dovete pagare né 1 Lavoratore, né 2 Monete, e potete ignorare la regola sulla Connessione. Potete costruire su una qualsiasi Foresta libera della Mappa, purché fosse già una Foresta all'inizio di questa Azione (quindi non potete trasformare il Terreno prima di costruirvi). Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.

ALCHIMISTI

ABILITÀ: Pietra Filosofale: in qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte potete pagare 1 Punto Vittoria per ricevere 1 Monete oppure pagare 2 Monete per ricevere 1 Punto Vittoria. Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza guadagnate immediatamente e solo una volta 12 Poteri. D'ora in poi, guadagnate 2 Poteri per ogni Vanga ottenuta durante la partita (indipendentemente dal modo in cui tale Vanga è stata ottenuta).

OSCURI

Авплта: Dovete usare Sacerdoti (invece che Lavoratori) per trasformare le caselle Terreno. Il costo di ogni Vanga è di 1 Sacerdote. Ricevete anche 2 Punti Vittoria per ogni Vanga così ottenuta.

Fortezza: <u>Ordinazione di Sacerdoti:</u> dopo aver costruito la Fortezza potete immediatamente e solo una volta scambiare fino a 3 Lavoratori con un Sacerdote ciascuno.

MEZZUOMINI

ABILITÀ: ricevete 1 Punto Vittoria addizionale per ogni Vanga che ottenete durante la partita (*indipendentemente dal modo in cui le ottenete*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza guadagnate immediatamente e solo una volta 3 Vanghe da impiegare su caselle Terreno secondo le regole usuali. Potete anche costruire subito un'Abitazione, ma su una soltanto di queste caselle e pagandone il normale costo.

Attenzione! Giocando con i Mezzuomini vi consigliamo di rimuovere dal gioco la tessera punteggio che assegna 2 punti per ogni Vanga spesa.

CULTISTI / CULTISTS

ABILITÀ: ogni volta che almeno uno dei vostri avversari decide di guadagnare Potere in seguito a una vostra azione di Costruzione/Miglioramento di un Edificio, fate avanzare la vostra Pedina di 1 casella in un Culto a vostra scelta (potete far avanzare la vostra Pedina di 1 sola casella, indipendentemente dal numero di avversari che decidono di guadagnare Potere. Se tutti gli avversari si astengono dal guadagnare Potere, non potete far avanzare la vostra Pedina).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza ricevete immediatamente e solo una volta 7 Punti Vittoria.

INGEGNERI

ABILITÀ: come Azione, potete costruire uno dei vostri Ponti al costo di 2 Lavoratori (potete compiere questa Azione quante volte volete durante lo stesso turno. Potete anche costruire Ponti normalmente, tramite l'apposita Azione Potere). Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, alla fine di ogni Turno nel momento in cui passate, ricevete 3 Punti Vittoria per ogni Ponte che connette

due dei vostri Edifici.

NANI

ABILITÀ: <u>Scavare Cunicoli</u>: quando compiete l'azione "Trasformare e Costruire" potete saltare una casella Terreno/Fiume pagando 2 Lavoratori addizionali. Ricevete 4 Punti Vittoria ogni volta che impiegate questa abilità. Non avete però alcuna capacità di Navigazione. Nel calcolo del Punteggio per le aree, ognuno dei vostri Edifici raggiungibile *Scavando Cunicoli* è considerato connesso (indipendentemente dal numero di Lavoratori rimasti in vostro possesso).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, il costo per Scavare Cunicoli scende a 1 Lavoratore anziché 2.

SIRENE

ABILITÀ: Potete ignorare una singola casella Fiume e considerare direttamente connessi due Territori separati da esso per fondare una Città (potete decidere se e quando usare quest'abilità. Quando fondate una Città in questo modo, posizionate la tessera Città sulla casella Fiume ignorata. Ovviamente, potete ancora costruire Ponti normalmente).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza potete immediatamente e solo una volta guadagnare 1 livello di Navigazione, senza pagare né 1 Sacerdote, né 4 Monete (ricevete comunque le ricompense associate al livello di Navigazione raggiunto).

SCIAMANTI

ABILITÀ: ogni volta che fondate una Città guadagnate 3 Lavoratori.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza prendete un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete migliorare un'Abitazione in un Emporio, senza pagare né Monete, né Lavoratori per questo miglioramento. Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.

MAGHI DEL CAOS

ABILITÀ: iniziate la partita con una sola Abitazione. Posizionate la vostra unica Abitazione iniziale dopo che tutti gli avversari hanno piazzato tutte le loro Abitazioni iniziali (anche dopo che i Nomadi hanno piazzato la loro terza Abitazione iniziale, se necessario. Vedi "Il turno di gioco", pag. 8). Ogni volta che costruite un Tempio o il Santuario, ricevete 2 tessere Favore invece di 1.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza prendete un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete compiere due azioni di fila (quando usate questa abilità, compiete 2 Azioni in successione, una subito dopo l'altra - anche passare è considerato un'Azione). Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.

GIGANTI

ABILITÀ: il costo per trasformare qualsiasi Terreno nel vostro Terreno Ideale è sempre di 2 Vanghe, anche nel caso di Montagna e Deserto (una singola Vanga sarà perduta se acquisita nella Fase Ripristino come Bonus dei Culti).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, prendete un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete ottenere gratuitamente 2 Vanghe per trasformare un Terreno connesso direttamente a un vostro Edificio nel vostro Terreno Ideale e costruirvi immediatamente un'Abitazione, pagandone il normale costo. Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.

FACHIRI

ABILITÀ: <u>Volare sui Tappeti:</u> quando compiete l'azione "Trasformare e Costruire" potete saltare una casella Terreno o Fiume pagando 1 Sacerdote addizionale. Ricevete 4 Punti Vittoria ogni volta che impiegate questa abilità. Non avete alcuna capacità di Navigazione. Nel calcolo del Punteggio per le aree, ognuno dei vostri Edifici raggiungibile *Volando sui Tappeti* è considerato connesso (indipendentemente dal numero di Sacerdoti rimasti in vostro possesso).

FORTEZZA: dopo aver costruito la Fortezza, potete saltare 2 caselle Terreno e/o Fiume e/o un misto di esse invece di 1 quando Volate sui Tappeti (questo miglioramento vale anche nel calcolo del Punteggio per le Aree).

NOMADI

ABILITÀ: iniziate la partita con 3 Abitazioni invece di 2. Posizionate la terza Abitazione iniziale dopo che tutti gli avversari hanno posizionato la loro seconda Abitazione iniziale (ma prima che i Maghi del Caos abbiano posizionato la loro unica Abitazione iniziale).

FORTEZZA: <u>Tempesta di Sabbia:</u> dopo aver costruito la Fortezza, prendete un segnalino Azione. Come Azione Speciale (una volta per Fase Azioni), potete trasformare nel vostro Terreno Ideale una casella Terreno connessa direttamente a uno dei vostri Edifici e costruirvi immediatamente un'Abitazione pagandone il normale costo (quest'abilità non è applicabile attraverso un Ponte o una casella Fiume). Usate il segnalino Azione per indicare che questa Azione Speciale è già stata compiuta nel turno corrente.