

TERRA MYSTICA

ÁSS, ÉPÍTS, ALAPÍTS!

2-5 JATEKOS RÉSZÉRE 12 ÉVES KORTÓL

HELGE OSTERTAG ÉS JENS DRÖGEMÜLLER JÁTEKA

JÁTEKSZABÁLY



A vének tanácsának ülését szörnyű lárma szakította félbe. „A boszorkák! A boszorkák!” – kiáltotta egy vékony hang, miközben a tárgyalóterem – ahol a Káoszmágusok vénjei tanácskoztak – ajtaján öklök dörömbölése hallatszott. Amikor végre kitárult az ajtó, egy fiatal lány viharzott be a terembe. „Láttam őket!” – kiáltotta, miközben levegőért kapkodott. Ám mielőtt folytathatta volna, a vének komor tekintete beléfojtotta a szót.

„Hogy merészeled megzavarni a megbeszélésünket?” – hordta le éles hangon a vének tanácsának elöljárója. „Ha pedig mondanivalód valóban halaszthatatlan, mondd el nekünk normális hangnemben! Mit láttál?”

Shara Nindée, a fiatal káoszmágus, mély levegőt vett, majd sorban egymás után jelentett mindent, amit látott. „Délen jártam, az erdő szélén. Mindenütt boszorkák vannak! A fejünk fölött röpködnek, az idióta seprűiken lovagolva, és a déli erdőben szállnak le. Számuk ebben a pillanatban is egyre csak nő! Letelepíteni készülnek!”

Ez valóban baljós üzenet. A vének tanácsa már épp döntést hozott a szóban forgó erdő sorsáról – már kinevezték a csapat tagjait, akik kivágják majd a fákat, és lávával árasztják el, így kopár pusztasággá formálják az egész területet – épp úgy, ahogy azt a káoszmágusok szeretik. Most úgy tűnik, a boszorkák keresztbe tettek ennek a tervnek. Erdőlakó nép lévén egymás után foglalják el az erdőket. És ami még rosszabb – ahol nincs erdő, oda is előszeretettel ültetnek

fákat azzal a céllal, hogy végül az egész világot erdők sokasága borítsa. Micsoda rémálom ez a káoszmágusok számára, akik erejüket megfeszítve próbálnak minden tartományt pusztasággá varázsolni!

Ekkor Malkuzár, egy idős és bölcs káoszmágus szólalt fel: „Semmit sem tehetünk. Viszont nem minden szempontból rossz számunkra a boszorkák szomszédsága, hiszen végre lesz kikkel kereskednünk. Rengeteg aranyat spórolhatunk meg kereskedelem útján.”

Néhány vén bólintott, mások a fejüket csóválták. „De hát a népünk készen áll az indulásra, a munkálatokat már épp megkezdtuk volna” – érvelt az elöljáró. „Adjuk fel csak úgy? Terjeszkednünk kell, további területekre van szükségünk!”

„Küldd hát Sharát nyugatra” – javasolta Malkuzár. „Általában a hegyek mélyén is találni lávapatakokat, amelyeket megnyithatunk. A hegységeket egyébként is könnyebb pusztasággá alakítani, mint az élettel teli erdőket. Ezzel megelőzhetjük a boszorkákat!”

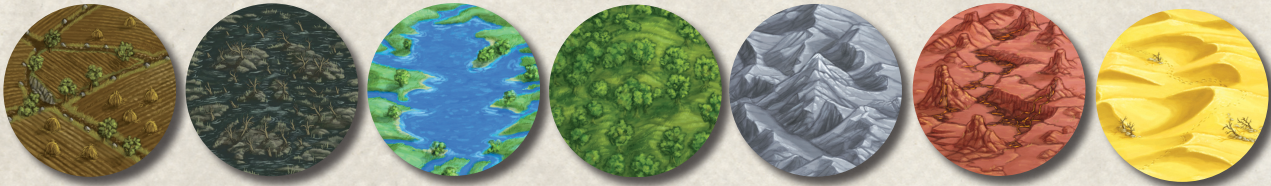
Megszületett a döntés. „Ami téged illet, Shara...” – a fiatal máguslány nyelt egyet, ahogy tekintete találkozott az idős Malkuzáréval. „Amiért ilyen lelkes vagy, volna egy küldetésem számodra. Indulj máris nyugatra, a hegyek felé! Nézd meg, mennyire nyugodt még az a vidék. A törpék általában a hegyek környékén szoktak élni. Nekünk épp erre van szükségünk.”

Figyelem! A játék szabályait – az eredeti szabályhoz képest – a hivatalos errata és gyakran ismételt kérdések figyelembevételével frissítettük.

BEVEZETÉS

A **Terra Mysticában** minden játékos a 14 rendelkezésre álló nép egyikét igyekszik sikerebben vezetni, mint játékosársai. Terra Mystica varázslatos világ: lakói képesek átforni a területeket maguk körül. Minden nép csak a saját területtípusán képes megélni. Éppen ezért az évszázadok során a népek elsajátították a területformálás tudományát.

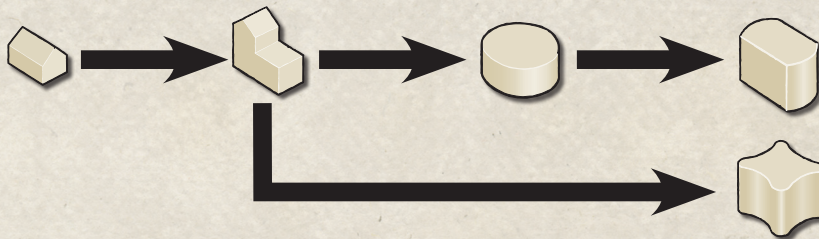
Minden nép a következő területtípusok egyikén képes megélni: síkság, mocsár, tó, erdő, hegység, pusztaság vagy sivatag – és arra törekszenek, hogy a környezetükben lévő területeket saját szükségletük szerint átalakítsák.



A játék során a játékosoknak terjeszkedniük kell, hogy újabb és újabb lakóházakat építhessenek. Viszont ha valaki egy másik játékos épülete mellett építkezik vagy fejleszti az egyik épületét, azzal hatalompontokhoz juttathatja játékosársait. Éppen ezért minden játékosnak meg kell találnia az egyensúlyt aközött, hogy **milyen mértékben települ más népek szomszédságába, és így mennyi helye marad a szabad terjeszkedéshez.**

Az épületek több lépésben fejleszthetők. Egy **lakóházból** először **kereskedőház** lesz, az pedig vagy **erőddé**, vagy **templommá** fejleszthető. Egy templom **szentélyé** is továbbfejleszthető. A lakóházak munkásokat biztosítanak a nép számára. Egy lakóház továbbfejlesztése pénzzel, hatalommal vagy papokkal is elláthatja a népet.

Egy lakóház három fejlesztés útján válhat szentélyé. Egy kereskedőház pedig erőddé fejleszthető.



A földrajzi terjeszkedés és az épületek fejlesztése mellett a játékosok még négy kultuszban is elmélyedhetnek: a föld, a víz, a tűz és a levegő kultuszában. A játékosok ebbéli jártasságukat a kultusztáblán követhetik nyomon. A kultusztáblán haladás hatalompontokat és más bónuszokat is nyújthat a játékosok számára.

A kultusztábla

A tűz kultusza

A víz kultusza

A föld kultusza

A levegő kultusza

Városkulcs
(Jelzi, hogy először várost kell alapítanod, hogy a kultuszsáv legfelső mezőjére léphess.)

Hatalompontok, amelyeket egy játékos az előrehaladásért kap.

A levegő kultusz rendje
(Lehetővé teszi, hogy a játékosok egyszerre több lépést is meg tudjanak tenni a kultuszsávon.)

Aki legokosabban igazgatja, fejleszti népét, megnyeri a játékot.



TARTOZÉKOK

1 játéktábla, térképpel az egyik oldalán



1 kultusztábla
(A négy kultusz
rendjével és sávjával)



7 frakciótábla
(Mindkét oldalán különböző néppel)



Megjegyzés: Mivel a játék maximum 5 játékosal játszható, nem fordulhat elő, hogy egyszerre mind a hét szín játékban van.

56 területlapka
(kétoldalas)



65 natúr színű munkás



40 pénzérme 1-es értékkel



25 pénzérme 2-es értékkel



20 pénzérme 5-ös értékkel



65 lila hatalomjelző



1 narancssárga kezdőjátékos-jelző



17 akciójelző
(Hatalom- és speciális akciókhoz)



1 utolsó forduló jelző



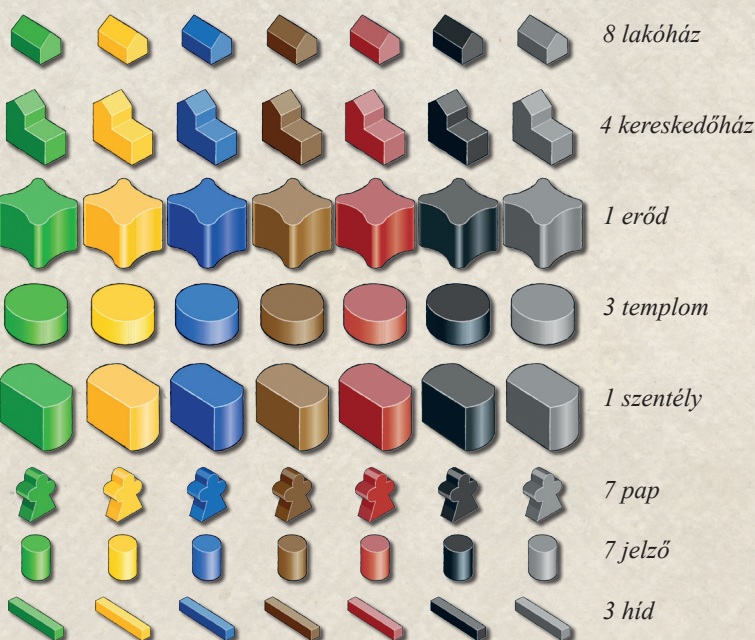
5 „100 győzelmi pont” jelző



28 kegylapka
(Kultuszonként 1 + 3 + 3)



Minden színből (zöld, sárga, kék, barna, piros, fekete, szürke):



10 városlapka



9 bónuszkártya
(pergamentercsként ábrázolva)



8 téglalap alakú pontozólapka



5 „Akciók” segédlet



12 simítózáras tasak

ez a játékszabály függelékel



ELŐKÉSZÜLETEK

Ez a fejezet két részből épül fel. Az első játékokhoz javasoljuk, hogy a fejezet első felében foglaltakat kövessétek. A „Változások az alapjátékban” cím alatt foglalt szabályokat legkorábban a második játékoknál alkalmazzátok.

Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére, a **kultusztáblát** pedig helyezzétek a tábla mellé.

AZ ELSŐ JÁTÉK

NÉPEK KIOSZTÁSA

Az első játékoknál azt ajánljuk, hogy az alábbi népekkel (a továbbiakban: frakciókkal) játsszatok:

- 2 játékos:** Boszorkák (zöld) és nomádok (sárga).
- 3 játékos:** Boszorkák (zöld), nomádok (sárga) és alkimisták (fekete).
- 4 játékos:** Boszorkák (zöld), nomádok (sárga), félszerzetek (barna) és sellők (kék).
- 5 játékos:** Boszorkák (zöld), nomádok (sárga), félszerzetek (barna), sellők (kék) és óriások (piros).

A FRAKCIÓK (AZAZ A NÉPEK) TARTOZÉKAI

Minden frakciótáblán van egy területformálási ciklus. Ez a hét területtípust ábrázolja, felül nagyobb mérettel kiemelve a **frakció saját területtípusát**. (A frakció saját területtípusának színe megegyezik a frakció színével.)



Vegyétek magatokhoz a frakciótokhoz tartozó összes tartozékot: **A papokat, az épületeket, a jelzőket és a hidakat.** (A papok, az épületek és a hidak száma korlátozott, nem lehet a rendelkezésre állónál többet felhasználni.)

Tegyétek a 7 papotokat és a 3 hidatokat a frakciótáblátok mellé.

Helyezzétek az épületeiteket a frakciótáblátokon erre kijelölt területekre.

A papok és a hidak a frakciótáblád mellett, a „tartalékodat” képezik.



Tegyétek a **7 jelzőtöket** a helyükre az alábbiak szerint.

Az első jelző helye a hajózási skála **bal szélső** (0 értékű) **pozíciója**.

(A **sellők** az egyetlen nép, amely **1-es hajózási értékkel** kezdi a játékot. A **fakírok** és a **törpék** nem tudnak hajózni, így erre a jelzőre nincs szükségük.)

A második jelző helye a területformálási szakértelmed **legalsó pozíciója** – ahol látszik, hogy 3 munkás váltható be 1 „ásóra” (területformálásra).

(Az **éjfattyaknak** nincs szükségük erre a jelzőre.)

A harmadik jelző helye a játéktábla pontozósávjának **20. pozíciója**.

A maradék négy jelző helye pedig a kultusztábla sávjainak **0. pozíciója**.



Az alapszabályokat módosíthatják egyes frakciók képességei. Ezeket a különbségeket dőlt betűkkel szedett **piros szöveggel** jelezzük. Ezek a különbségek a frakciótáblákon is fel vannak tüntetve, valamint e játékszabály utolsó oldalán is megtalálhatók (lásd VI. függelék).

EGY FRAKCIÓ ELŐKÉSZÜLETEI

A frakciók szükséges előkészületei, induló erőforrásai a frakciótáblákon vannak feltüntetve.

INDULÓ ERŐFORRÁSOK

Vedd magadhoz induló erőforrásaidat – ezt a frakciótáblád jobb felső sarkában találod meg, a frakciód neve alatt:

Munkások



Pénz



Papok

a saját színedben



Tedd az induló erőforrásaidat a frakciótábládra.

(Ezek mellett az első körben további erőforrásokat kapsz majd. Lásd 8. oldal.)

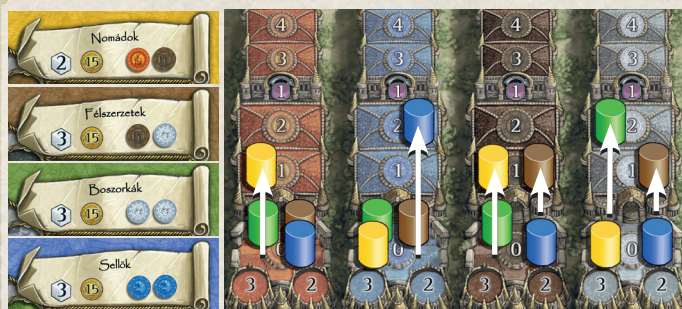


A boszorkák az előkészületek során 3 munkást és 15 pénzt vehetnek magukhoz.



KULTUSZJÁRTASSÁG

A frakciótábládon az induló erőforrások mellett **kultusz-szimbólumokat** is találsz. Minden szimbólumért **lépj egy mezőt** felfelé a kultusztábla megfelelő sávján.

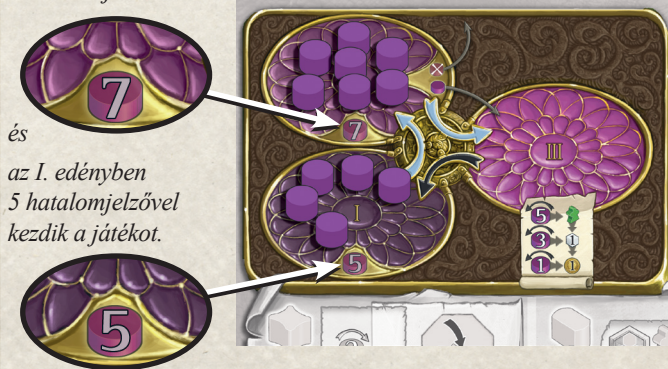


A nomádok (sárga) a tűz és a föld kultuszsávjának 1-es mezőjén, a felszerzetek (barna) a föld és a levegő kultuszsávjának 1-es mezőjén, a boszorkák a levegő kultuszsávjának 2-es mezőjén, a sellők (kék) pedig a víz kultuszsávjának 2-es mezőjén kezdik a játékot.

A HATALOM EDÉNYEI

Frakciótáblád bal felső sarkában találd a **hatalom három edényét**. Ossz el **12 hatalomjelzőt** (vagy egyszerűen **hatalmat**) az I. és II. számú edény között, a feltüntetett számoknak megfelelő módon.

A boszorkák a II. edényben 7 hatalomjelzővel

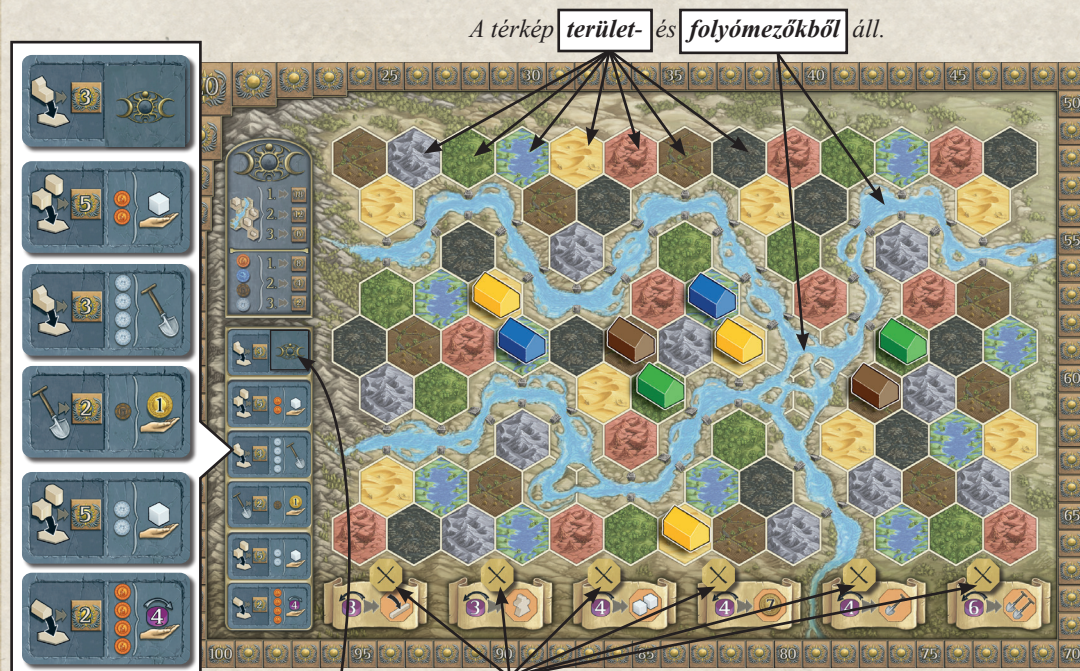


és az I. edényben 5 hatalomjelzővel kezdik a játékot.

A JÁTÉK- ÉS KULTUSZTÁBLA

A következőkben az első játékokhoz javasolt előkészületeket taglaljuk 4 játékos részére. A más játékoszámmal történő első játékokhoz javasolt előkészületeket ez után mutatjuk majd be.

Balról jobbra haladva vegyék le a frakciótáblátookról az első **lakóházaitokat**, és helyezték azokat a képen látható mezőkre.



Csoportosítsátok a **kegylapkákat** 3x4-es elrendezésbe.



Tegyétek a **pontozólapkákat** a fent látható sorrendben a tábla erre kijelölt helyére. A legfelső pontozólapka jobb felét takarjátok le az **utolsó forduló jelzővel**. A pontozólapka letakart felét hagyjátok figyelmen kívül a játék során.

Az **akciójelzőket** helyezték a játéktábla alján lévő 6 hatalmakció-mező fölé. A többi akciójelzőt tegyétek a tábla mellé.



Tegyétek a **munkásokat**, a **pénzerméket** és a **városjelzőket** a játéktábla mellé úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azokat.



A **bónuszkártyák** tekercsekként vannak ábrázolva. A játékosok számától függ, hogy melyeket használjátok. A fenti ábrán a 4 játékos esetén használandó bónuszkártyákat látjátok.



A játékot az a játékos kezdi, aki legutóbb ültetett növényt a kertjében. A játékos megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**.





A 2 játékos esetén javasolt bónuszkártyák és a lakóházak helye.



A 3 játékos esetén javasolt bónuszkártyák és a lakóházak helye.



Az 5 játékos esetén javasolt bónuszkártyák és a lakóházak helye.

Megjegyzés: (egy kivételével) minden frakciónak két speciális képessége van – az egyik a játék elejétől kezdve elérhető, a másik pedig a frakció erődjének megépítése után lesz aktív. Ezek a képességek a frakciótáblán vannak feltüntetve, valamint a játékszabály utolsó oldalán vannak részletesen kifejtve: győződjetek meg róla, hogy mindenki ismeri-e a játékban lévő összes frakció speciális képességeit!

Az erőd megépítése után aktiválódó speciális képesség.

A játék elejétől elérhető speciális képesség.



VÁLTOZÁSOK AZ ALAPJÁTÉKBAN

A bevezető játéktól eltérően, véletlenszerűen válasszátok ki, hogy milyen bónuszkártyákkal és pontozólapkákkal játszatok. Miután ezeket kisorsoltátok, szabadon válasszátok magatoknak frakciót. Ezután az első lakóházaitok helyét is magatok választhatjátok meg. (Tehát az első lakóházak helye nem előre meghatározott.)

PONTOZÓLAPKÁK

Véletlenszerűen húzzatok 6 pontozólapkát, és tegyétek véletlenszerű sorrendben a játéktábla bal oldalán erre kialakított helyre. *(Ha a legfelső vagy az alatta lévő helyre olyan pontozólapka kerülne, amelynek bal oldalán ásó látható, húzzatok helyette másikat.)* Minden pontozólapka egy fordulónak felel meg. (A két megmaradt lapkát tegyétek vissza a dobozba.) A legfelső pontjelző jobb oldalát takarjátok le az **utolsó forduló jelzővel**.



A 6. forduló pontozólapkája az utolsó forduló jelzővel

Az 5. forduló pontozólapkája.

A 4. forduló pontozólapkája.

A 3. forduló pontozólapkája.

A 2. forduló pontozólapkája.

A 1. forduló pontozólapkája.

BÓNUSZKÁRTYÁK

Keverjétek meg a 9 bónuszkártyát. A játékban használt bónuszkártyák számát a játékosok száma határozza meg:

Játékosok száma	2	3	4	5
Bónuszkártyák száma	5	6	7	8

Véletlenszerűen válasszátok ki a megfelelő számú bónuszkártyát, és képpel felfelé tegyétek egymás mellé. (A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.)

A FRAKCIÓTÁBLA KIVÁLASZTÁSA

A kezdőjátékos kiválaszt, majd maga elé tesz egy **frakciótáblát**, az általa választott oldalával felfelé. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban minden egyes játékos kiválaszt egy frakciótáblát a megmaradtak közül, és maga elé teszi az általa választott oldalával felfelé.

Megjegyzés: ha akarjátok, sorsolhattok is magatoknak frakciót. (Vegyétek egy-egy lakóházat minden színből, és véletlenszerűen osszátok ki egymás között.) Ezután már mindenki kiválaszthatja magának, hogy a frakciótáblája melyik oldalával szeretne játszani.

Miután mindnyájan kiválasztottátok a frakciókat, folytassátok az előkészületeket a bevezető játék előkészületei szerint. A frakciók tartozékait is az abban foglaltak szerint vegyétek magatokhoz. Viszont még **ne tegyétek a lakóházaitokat** a játéktáblára! (Lásd 8. oldal, „Az első lakóházak elhelyezése”.)



A JÁTÉK CÉLJA



A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Ezen az oldalon azt mutatjuk be, hogy a játékban milyen módokon lehet győzelmi pontokhoz jutni. (A győzelmi pontot egy barna négyzetbe foglalt babérkoszorúval ábrázoljuk.) Miközben olvasod a játékszabályt, nyugodtan térj vissza erre az oldalra, hogy könnyebben megérthesd az összefüggéseket. Ez az oldal összefoglalásként szolgál – mindent, amit itt láatsz, később még részletesen kifejtünk.

Mind a hat körre jut egy-egy **pontozólapka**. Ezek bal oldalán látható, hogy a pontozólapka az adott körben miért ad győzelmi pontot: lakóházak (lásd 9. oldal, 1. akció), kereskedőházak, az erőd vagy a szentély (lásd 11. oldal, 4. akció) megépítéséért. Továbbá győzelmi pontot adhat még minden területformálásért (ásó szimbólum) vagy városalapításért (kulcs szimbólum). A pontozólapkákat figyelve mindig a következő dilemmával találod majd magad szembe: a frakciónak ideális épületeket építed meg (van olyan nép, amely a gyorsan megépített erőddel válik erőssé, más nép templomok építésével lesz erős), vagy épp az aktuális kör pontozólapkája adta pontszerzési lehetőségre koncentrálsz.



A kilenc **bónuszkártya** közül három ad győzelmi pontot, **miután az utolsó akciód is végrehajtottad az adott fordulóban** (passzoltál):

Ekkor győzelmi pontokat kaphatsz

- minden, a játéktáblán lévő lakóházad után,
- minden, a játéktáblán lévő kereskedőházad után, vagy
- a játéktáblán lévő erődöd és/vagy szentélyed után.



Két **kegylapka** győzelmi pontot ad lakóházak és kereskedőházak megépítéséért.



Egy másik kegylapka a már megépített kereskedőházaid után ad győzelmi pontokat minden alkalommal, **amikor passzolsz**.



Minden városalapításkor győzelmi pontokat kapsz. (Lásd 14. oldal)
A városalapításért a győzelmi pontok mellett más jutalmat is kapsz majd.



Győzelmi pontokat kapsz, amikor a **hajózásodat** (lásd 11. oldal, 2. akció)



vagy

a területformálási szakértelmedet fejleszt (lásd 11. oldal, 3. akció).



Épp ezért ezek a fejlesztések nem csak a játék elején, de a játék vége felé is értékesek.

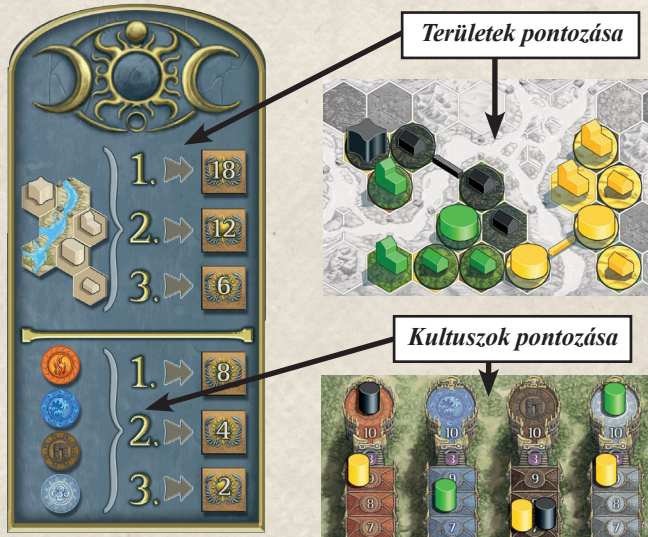
Néhány frakció **speciális képességével** további győzelmi pontokhoz juthat.

(Az **alkimisták** például különösen jók a pénz győzelmi ponttá alakításában.)



A **játék végén** győzelmi pont jár a táblán lévő legnagyobb összefüggő területek birtokosainak. (Lásd a „Legnagyobb birodalom pontozása”, 16. oldal.)

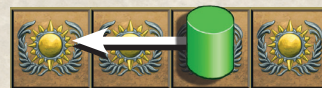
Hajózásod és területformálási szakértelmed fejlesztése nem csak közvetlen módon nyújt győzelmi pontokat, de segít a területeid összekapcsolásában is.



A **játék végén** a legnagyobb összefüggő terület mellett a kultusz-sávokon elért eredményeiteket is kiértékelitek majd. (Kultuszok pontozása.)

A játék során egyfelől megpróbálhatsz **minél több** lakóházat építeni területed növelése érdekében, másfelől a **jóval értékesebb** templomok papokkal láthatják el a népedet. A kultusz-sávokon való előrehaladáshoz szükség lesz rájuk. (Lásd 5. akció, 13. oldal.)

A többi játékoskal való közvetlen szomszédságod lehetővé teszi majd **győzelmi pontjaid hatalomra váltását**. (Lásd 12. oldal.) (Ezért kezditek a játékot 20 győzelmi ponttal.)



A nomádok sivatagi lovas nép. Életük folyamatos vándorlás. Lakóépületeiket a mai napig egyszerű, könnyű anyagú sátrakból építik, ily módon rendkívül gyorsan nagy területeket tudnak benépesíteni. A nomádok kizárólag sivatagban települnek le, és lovas hordáik képesek akkora homokvízhez kelteni, hogy a sivatag a szomszédos területekre is áttérjedjen.



A JÁTÉK MENETE

AZ ELSŐ LAKÓHÁZAK ELHELYEZÉSE

Ezt a részt ugord át, ha először olvasod a játékszabályt. A bevezető játékban a lakóházaitoknak előre meghatározott helyük van.

A kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva tegyék fel egy-egy lakóházakat egy, a **frakciótokkal megegyező színű** területre. Ezután az utolsó játékkal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva tegyék fel a második lakóházakat is, ugyanúgy figyelve a saját színekre.

*(A **nomádok** egy harmadik lakóházat is építenek, miután mindenki más lerakta a második lakóházát. A **káoszmágusok** egyetlen lakóházzal kezdik a játékot. Az őket irányító játékos ezt a lakóházat azután helyezi a táblára, miután mindenki más lerakta a lakóházait – ha a nomádok is játékban vannak, akkor a nomádok harmadik lakóháza után.)*

RÉSZLETEK

- Lakóházat csak a frakciód színével megegyező területtípusra építhetsz. (Ezen kívül nincs más korlátozás.)

Az első lakóházatok elhelyezésekor nem formálhattok át egyetlen területet sem.

Erre a játék során később lesz lehetőségetek.



- Építkezéskor minden épületet, beleértve a lakóházakat is, a frakciótáblátokról balról jobbra kell levennetek.



*Miután az induló lakóházaitokat a táblára helyeztéték, a frakciótáblátokon üres helyek maradnak a lakóházak helyén. Ez a kör elején esedékes **bevételetekre** lesz hatással. (Lásd lejjebb.)*

AZ ELSŐ BÓNUSZKÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Az **utolsó játékkal** kezdve, az **óramutató járásával** ellenkező irányba haladva, válasszatok magatoknak egy-egy bónuszkártyát.

A bónuszkártyák további bevételt, speciális akciót vagy a forduló végén bizonyos épületekért győzelmi pontokat nyújtanak.



A káoszmágusok nagyra becsülik a pusztítás erejét, és a kietlen pusztaságon érzik legjobban magukat. Dicsőítik a tűz erejét, és a föld alatt folyamatosan lávafolyók után kutatnak, hogy lávakitöréseket gerjesszenek, ezzel további területeket pusztasággá formálva. A káoszmágusok még egy félelmetes erő birtokában vannak – képesek megállítani az időt, hogy zavartalanul tudjanak pusztítást végezni környezetükben.

Miután mindenki kiválasztotta bónuszkártyáját, tegyék a megmaradt kártyákra egy-egy 1-es értékű pénzérmét. (Ennek célja, hogy a kevésbé vonzó bónuszkártyák a későbbi fordulókban vonzóbbá váljanak.)

Mindig 3 bónuszkártya marad a tábla mellett. Ezekre egy-egy 1-es értékű pénzérme kerül.



A JÁTÉK HAT FORDULÓJÁNAK MENETE

Mind a hat forduló a következő három fázisból épül fel:

I. Bevétel fázis

II. Akció fázis

III. Kultuszjutalmak és forduló vége fázis

1. BEVÉTEL FÁZIS

Ebben a fázisban munkásokat, pénzt, papokat és hatalmat gyűjtötök.

Ezt a fázist az első körben is hajtsátok végre. Következésképpen a játék elején először magadhoz veszed a frakciótábládon jelölt erőforrásokat, majd az első kör bevételeit is begyűjtöd.

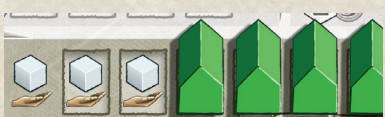


A bevételod függ az épületeidről, a kiválasztott bónuszkártyádtól és (a játék során később) a kegylapkáidtól. A bevételként kapható erőforrásokat mindig egy nyitott tenyérrel jelezd.

ÉPÍTMÉNYEK UTÁN KAPOTT BEVÉTEL

Munkások: A közös tartalékból vegyél magadhoz annyi munkást, mint amennyi munkásszimbólumot látsz a **lakóházásávodon**.

Az I. fázisban ez a játékos a lakóházásávjá alapján 3 munkást kap.



Pénz: A közös tartalékból vegyél magadhoz annyi pénzt, mint amennyi pénz szimbólumot látsz a **kereskedőházásávodon**.

Papok: A saját tartalékból vegyél magadhoz annyi papot, mint amennyi pap szimbólumot látsz a **templomsávodon**. Egy további pap szimbólum is megjelenik, miután megépítetted a **szentélyedet**.

*(A **tengerlakók** és az **éjfattyak** szentélye 2 papot ad körönként.)*

Tedd az újonnan szerzett munkásokat, pénzérméket és papokat a frakciótábládra. (Ha a munkások vagy pénzérmék közös tartaléka elfogyott, helyettesítsétek bármi mással. Egyedül a papjaid készlete korlátozott.)

Hatalom: Hatalmat a megépített **kereskedőházaid** után kapsz. Emellett általában az **erőd** is ad hatalmat.

*(Kivételek az **alkimisták**, akik 6 pénzt kapnak, a **káoszmágusok**, akik 2 munkást kapnak és a **fakírok**, akik 1 papot kapnak hatalom helyett.)*

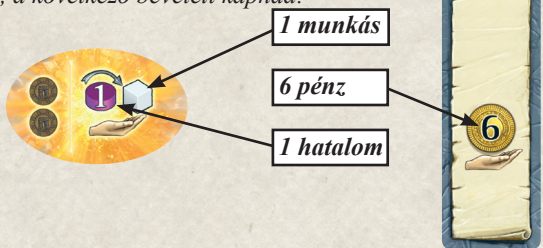
A hatalom használatáról a „Hatalom edényei” fejezetben olvashatsz majd.



TOVÁBBI BEVÉTELEK A LAPKÁK UTÁN

A frakciótáblád után kapott bevételt követően vedd magadhoz a bónuszkártyád (lásd 19. oldal, IV. függelék) és a kegylapkáid (lásd 18. oldal, II. függelék) után járó bevételledet.

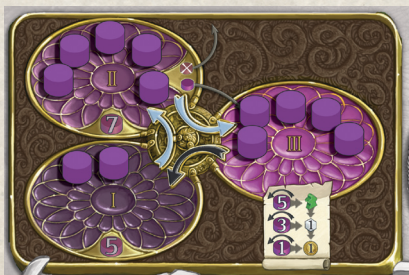
Ha az ábrán látható kegy- és bónuszkártyával rendelkeznél, a következő bevételt kapnád:



A HATALOM EDÉNYEI

Minden játékos **12 hatalomjelzővel** rendelkezik, ami három edény között van felosztva. A hatalomakciók végrehajtásához (lásd 13. oldal, 6. akció) a **III. edényben** (jobb oldali edény) lévő hatalmaddal tudsz fizetni.

A jobb oldali ábrán látható játékhelyzet szerint 5 hatalom áll rendelkezésedre. A III. edényben lévő összes hatalmadat elköltheted függetlenül attól, hogy mennyi hatalom van az I. és a II. edényben.



Minden alkalommal, amikor hatalmat kapsz a játék során (akár bevételként, akár azért, mert valaki melletted építkezik, akár a kultusztáblán való előrehaladásod eredményeként), nem kapsz újabb hatalomjelzőket, ehelyett edényből edénybe **mozgatsz** a már meglévőket. Ugyanígy, amikor hatalmat költesz egy hatalomakcióra, nem veszíted el a hatalomjelzőidet, csak mozgatsz azokat.

A hatalom a következő szabályok szerint (mindig az óramutató járásával megegyező irányba) kering.

HATALOM SZERZÉSE

Amikor hatalmat kapsz, mindig a következők szerint járj el.



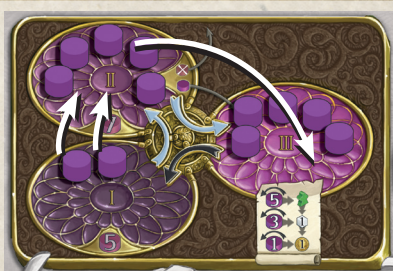
1. Ha van hatalomjelző az I. edényben, akkor minden megszerzett hatalom után tolj át 1 hatalomjelzőt az I. edényből a II. edénybe.



2. Ha az I. edény már üres, akkor minden megszerzett hatalom után tolj át 1 hatalomjelzőt a II. edényből a III. edénybe.

3. Ha minden hatalomjelződ a III. edényben van, nem juthatsz további hatalomhoz.

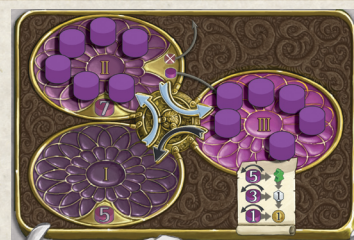
Ha a jobb oldali ábrán látható játékhelyzetkor 3 hatalmat kapsz, akkor először mozgass át 2 jelzőt az I. edényből a II. edénybe, majd mivel az I. edényed már üres, mozgass át 1 jelzőt a II. edényből a III. edénybe.



HATALOM FELHASZNÁLÁSA

Csak azokat a hatalomjelzőket költheted el, amelyek a III. edényben vannak. Elköltségükkor told át őket az I. edénybe.

Az előző példát folytatva, miután megkaptad a 3 hatalmadat, 6 hatalmat költhetsz hatalomakciókra. Ezekről az akciókról még később lesz szó.



II. AKCIÓ FÁZIS

Az Akció fázis során a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos végrehajthat pontosan egy akciót. Ez egészen addig folytatódik, amíg **nincsen több** játékos, aki szeretne még akciót végrehajtani. Összesen **nyolcféle akció** közül lehet választani. A passzolást leszámítva minden akciót bármennyiszer végrehajthat egy játékos a forduló során. (De körönként csak egy akciót hajthat végre.)

AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

Ez a bekezdés az akciók közötti kapcsolatokat mutatja be. Az 1. akcióval lakóházat építhetsz egy üres mezőre. A 2. és 3. akciókkal a további terjeszkedésedet segítheted elő. A játék végén győzelmi pont jár a legnagyobb kiterjedésű, összefüggő területért.

A 4. akcióval az épületeidet fejlesztheted. Sok frakciónak érdemes minél hamarabb megépítenie az erődjét. Ugyanakkor a templomok és a szentély építése is nagyon értékes, mivel ezek az épületek látnak el papokkal és kegylapkákkal, amelyek segítségével értékes győzelmi pontokhoz juthatsz a kultuszok játék végi pontozásakor.

Az 5. akció közvetlen módon van hatással a kultuszok játék végi pontozására, emellett pedig hatalomhoz is juthatsz a papjaid kultuszokkal való kapcsolataért. A megszerzett hatalmat hatalomakciókra (6.) költheted.

A 7. lehetőség olyan speciális akciók végrehajtása, amelyeket a játék elején még nem érsz el, ezeket később oldhatod fel.

Végül a 8. akciót akkor kell végrehajtanod, ha már nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani ebben az Akció fázisban.

1. TERÜLETFORMÁLÁS ÉS/VAGY ÉPÍTKEZÉS

Először átformálhatod egy terület típusát. Utána pedig, ha a területet a saját területtípusodra formáltad, azonnal építhetsz is rá egy lakóházat – ha szeretnél. (Ha a terület, amelyre építkezel, a köröd elején már a saját típusod, akkor az erre a területre építkezés mellett nem alakíthatsz át egy másik területet ugyanabban az akcióban.)

LAKÓHÁZ ÉPÍTÉSE

Ahhoz, hogy egy lakóházat megépíthess egy területre, ennek a területnek...

- egyeznie kell a színeddal (tehát a saját területtípusodnak kell lennie);
- üresnek kell lennie, nem állhat rajta épület;
- közvetlen vagy közvetett szomszédságban kell állnia egy már megépített épületteddel (a szomszédság fogalmát lásd a 11. oldalon).



Ha a terület megfelel az építkezés feltételeinek, fizess ki a lakóház építési költségét, ami 1 munkás és 2 pénz. (Kivétel: a mérnökök 1 munkásért és 1 pénzért, a tengerlakók 2 munkásért és 3 pénzért építenek lakóházat.)



EGY TERÜLET ÁTFORMÁLÁSA

Ahhoz, hogy az építkezés első fel-tételének megfelelhess, **közvetlenül a lakóház építése előtt** átformálha-tod a terület típusát a saját színedre. Átformálás után tegyél egy színeddel megegyező területlapkát a területre.



A területformálásnak ára is van: egy ásóba kerül min-den, a frakciótáblán látható területformálási ciklu-son történő lépés a forrás és cél területtípus között. Ebből következik, hogy a – *területformálási cikluson* – szomszédos területtípusok átformálása 1 ásóba kerül. A területformálási cikluson tetszőleges irányba halad-hatsz, ezért legfeljebb 3 ásó felhasználásával bármi-lyen területet bármilyen területre átalakíthatsz.

(Kivétel: az óriásoknak mindig pontosan 2 ásót kell fizetniük, hogy bármely területtípust a saját színükre formálják.)

Ásóhoz többféle módon lehet hozzájutni.

Munkásaidat* ásóra cserélheted. Frakciótáblán található te-rületformálási szakértelmed szintjétől függ, hogy hány munká-sért kapsz egy ásót. A játék kezdetekor általában 3 munkás 1 ásó ára. (Lásd 11 oldal, 3. akció.)

A területformálási szakértelmednél látható jelző azt mutatja, hogy 3 munkást 1 ásóra cserélhetsz.



1 vagy 2 ásóhoz **hatalomakciók** által is hozzájuthatsz. (Lásd 13. oldal, 6. akció és 17. oldal, I. függelék.)



Van egy **bónuszkártya**, amely 1 ásót ad. (Lásd 14. oldal, 7. akció és 19. oldal, IV. függelék.)

(A felszerzetek azonnal felhasználható ásókat, az óriások pedig egy 2 ásót adó speciális akciót kapnak erődjük megépítésekor.)



Területformáláskor az ásókat csak **egyetlen kiválasztott terü-letre** lehet felhasználni. Van viszont két kivétel:

- Ha egy hatalomakció vagy bónuszkártya által kapott ásó nem elegendő ahhoz, hogy saját színedre formálj egy területet, az akcióval kapott ásókat kiegészítheted munkások* ásókra vál-tásával. (A területformálási szakértelmed aktuális árfolyama alapján.)

*(*Az éjfattyak munkások helyett 1 papot fizetnek minden hiányzó ásóért.)*

- Ha 2 ásót kapsz, de csak egyre van szükséged egy terület sa-ját színedre formálásához, a második ásót felhasználhatod egy másik terület átformálására. Ugyanezzel az akcióval lakóházat viszont már nem építhetsz erre a második területre.

(Ugyanez a szabály igaz a felszerzetekre is, amikor erődjük meg-építésekor 3 ásót kapnak. Lásd: 20. oldal, VI. függelék.)

LAKÓHÁZ ÉPÍTÉSE RÉSZLETESEN

- Amikor építkezel, az épületeket (köztük a lakóházakat is) mindig **balról jobbra** vedd le a frakciótábláról.

- Ha az aktuális pontozólapka bal oldala egy lakóházat ábrázol, akkor minden, a kör során épített lakóház után 2 győzelmi pon-tot kapsz.

Ez a pontozólapka 2 győzelmi pontot ad minden lakóház megépítéséért.



ÁSÓ FELHASZNÁLÁSA RÉSZLETESEN

- Ásót nem vihetsz tovább későbbi akciókra, amikor hozzájutsz, azonnal fel kell használnod.

- Ha az aktuális pontozólapka bal oldala egy ásót ábrázol, akkor a kör során minden felhasznált ásó után 2 győzelmi pontot kapsz.

Ez a pontozólapka 2 győzelmi pontot ad minden felhasznált ásóért.



- Miután egy területet átformáltál, **nem kötelező** azonnal lakóházat is építened rá. Ezt megteheted egy későbbi akciód során is.

- Területformáláskor nem kell a saját színedig ásnod, bármilyen területtípusnál megállhatsz az ásással. (Például ha nincs elég erőforrásod, hogy a saját színedig áss.) Viszont ha így teszel, fennáll a veszélye annak, hogy egy ellenfeled elfoglalja a te-riületet. (Azok a területek, amelyeken van területlapka, de nin-csen rajtuk épület, üres területnek számítanak – így szabadon formálhatók.)

- Ha egy területet csak átformálsz, de nem építkezel rá, akkor is szomszédosnak kell lennie közvetlen vagy nem közvetlen módon egy már megépített épületeddel. (Lásd 11. oldal.)

- **Nem** formálhatsz át egy olyan területet, amin már van épület.

- Ásót kultuszjutalmak alapján is szerezhetsz. (Lásd 15. oldal, a kör III. fázisa.) Mivel ezeket az ásókat az Akció fázison kívül kapod, nem építkezhetsz az átformált területekre, és a kapott ásókat nem is egészítheted ki munkásaid további ásókra váltásával. (Ehhez meg kell várnod a következő Akció fázist.)



Az óriások hatalmas teremtmények, elképesztő fizikai erővel. Képesek egész fákat kitépni a földből, sőt, könnyedén tesznek egész hegységeket a föld színével egyenlővé – és ami azt illeti, mindezt még élvezik is. Képesek egy pillanat alatt bármilyen tájat pusztasággá alakítani. Egyes óriások próbálkoztak más terület-típusok előállításával is, de végül azokból is pusztaság lett... Meglehet, nincs meg az ügyességük a finomabb munkákhoz.



SZOMSZÉDSÁG

Bizonyos szabályok miatt (lásd 12. oldal, „Hatalom szerzése építkezésből”) fontos, hogy megkülönböztessük a különböző területek közvetett és közvetlen szomszédságát. (Ez a megkülönböztetés nem lényeges lakóházak építése szempontjából – amiről egyébként ez a szekció szól.)

KÖZVETLEN SZOMSZÉDSÁG

Területek és épületek közvetlen szomszédságban állnak egymással, ha hatszögeiknek van közös élük. Ezen túl területek és épületek, amelyek folyóval vannak elválasztva, de egy híd összeköti őket, szintén közvetlenül szomszédosnak számítanak. (Közvetlen szomszédságra városalapításhoz, olcsóbb kereskedőházakhoz, illetve építésből/fejlesztésből szereshető hatalompontokhoz van szükség. Ezeket később fejtjük ki.) (Lásd 17. oldal, I. függelék, „Híd építése” hatalomakció.)

Az ábrán látható területek közvetlen szomszédságban állnak egymással. Amint építesz egy épületet a másik területre, a két épület is közvetlenül szomszédosnak számít majd.



KÖZVETETT SZOMSZÉDSÁG

Területek és épületek közvetett szomszédságban állnak egymással, ha (közvetlenül nem szomszédosak egymással, de) egy vagy több folyómező választja el őket egymástól, és hajózási értékük elég nagy ahhoz, hogy áthidalja ezt a távolságot. (A hajózást kifejtjük lejjebb.)

(Azok a területek és épületek, amelyeket a törpék alagútásával, a fakírok repülőszőnyeggel elérnek, szintén közvetett szomszédságban állnak.)

Ahhoz, hogy az ábrán látható épületeid közvetett szomszédságban álljanak egymással, legalább 2-es értékű hajózásra van szükség.



Megjegyzés: Amikor lakóházat építesz, ellenfeleidnek lehetőségük van hatalom szerzésére. Ez bővebben a 4., „Épületek fejlesztése” akcióban lesz kifejtve. Am előtte nézzük meg a következő két akciót, amelyek a játék hátralévő részében megkönnyítik a lakóházak építését: a hajózást és a területformálási szakértelem fejlesztését!

2. HAJÓZÁS FEJLESZTÉSE

Ha szeretnél **folyón túlra** is terjeszkedni, szükséges, hogy az épületeid közvetett szomszédságba kerüljenek a folyón túli területekkel. Ahhoz, hogy átfórmálhass egy folyón túli területet, **egy akcióként** feljebb tolhatod a jelződet a hajózási sávon. Frakciótábládon az árat is láthatod: 1 pap és 4 pénz.

Jutalmul azért, hogy ezt az akciót választottad, annyi győzelmi pontot kapsz, mint amennyi az újonnan elért hajózási érték fölött van feltüntetve a frakciótábládon.

A driádok játékos (zöld) 3 győzelmi pontot kap hajózása fejlesztéséért. Mostantól az előző példa ábráján látható két lakóház közvetett szomszédságban áll egymással.



3. A TERÜLETFORMÁLÁSI SZAKÉRTELEM FEJLESZTÉSE

A játék kezdetekor 1 ásó ára 3 munkás. (Lásd 1. akció.) Ahhoz, hogy ez az ár 2 vagy akár 1 munkásra csökkenjen, **akcióként** eggyel feljebb tolhatod a jelződet a területformálási szakértelmed sávján. Frakciótábládról leolvashatod az árat: 2 munkás, 5 pénz és 1 pap.

(Kivétel: a felszeretek kevesebb pénzt fizetnek a fejlesztésért, az éjfattaknak pedig nincs is területformálási szakértelmük, mivel ők pappal fizetnek az ásásért.)

Jutalmul azért, hogy ezt az akciót választottad, 6 győzelmi pontot kapsz.

Mostantól a driádoknak (zöld) elég 2 munkást fizetniük egy ásóért.



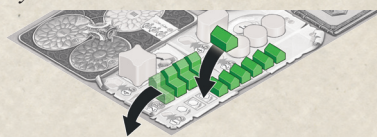
4. ÉPÜLETEK FEJLESZTÉSE

Meglévő épületeidet lépésről lépésre fejlesztheted egyre értékebb épületekké. Minden fejlesztés ára fel van tüntetve a frakciótáblán, az épülettípus bal oldalán.

RÉSZLETEK

- Az újonnan épített épületeidet mindig **balról jobbra** vedd le a frakciótábládról.
- Amikor épületet fejlesztesz, az épületet **cseréld le** egy másikra. Vedd le a játéktábláról az épületet, amit fejleszteni szeretnél, majd helyezd vissza azt a **frakciótábládra**. Ezzel csökkenni fog a bevételed az épület által szolgáltatott erőforrásból. (Amikor egy épületet visszateszel a frakciótáblára, mindig tedd a saját épületsávjának jobb szélső szabad pozíciójába.) Az új, fejlesztett épület pedig helyezd fel a játéktáblára, az imént levett épület helyére.

Kereskedőház építéskor helyezd vissza a lakóházat a frakciótáblára.



Összesen négyféle fejlesztésre van lehetőség. (Ebből kettőt egy játékos egy játék során csak egyszer tud végrehajtani.)



LAKÓHÁZ



KERESKEDŐHÁZ



Egy lakóház kereskedőházzá fejlesztése 2 munkásba és 6 pénzbe* kerül. Ha van **legalább egy játékosársadhoz tartozó épület** a felfejlesztett lakóház közvetlen szomszédságában, 6 helyett elég csak 3 pénzt fizetned a fejlesztésért. Ha az aktuális pontozólapka egy kereskedőházat ábrázol, 3 győzelmi pontot kapsz ezért a fejlesztésért.

Ez a pontozólapka 3 győzelmi pontot ad minden kereskedőház megépítéséért.



A driádok misztikus erdőlakó népek, akik – azt mondják – nem rendelkeznek fizikai testtel. Sajnálatos módon ezt soha senki nem fogja tudni bebizonyítani, mert ha betolakodókat érzékelnek erdeikben, egyszerűen egybeolvadnak a fákkal, elrejtőzve a fürkésző szemek elől.



KERESKEDŐHÁZ



ERŐD



Egy kereskedőház erőddé fejlesztésének ára frakcióról frakcióra változik. Miután egy frakció felépíti erődjét, egy új, különleges képességre tesz szert. (Lásd 20. oldal, VI. függelék.) Ha az aktuális pontozólapka erődot ábrázol, 5 győzelmi pontot kapsz erődd megépítéséért.



KERESKEDŐHÁZ



TEMPLOM



Egy kereskedőház templommá fejlesztése 2 munkásba és 5 pénzbe* kerül. A templom megépítése után **jutalmul azonnal válassz magadnak egy kegylapkát****, és felfordítva helyezd magad elé. (Az újonnan szerzett kegylapka előnyeit azonnal ki is használhatod, illetve következő akciódként, kegylapkától függetlenül.) Nem választhatsz olyan kegylapkát, amivel már rendelkezel. A kegylapkákkal kapcsolatos további részletekért lásd a II. függelék, a 18. oldalon.

(*A mérnökök kevesebb, a tengerlakók több erőforrást fizetnek kereskedőházak és templomok fejlesztéséért.)



TEMPLOM



SZENTÉLY



Egy templom szentéllé fejlesztésének ára frakcióról frakcióra változik. Ezért a fejlesztésért szintén választhatsz magadnak egy kegylapkát**. Ha az aktuális pontozólapka szentélyt ábrázol, 5 győzelmi pontot kapsz a szentélyed megépítéséért. (Ha a szentélyed megépítésével várost is alapítasz, akkor az így szerzett városkulcsot felhasználhatod, hogy a választott kegylapkáddal egy kultuszáv legfelső mezőjére léphess.)

(*A kőszmágusok mindig 2 kegylapkát választhatnak 1 helyett.)

Végül nézzük a már korábban is említett hatalomszerzési lehetőséget, amelyhez játékosársaid építkezésekor juthatsz.

HATALOM SZERZÉSE ÉPÍTKEZÉSBŐL/FEJLESZTÉSBŐL

Minden épület rendelkezik egy hatalomértékkel. Az épületek hatalomértéke saját sávjuktól jobbra található meg a frakciótáblán:



Az erőd és a szentély hatalomértéke 3.

A kereskedőházak és templomok hatalomértéke 2.

A lakóházak hatalomértéke 1.

Amikor lakóházat építesz (1. akció) vagy egy épületed fejlesztet (4. akció), kötelességed értesíteni az épületed közvetlen szomszédságban lévő épületek tulajdonosait, hogy hatalomhoz juthatnak (lásd 9. oldal, „A hatalom edényei”):

A játékosársad által szerzhető hatalom összegét úgy kapjátok meg, hogy összeadjátok az újonnan épített/fejlesztett épületed közvetlen szomszédságában lévő épületeinek hatalomértékét.

A sellőket irányító játékosnak (kék) figyelmeztetnie kell a nomádokkal játszó (sárga), hogy **pontosan 3 hatalmat** szerezhet az újonnan megépített kék lakóház miatt: 1 hatalmat kaphat a sárga lakóházért plusz 2 hatalmat a sárga templomért. A sárga játékos nem juthat hatalomhoz a kereskedőháza után, mivel ez nincs közvetlen szomszédságban a kék lakóházzal.



RÉSZLETEK

• Saját épületeid után nem kapsz hatalmat. Csak akkor kapsz hatalmat ilyen módon, ha egy játékosársad épít/fejleszt új épületet a szomszédságodban.

• Az építkező játékos bal oldali szomszédjától sorban minden érintett játékosnak el kell döntenie, hogy kéri-e a hatalmat vagy sem. (Lejebb ismertetjük, hogy miért is döntene úgy valaki, hogy nem kéri a hatalmat.)

• Ha épületed építése/fejlesztése miatt további döntéseket kell hoznod (például kegylapka választása), akkor ezeket elég azután meghoznod, hogy játékosársaid nyilatkoztak arról, kérnek-e hatalmat vagy sem.

A HATALOM ÁRA

Az építés/fejlesztés után járó hatalom nem ingyenes. Ha kéred a hatalmat, elveszítesz egyvel kevesebb győzelmi pontot, mint ahány hatalmat kaptál.

Tehát 1/2/3/4/... hatalom szerzése után 0/1/2/3/... győzelmi pontot veszítesz.



Az előző példát folytatva, a nomád játékos kérheti a 3 hatalmat. Ha így dönt, elveszít 2 győzelmi pontot.

RÉSZLETEK

• Győzelmi pontok elvesztésével soha nem mehetsz 0 győzelmi pont alá.

• Nem kérhetsz kevesebb hatalmat, mint amennyi járna, hogy ezzel győzelmi pontokat spórolj. Vagy kéred mindet, vagy egyet sem. (Kivétel: ha nincs elég hatalmad az I. és II. edényben, annyi hatalmat kapsz, amennyi lehetséges, hogy minden hatalmad a III. edényben legyen, majd elveszítesz egyvel kevesebb győzelmi pontot.) (Például, ha 3 hatalmat kapnál, de 2 hatalommozgatás után már minden hatalomjelződ a III. edényben van, nem kaphatsz több hatalmat, így 2 helyett csak 1 győzelmi pontot veszítesz.) (Ugyanígy, ha hatalomszerzéssel negatív győzelmi pontba kerülnél, csak annyi hatalmat szerezhetsz, hogy ezzel épp 0 győzelmi pontba kerülj.)

• Csak olyankor veszítesz győzelmi pontot, amikor játékosársad építkezése után kapsz hatalmat. Semmilyen más hatalomszerzés után nem veszítesz győzelmi pontokat.

ÖSSZEFOGLALÁS: HOGYAN KAPOK HATALMAT?

Hatalmat kapsz...

• amikor játékosársad melletted építkezik vagy fejleszt (ahogyan fellebb olvasható);

• kereskedőházaid és erődd bevételként (a mérnökök az egyik templomuk után is kapnak hatalmat);

• két bónuszkártya egyikének bevételként;

• két kegylapka bevételként;

• egyszeri bónuszként városalapításkor, ha azt a városlapkát választod (lásd 14. oldal, városalapítás);

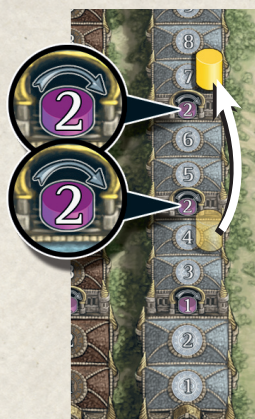
• egyszeri bónuszként a III. fázisban, ha az aktuális pontozólapka hatalmat ad (lásd 15. oldal, kultuszjutalmak);

• a kultuszávokon történő előrehaladásodért (a következőkben részletezzük).



HATALOM SZERZÉSE A KULTUSZSÁVOKON

Hatalom jár a föld, a víz, a tűz és a levegő kultuszsávjain történő haladásod után is. 1/2/2/3 hatalmat kapsz, amikor valamelyik kultuszsáv 3./5./7./10. mezőjére érkezel. Ezeket a bónuszokat **egyszer** kapod meg, amikor áthaladsz ezeken a kapukon.



A nomád játékos (sárga) 4 hatalmat kap, amikor az ábrán látható helyzetben 3 lépést halad előre a levegő kultuszsávján.

EGYETLEN JÁTEKOSJELZŐ EGY KULTUSZSÁV 10. MEZŐJÉN

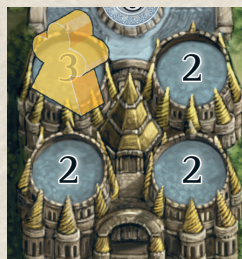
Minden kultuszsáv 10. mezőjén egyetlen játékos jelzője állhat. Ahhoz, hogy a jelződdel beléphess egy sáv 10. mezőjére, egy korábban megalapított városra is szükséged lesz. A városalapításról a 14. oldalon lesz szó.

Ha már két várost is alapítottál, akár két kultuszsávon is beléphetsz a 10. mezőre. (Hacsak egy másik játékos meg nem előz.)



5. PAP KÜLDÉSE A KULTUSZTÁBLÁRA

Minden kultuszsáv (föld, víz, tűz, levegő) alatt találsz négy mezőt, amelyek mindegyikén pontosan 1 pap fér el. **Akcióként** elhelyezheted egy papodat egy ilyen mezőn, majd a jelződet a mezőn látható számnak megfelelően feljebb tolhatod a kultuszsávon.



RÉSZLETEK

- A kultuszsávon történő haladásodért hatalmat is kaphatsz. (Lásd feljebb, „Hatalom szerzése a kultuszsávokon”.)
- A kultusztáblára küldött papjaidat már **nem** veheted vissza. Ne feledd, hogy összesen 7 pap áll rendelkezésedre!
- *Akkor is elhelyezhetsz papot egy mezőn, ha az adott kultuszsávon már nem tudsz magasabbra lépni (így elfoglalva a helyet esetleg más elől).*

Ha nem szeretnél ilyen módon papot veszíteni, akkor **dönthetsz úgy is**, hogy a papot inkább a tartalékosba teszed (a frakciótáblád mellé) a kultusztábla helyett. Ekkor csak **1 mezőt** léphetsz előre egy általad választott kultuszsávon. (Ezt akkor is megteheted, ha a választott kultuszsáv alatti mezők mindegyike foglalt.)



A mérnökök kezdetben hegylakó törzsként megközelíthetetlen völgyekben és szakadékokban éltek. Idővel megtanulták, hogyan építhetnek hidakat és hegyi utakat, amelyekkel összeköthetik lakóhelyeiket. A természet technológiával való uralása igencsak kedvükre való. Bonyolult építési terveiket látván a többi nép számára igazi különcök ők.

6. HATALOMAKCIÓK

Kétféle hatalomakciót különböztetünk meg: teljes kört igénylő akciót és kiegészítő akciót.

JÁTÉKTÁBLÁN LÉVŐ HATALOMAKCIÓK

A játéktáblán található (narancssárga nyolcszöggel jelölt) hatalomakciók **fordulónként egyszer** vehetők igénybe – aki elsőként választja, azé az akció.

Amikor egy ilyen akciót választasz, mozgass át az akció árával megegyező mennyiségű hatalomjelzőt a III. edényből az I. edénybe. Ezután tegyél egy akciójelzőt az akcióra, jelezve, hogy ezt az akciót már senki nem hajthatja végre ebben a fordulóban. (Egy hatalomakciót akkor is kiválaszthatsz, ha az érte járó erőforrásokat valamiért nem tudod megkapni.)



Használatok akciójelzőket az elhasznált akciók letakarására. A táblán lévő hatalomakciók ára 3, 4 vagy 6 hatalom.

A játéktáblán található hatalomakciókat a 17. oldalon, az I. függelékben magyarázzuk.

ÁTVÁLTÁSOK (BÁRMIKOR VÉGREHAJTHATÓ)

Saját köröd során bármikor, az akció előtt és/vagy után, bármennyi átváltást végrehajthatsz. Ezek az átváltások a következők (ahogyan az a III. edény alatt is látható):

- 5 hatalmat 1 papra válthatsz.
- 3 hatalmat 1 munkásra válthatsz.
- 1 hatalmat 1 pénzre válthatsz.
- 1 papot 1 munkásra válthatsz.
- 1 munkást 1 pénzre válthatsz.



Ezeket az átváltásokat a frakciótábládról is leolvashatod.

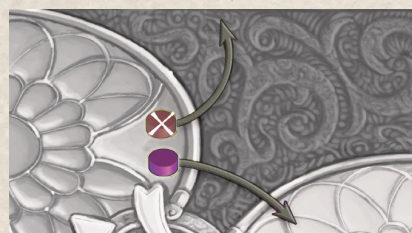
RÉSZLETEK

- Az átváltás **nem minősül akciónak**.
- Saját köröd során bármennyi átváltást végrehajthatsz, akció előtt és/vagy után.

HATALOM FELÁLDOZÁSA

Ha nincs elég hatalmad a III. edényben ahhoz, hogy végrehajtsz egy hatalomakciót, akkor átmozgathatsz hatalomjelzőket a II. edényből a III. edénybe, majd azonnal végre is hajthatod a kívánt akciót. Ám minden így átmozgatott hatalomjelző után **el kell távolítanod a játékból** egy-egy hatalomjelződet a II. edényből. Innentől kezdve a játék végéig kevesebb hatalomjelzőt tudsz majd forgatni, kevesebb hatalom áll rendelkezésedre. (Ha csak 1 hatalomjelző van a II. edényben, nem áldozhatsz fel hatalmat.)

Ezek az ikonok a hatalom feláldozásának szabályát ábrázolják.

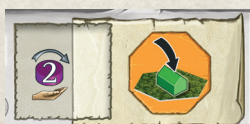


7. SPECIÁLIS AKCIÓK



Minden speciális akció **egy fordulóban egyszer hajtható végre**. A speciális akciók, mint ahogy a hatalomakciók is, narancssárga nyolcszöggel vannak ábrázolva, és különféle módokon lehet hozzájuk jutni. Néhány frakció speciális akciót old fel **erődje** megépítésével. (Ezeket az akciókat a 20. oldalon, a VI. függelékben magyarázzuk el.)

Miután a boszorkák megépítették az erődjüket, egy új, speciális akciót kapnak, amellyel fordulónként egyszer ingyen felépíthetnek egy lakóházat.



Az egyik **kegylapka** és egy **bónuszkártya** is biztosít speciális akciót, amellyel eggyel feljebb léphetsz egy kultuszszávon. Egy másik bónuszkártya egy ást ad, amellyel egy területet formálhatsz át.

Amikor ezt a speciális akciót használod, eggyel előrébb léphetsz egy általad választott kultuszszávon.



Az akció végrehajtása után takard le az akciót egy akciójelzővel.

A köröd során nem választhatsz olyan speciális akciót, amit nem tudsz végrehajtani. (Ez a korlátozás a hatalomakciókra nem vonatkozik.)

8. PASSZOLÁS ÉS ÚJ KEZDŐJÁTÉKOS

Ha rajtad van a sor, és már nem tudsz vagy nem akarsz akciót végrehajtani, **passzolnod** kell. Ezután a forduló hátralévő részében már nem hajthatsz végre akciókat.

Az **első játékos**, aki passzol, lesz a következő forduló **kezdőjátékosa**. (Magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt.)

Amikor passzolsz, **tedd vissza a bónuszkártyádat** a többi közé, és válassz helyette egy újat a 3 rendelkezésre álló bónuszkártya közül. Ez lehet egy másik játékos által már a forduló során korábban visszarakott bónuszkártya. (Kivétel: az utolsó, 6. kör végén már ne válassz magadnak új bónuszkártyát.) Ha vannak pénzérmék az újonnan választott bónuszkártyádon, azokat megkapod. Tedd őket a frakciótábládra. (Lásd 15. oldal, „Pénzérmék és bónuszkártyák”.)



Bizonyos bónuszkártyák visszaadásakor győzelmi pontokat is kaphatsz.

Amikor a jobb oldalon látható bónuszkártyát visszaadod, 1 győzelmi pontot kapsz minden játéktáblán lévő **lakóházad** után.



Amikor a bal oldalon látható bónuszkártyát visszaadod, 2 győzelmi pontot kapsz minden játéktáblán lévő **kereskedőházad** után.

Amikor a jobb oldalon látható bónuszkártyát visszaadod, 4 győzelmi pontot kapsz, ha már megépítetted az **erődödet** és/vagy 4 győzelmi pontot kapsz, ha már megépítetted a **szentélyedet**.



Tipp: ne feledkezz meg ezekről a győzelmi pontokról. Mindig figyeld az aktuális pontozólapkát is: a forduló során győzelmi pontokat kaphatsz bizonyos épületek építéséért, ástok használataért vagy városok alapításáért.

RÉSZLETEK

- Szabadon választhatsz a három rendelkezésre álló bónuszkártya közül. (Nem választhatod azt a bónuszkártyát, amit épp most adtál vissza.)
- Az újonnan választott bónuszkártyát lefelé fordítva tedd magad elé, ezzel jelezve, hogy már passzoltál.
- **Nincs megkötés** arra vonatkozóan, hogy **mennyi erőforrást** vihetsz tovább magaddal a következő fordulóra.
- Annyi akciót hajthatsz végre egy forduló során, amennyit csak szeretnél, még ha mindenki más passzolt is. Amíg legalább egy játékos van, aki szeretne még akciót végrehajtani, a forduló nem ér véget.



A kultisták szeretik a rituálékat. Még a legegyszerűbb cselekedeteiket is a négy elemhez szóló könyörgések közepe és titkos szimbólumok rajzolásával körítve végzik. Például amikor egy kultista egy vödör vizet szeretne merni egy kútból, először ki kell engesztelnie a föld és a víz elemeit, amiért azokat elválasztja egymástól, majd biztosítania kell a tűz elemét afelől, hogy a vödör vízzel nem tüzet akar oltani. Ez a folyamat bonyolultnak tűnhet, de a kultistáknak komoly hasznuk van az elemek hatalmából.

VÁROSALAPÍTÁS

A játék során egy vagy több várost is alapíthattok majd. Egy város automatikusan létrejön, ha az alábbi két feltétel teljesül:

- Legalább **4 ugyanolyan színű épület** áll **közvetlen** szomszédságban egymással. (Lásd 11. oldal, „Szomszédság”.)
- Kivétel:** 3 is elég, ha a szentély az egyik épület. (Ezt a frakciótábládon, a szentély alatt lévő három hatszög szimbólummal is jeleztük.)
- Ezen épületek hatalomértékének összege legalább 7.



Emlékeztető: A lakóházak hatalomértéke: 1, a kereskedőházak és templomok hatalomértéke: 2, az erőd és a szentély hatalomértéke: 3.

Városalapításkor a város tulajdonosának választania kell egy városlapkát (lásd 19. oldal, V. függelék), és meg kell jelölnie azal az új várost úgy, hogy a város egyik épülete alá helyezi azt.



A boszorkák a fák között élnek, de az eget is uralják. Seprűiket meglovagolva képesek egyik helyről a másikra repülni. Ezért lehetséges, hogy egy elhagyott erdő egyik pillanatról a másikra telis-tele legyen boszorkákkal. A boszorkák erősen szociálisak, szeretnek nagy városokban élni, ahol szabadon kereskedhetnek különféle szerelmi bájitalaikkal és hordozható átkaikkal.

A VÁROSLAPÍTÁSNAK HÁROM ELŐNYE VAN:

- Azonnal kapsz a választott városlapkán feltüntetett mennyiségű győzelmi pontot. Emellé további győzelmi pontokat is kapsz, ha az aktuális pontozólapka egy kulcsot ábrázol.

Ez a pontozólapka

5 győzelmi pontot ad minden új városalapításért.



- Azonnal, és csak egyszer, vedd magadhoz a városlapkán látható jutalmat. (Ezek a következők lehetnek: +1 lépés minden kultusz-sávon, 1 pap, 2 munkás, 6 pénz vagy 8 hatalom.)
- Minden város egy-egy kulcsot is biztosít. Egy kulcsot arra használhatsz fel, hogy beléphess egy kultusz-sáv legfelső (10. számú) mezőjére. (Kulcs híján meg kell állnod a kultusz-sáv 9. mezőjén.)

RÉSZLETEK

- Amikor várost alapítasz, **minden** épület, ami **közvetlen szomszédságban** áll egymással (a híd itt meghatározó jelentőséggel bír), a város részévé válik.
- A **közvetett szomszédságnak** (különösen folyón keresztül) **nincs jelentősége városalapítás szempontjából.** (Kivétel: a **sellők városalapításkor figyelmen kívül hagyhatnak egy folyómezt.**)
- Egy **már megalapított város** közvetlen szomszédságába épített épület tovább növeli a város méretét, ahelyett, hogy egy új város alapításához segítene hozzá.
- Ha egy épület építésével két város közvetlenül szomszédos lesz egymással, ezek a városok nem veszítik el város mivoltukat. (Annak ellenére, hogy innen kezdve nem határozható meg, hogy melyik város mekkora kiterjedésű.)
- Egy játék során legfeljebb 10 város jöhet létre.



A fakírok fizikai igényeiket a legkisebbre csökkentették, hogy ezzel elképesztő mértékben növeljék spirituális energiájukat. Belsőjük oly mértékben meghaladja anyagi létüket, hogy képesek különféle tárgyak, például szőnyegek lebegtetésére. A szőnyeg nagyon kényelmes repülő eszköz, ha tudod, hogyan irányítsd. Ellentétben a boszorkákkal, a fakírok nagy szállítási kapacitással bírnak. Ez a frakció a sivatagot preferálja élőhelyül, mivel mérsékelt növény- és állatvilágával az illeszkedik legjobban meditatív életstílusukhoz.

III. KULTUSZJUTALMAK ÉS FORDULÓ VÉGE FÁZIS

Miután minden játékos passzolt (lásd 8. akció, az előző oldalon), az aktuális Akció fázis véget ér. Az 1–5. fordulókban az Akció fázis után felkészültök a következő fordulóra. (A 6. forduló az utolsó, így utána már nincs mire felkészülni.)

KULTUSZJUTALMAK

Először az aktuális pontjelzőn látható kultuszok utáni jutalmat kapjátok meg. **Minden játékos**, aki elég magasán áll a pontjelzőn feltüntetett kultusz-sávon, jutalmat kap, akár többször is.



A fent látható példákat megvizsgálva, ha a levegő kultusz-sávjának 6. mezőjén állsz, 3 munkást kapsz, ha pedig a föld kultusz-sávjának 8. mezőjén állsz, 2 ásót kapsz.

RÉSZLETEK AZ „ÁSÓ” KULTUSZJUTALOMRÓL

- A **jutalomként kapott ásókat az ásás szabályai alapján, épületeiddel szomszédos területekre használhatod fel.**
- A kultuszjutalmakat a következő forduló játékosrendjében kapjátok meg. (Ez az ásók szempontjából fontos.)
- Amikor kultuszjutalomként ásót kapsz, azt nem egészítheted ki más módon **további ásókkal.** (A **fakírok nem használhatják repülőszőnyeg képességüket és a törpék sem áshatnak alagutat, amikor ásót kapnak kultuszjutalomként. Mind a repülőszőnyegnek, mind az alagútásásnak olyan költsége van, amit nem lehet kifizetni Akció fázison kívül. Ha az óriások egyetlen ásót kapnak ebben a fázisban, akkor azt nem tudják felhasználni.**)
- Az így kapott ásót nem viheted tovább a következő fordulóra.
- Ha több ásót kapsz, azokat szétoszthatod a veled szomszédos területeken.
- Nem építhetsz lakóházat a III. fázisban.

AKCIÓJELZŐK ELTÁVOLÍTÁSA

Ha van akciójelző

- a játéktáblán a hatalomakciókon,
- a frakciótáblákon lévő speciális akciókon,
- a kegylapkákon vagy bónuszkártyákon,

akkor azokat most vegyétek le azokról.



A sellők bájos vízi lények, akik Terra Mystica vizeiben élnek, és folyóin keresztül utaznak. A bájuk sokakat megmenteszt, akik bele sem gondolnak, hogy a sellők legszívesebben egész Terra Mysticát egy nagy óceánná változtatnák. A sellők képesek kettéválasztani farkuszonyukat, és így két lábon a szárazföldre lépni; ám csak akkor tesznek így, amikor egy új szárazföldi területet vízzel árasztanak el vagy amikor erőforrásra van szükségük úszó városaik felépítéséhez.

PÉNZÉRMÉK ÉS BÓNUSZKÁRTYÁK

Tegyetek **egy-egy pénzürmét** a közös készletből a három, ki nem választott bónuszkártyára. (Ha egy bónuszkártyát két fordulón keresztül senki nem választott ki, akkor már 2 pénz lesz rajta.)

PONTOZÓLAPKA LEFORDÍTÁSA

A forduló utolsó mozzanata, hogy az aktuális pontozólapkát fejjel lefelé fordíjátok. Így csak a következő forduló pontozólapkái maradnak felfordítva.

A pontozólapkákról leolvasható, hányadik fordulóban vagytok – a jobb oldali példán a 3. forduló tart épp.



A törpék folyton kincsek és értékes ércek után kutatnak, ezért folyamatosan ássák a területeket. Bányáik rendszerint a hegyekben, illetve azok alatt vannak, ám nagy hevületükben előfordul, hogy szomszédos területek alatt is átnak. Még ha szomszédságukban más frakciók tartózkodnak is, azok gyakran nem is veszik ezt észre, csak amikor a törpék már feltűnnek a másik oldalon. Ásás közben a törpék olyan sok földet gyűjtenek össze, hogy abból képesek újabb hegyeket építeni, így a következő generációjuknak is lesz mit újra és újra átásni.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó fordulóban az utolsó játékos is passzol. Ezután egy végső pontozás veszi kezdetét. (Ahogy az utolsó forduló jelző is mutatja, ekkor már nincsen kultuszjutalom.)

KULTUSZOK PONTOZÁSA

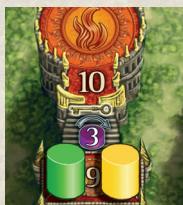
Minden kultuszszávon pontozzatok le:

- **8 győzelmi pontot** kap a kultuszszávon legmagasabban álló játékos.
- **4 győzelmi pontot** kap a kultuszszávon második legmagasabban álló játékos.
- **2 győzelmi pontot** kap a kultuszszávon harmadik legmagasabban álló játékos.

Ezek az információk a játéktábla bal felső sarkából is leolvashatók. Nem kaphatsz pontot egy olyan kultusz után, ahol a kultuszszáv 0. mezőjén állsz. Döntetlen esetén egyenlően osztátok el a megfelelő helyezések pontszámait a döntetlen helyzetben lévő játékosok között. (Ha szükséges, lefelé kerekítsetek.)

Példa:

A tűz kultuszszávon két játékos is a 9. mezőn áll. Ezért a két játékos $8+4=12$ győzelmi ponton osztozik fele-fele arányban, így mind-egyikük 6 győzelmi pontot kap.



- A legtöbb összekötött épületből álló birodalom tulajdonosa **18 győzelmi pontot** kap.
- A második legtöbb összekötött épületből álló birodalom tulajdonosa **12 győzelmi pontot** kap.
- A harmadik legtöbb összekötött épületből álló birodalom tulajdonosa **6 győzelmi pontot** kap.

Ezek az információk a játéktábla bal felső sarkából is leolvashatók. Döntetlen esetén egyenlően osztátok el megfelelő helyezések pontszámait a döntetlen helyzetben lévő játékosok között. (Ha szükséges, lefelé kerekítsetek.)

Példa: egy játékosnak 10 épülete van összeköttetésben, a másik három játékosnak pedig 9. Az első játékos 18 győzelmi pontot kap. A másik három játékos egyenlőségük miatt $12+6+0=18$ pontot osztanak szét egymás között. A pontokat egyenlően kell elosztaniuk, így mindhárman 6 győzelmi pontot kapnak.

ERŐFORRÁSOK PONTOZÁSA

Végül minden játékos győzelmi pontokat kap a megmaradt erőforrásai után: **1 győzelmi pont** jár minden 3. pénzért. (Minden más erőforrás átváltható pénzre. Lásd 13. oldal, „Átváltások”.) (Az alkímisták 1 győzelmi pontot kapnak minden 2. pénzükért.)

A JÁTÉK GYŐZTESE

Aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze, megnyeri a játékot.

A legtöbb pontot elérő játékosok döntetlen esetén megosztottnak a győzelmen.

Készítők

A Terra Mysticát Helge Ostertag tervezte. A játékszabályokat az újrajátszhatóság jegyében Jens Drögemüller és Uwe Rosenberg társtervezők állították össze. A frakciók sokszínűsége Jens Drögemüller és Helge Ostertag munkáját dicséri. Dennis Lohausen felelős az illusztrációk és a grafika szépségéért. A szerkesztést Frank Heeren végezte, aki felelős még a grafikus tervezésért és a gyártásért, ahogyan Uwe Rosenberg is, aki ezt a játékszabályt megírta.

A sok-sok játéktesztelő és támogató képviselőjében köszönet illeti a következő játékosokat: Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, és Stephan Rink.

Sok-sok köszönet illeti a korrektoreket is: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson és Sebastian Wehlmann.

Külön köszönet illeti Kay-Viktor Stegemann-t a színesítő szövegek megírásáért és Grzegorz Kobiela-t az angol fordításért. A játékszabályt magyarra fordította: Trásy Zsolt, lektorálta: Vágó I. Dániel. A Gémlub köszöni a magyar társasjátékos közösségnek a szakértő segítséget!

A játékkal kapcsolatos kérdéseiteket bátran tegyék fel a következő e-mail címen: info@gemklub.hu

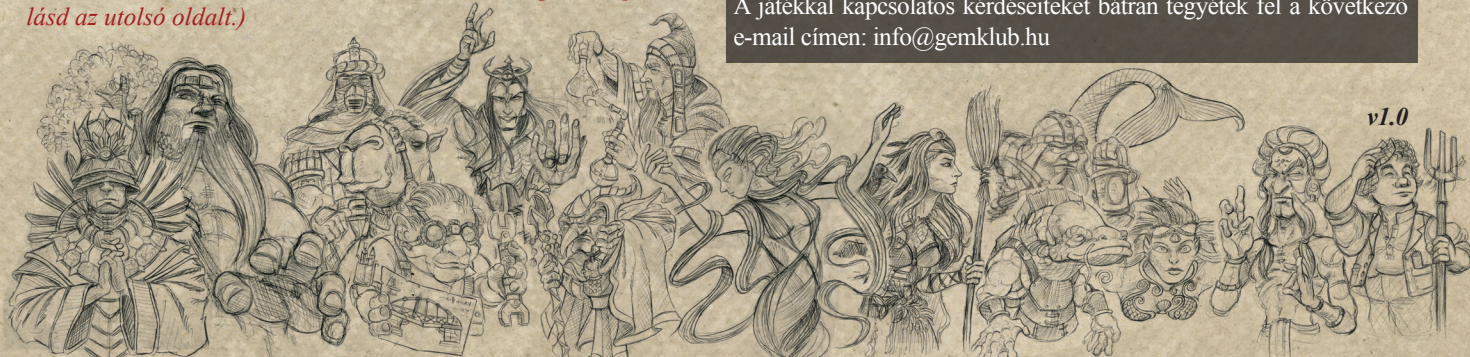
A LEGNAGYOBB BIRODALOM PONTOZÁSA

Minden játékos számolja meg, összesen hány épülete van közvetlen vagy közvetett szomszédságban egymással. (Lásd 11. oldal, szomszédság.) Megfelelő hajózási értékkel a szétszakadozott területek egy nagy birodalomká köthetők össze.



A fenti ábrán látható 8 épület egy birodalomnak számít, ha legalább 1-es hajózási értékű van. Egy folyó területet akárhány helyen átugorhatsz, ezzel összekötve birodalmad különböző szigeteit. Ahhoz, hogy egy két mezőből álló folyón átugorhass, legalább 2-es hajózási értékkel kell rendelkezned.

(A törpék számára azok az épületeik, amelyek alagútassal elérhetőek, összekötöttnek számítanak. A fakírok számára azok az épületeik, amelyek repülőszőnyeggel elérhetőek, összekötöttnek számítanak. A repülőszőnyegek hatótávolsága 1 vagy 2 mező. Az alagútassal és a repülőszőnyeg árát ekkor nem kell kifizetni. Am a boszorkák nem köthetik össze területeiket seprülővágással, lásd az utolsó oldalt.)



v1.0

FÜGGELÉK

Most 6 függelék következik.

Az **I. függelék** a hatalomakciókról ad részletes leírást. Ezek az akciók a játéktábla alján találhatóak meg.

A **II. függelékben** a kegylapkákról lesz szó, a **III. függelékben** a városlapkák kerülnek sorra, a **IV. függelékben** a bónuszkártyákról beszélünk, az **V. függelékben** a pontozólapkákat mutatjuk be, végül a **VI. függelékben** a frakciók különleges képességeit és szabályait ismertetjük.

I. FÜGGELÉK: A JÁTÉKTÁBLÁN TALÁLHATÓ HATALOMAKCIÓK

Minden fordulóban összesen 6 hatalomakció áll a játékosok rendelkezésére. Ha egy akciót valaki végrehajtott, azt a forduló hátralévő részében már senki nem hajthatja végre.

HÍD ÉPÍTÉSE



Mozgass át **3 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe, majd helyezz fel egy hidat **két folyó mező közé**. Ehhez legalább egy folyó melletti épületednek kell lennie, ahonnan a híd indul. Egy híd építése **közvetlen szomszédságot** alakít ki a két terület között, amelyeket összeköt. (Lásd 11. oldal, „Szomszédság”).

A játéktáblán félig megkezdett hidakkal jelöltük meg azokat a helyeket, ahová híd építhető.



RÉSZLETEK

- Hajózás nélkül kizárólag hídval tudsz kapcsolatot létesíteni egy folyón túli területtel. A következő vagy egy későbbi akcióddal most már átformálhatod azt a területet, amellyel a híd által összeköttetésbe kerültél, és/vagy lakóházat is építhetsz rá. (Lásd 9. oldal, 1. akció.)
- A hídval összekötött épületek hozzásegítenek egy város megalapításához (lásd 14. oldal), míg a hajózás adta közvetett szomszédság nem.
- Ha egyszer egy hidat megépítettél, azt már nem tudod levenni a játéktábláról. Ne feledd, hogy összesen három hidat építhetsz!



Az összes frakció közül a tengerlakók népe a legszociálisabb. Egyszerűen nem képesek magányosan létezni. Általában nagy csoportokban, legtöbbször a víz alatt mozognak, de a szárazfölddel sincsen semmi bajuk. Amikor egy tengerlakók új feladattal találja magát szemben, biztos lehet abban, hogy barátai és családtagjai személyében erős támogatásra lel majd. Így e nép képes még a legnehezebb feladatokkal is megbirkózni.

1 PAP



Mozgass át **3 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe, majd vedd ki 1 papot a tartalékból, és helyezd a frakciótáblára.

2 MUNKÁS



Mozgass át **4 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe, majd vedd ki 2 munkást a közös tartalékból, és helyezd a frakciótáblára.

7 PÉNZ



Mozgass át **4 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe, majd vedd ki 7 pénzt a közös tartalékból, és helyezd a frakciótáblára.



Az alkímisták arra törekednek, hogy minél jobban megértsék és saját hasznukra fordítsák, ahogy a négy elem formálja a világot. Ismerik az arany készítésének tudományát is – ám ez nagyon bonyolult folyamat, így csak akkor élnek vele, ha igazán szükségük van rá. Az alkímisták szeretnek a mocsarakban élni, mivel ez a vidék biztosítja számukra az aranyhoz szükséges kén és más alapanyagokat.

1 ÁSÓ



Mozgass át **4 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe. Ezután végrehajthatod az 1. akciót (lásd 9. oldal, „Területformálás és építkezés”) **1 ingyen ásóval** (természetesen ez esetben sem kötelező lakóházat építened).

(Ha ez az ásó nem elegendő ahhoz, hogy saját színedre formáld egy területet, akkor – a területformálási szakértelmed alapján – munkásaidat* további ásókra válthatod.)



Területformálási szakértelmed



2 ÁSÓ



Mozgass át **6 hatalomjelzőt** a III. edényből az I. edénybe. Ezután végrehajthatod az 1. akciót (lásd 9. oldal, „Területformálás és építkezés”) **2 ingyen ásóval** (természetesen ez esetben sem kötelező lakóházat építened).

(Ha ez az ásó nem elegendő ahhoz, hogy saját színedre formáld egy területet, akkor – a területformálási szakértelmed alapján – munkásaidat* további ásókra cserélheted. Ha 1 ásó is elegendő ahhoz, hogy a saját színedre formáld egy területet, akkor egy másik területet is átformálhatsz. Viszont a két átformált terület közül csak az egyikre építhetsz lakóházat.)

(Ha ez az ásó nem elegendő ahhoz, hogy saját színedre formáld egy területet, akkor – a területformálási szakértelmed alapján – munkásaidat* további ásókra cserélheted. Ha 1 ásó is elegendő ahhoz, hogy a saját színedre formáld egy területet, akkor egy másik területet is átformálhatsz. Viszont a két átformált terület közül csak az egyikre építhetsz lakóházat.)

(*Az éjfattyaknak munkások helyett 1 papot kell fizetniük minden hiányzó ásóért.)

II. FÜGGELÉK: A KEGYLAJKÁK

Miután egy megszentelt épületet építettél (templomot vagy szentélyt), azonnal választhatsz magadnak egy kegylapkát. *(A káoszmagusok 1 helyett 2 kegylapkát választhatnak.)* Tedd a kegylapkát **képpel felfelé** a frakciótáblád mellé. Minden típusú kegylapkából csak **egy darabot** birtokolhatsz. Összesen 12-féle kegylapka érhető el.

- 4 kegylapka azonnal, és csak egyszer, 3-mal növeli a befolyásodat az egyik kultuszszávon. Mind a négy kultuszról egy-egy ilyen kegylapka van.



- 8 kegylapka **azonnal** elérhetővé tesz számodra egy új, speciális képességet. Ezen túlmenően, azonnal és csak egyszer, 1-gyel vagy 2-vel növelik a befolyásodat egy adott kultuszszávon. Ezekből a kegylapkából három-három darab van.

(Figyeld arra, hogy miközben a befolyásod nő a kultuszszávon, bizonyos mezőket átlépve hatalmat kapsz. Lásd 13. oldal, „Hatalom szerzése a kultuszszávonon”.)



Mostantól a városalapításhoz 7 hatalomértéknyi épület helyett elegendő, ha 6 hatalomértéknyi épület kerül közvetlen kapcsolatba. (Lásd 14. oldal, „Városalapítás”.) *(Ha ezen kegylapka megszerzésekor azonnal várost is alapítasz, az újonnan szerzett városkulcsot felhasználhatod arra, hogy a tűz kultuszszávjának legfelső mezőre beléphess – ha a kegylapka segítségével belép-nél.)*



Mostantól, speciális akcióként (fordulónként egyszer) 1 lépést tehetsz felfelé egy kultuszszávon. Használat után takard le ezt az akciót egy akció-jelzővel, ezzel jelezve, hogy a forduló során már használtad. (Lásd 14. oldal, 7. akció.)



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 4 hatalmat.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 1 hatalmat és 1 munkást.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 3 pénzt.



Minden alkalommal, amikor egy lakóházadat kereskedőházzá fejleszted, kapsz 3 győzelmi pontot.



Mostantól, amikor passzolsz egy fordulóban (lásd 14. oldal, passzolás), 2/3/3/4 győzelmi pontot kapsz, ha 1/2/3/4 kereskedőházad van a játéktáblán.



Minden alkalommal, amikor lakóházat építesz, kapsz 2 győzelmi pontot.

III. FÜGGELÉK: A PONTOZÓLAPKÁK

Minden pontozólapka egy fordulót jelöl. Bal oldalukon látható, hogy az adott forduló Akció fázisában hogyan lehet további győzelmi pontokhoz jutni. Jobb oldaluk pedig azt mutatja, hogy a forduló végén (a III. fázisban) milyen kultuszjutalmak érhetők el a játékosok számára. Ezek a jutalmak a kultuszszávon elért pozíció alapján járnak. *(Ha elég magasan van a jelző a kultuszszávon, akár többször is megkaphatod a jutalmat.)* A kultuszszávon elért befolyásodat nem kell „elköltened”, hogy megkapd a jutalmat.



Akció fázis: amikor lakóházat építesz, kapsz 2 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 4 befolyás után, amit a víz kultuszában elértél, vegyél el 1 papot a tartalékból, és helyezd a frakciótábládra.



Akció fázis: amikor lakóházat építesz, kapsz 2 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 4 befolyás után, amit a tűz kultuszában elértél, kapsz 4 hatalmat. (Lásd 9. oldal, „A hatalom edényei”.)



Akció fázis: amikor kereskedőházat építesz, kapsz 3 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 4 befolyás után, amit a levegő kultuszában elértél, kaphatsz 1 ást. Ezt azonnal fel kell használnod! *(A következő forduló játékosrendjét betartva.)*



Akció fázis: amikor kereskedőházat építesz, kapsz 3 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 4 befolyás után, amit a víz kultuszában elértél, kaphatsz 1 ást. Ezt azonnal fel kell használnod! *(A következő forduló játékosrendjét betartva.)*



Akció fázis: amikor erődöt vagy szentélyt építesz, kapsz 5 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 2 befolyás után, amit a levegő kultuszában elértél, vegyél el 1 munkást a közös tartalékból, és helyezd a frakciótábládra.



Akció fázis: amikor erődöt vagy szentélyt építesz, kapsz 5 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 2 befolyás után, amit a tűz kultuszában elértél, vegyél el 1 munkást a közös tartalékból, és helyezd a frakciótábládra.



Akció fázis: minden ásó után, amit a forduló során felhasználsz, kapsz 2 győzelmi pontot.

Forduló végén: Vegyél el annyi pénzt a közös tartalékból, amekkora befolyással bírsz a föld kultuszszávján, és helyezd a frakciótábládra.



Akció fázis: amikor várost alapítasz, kapsz 5 győzelmi pontot.

Forduló végén: minden 4 befolyás után, amit a föld kultuszában elértél, kaphatsz 1 ást. Ezt azonnal fel kell használnod! *(A következő forduló játékosrendjét betartva.)*



IV. FÜGGELÉK: A BÓNUSZKÁRTYÁK

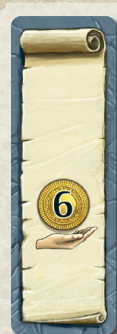
Összesen kilencféle bónuszkártya van *(tekeresként ábrázolva)* a játékban. Elsődleges feladatuk, hogy az I. fázis során további bevételt biztosítsanak. A bónuszkártyák minden forduló végén visszakerülnek a közös készletbe. *(Lásd 14. oldal, 8. akció.)*



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 1 papot.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 3 hatalmat és 1 munkást.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 6 pénzt.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 3 hatalmat. Emellett a II. fázis során ennek a fordulónak az idejére hajózási értékedhez +1-et adhatsz. *(Mivel ezt a hajózási bónuszt csak az Akció fázis idejére kapod, nem használhatod kultuszjutalomként kapott ásó felhasználásakor, illetve a játék végi pontozáskor sem lesz már érvényes.) (A törpék és a fakírok nem tudják használni ezt a bónuszt.)*



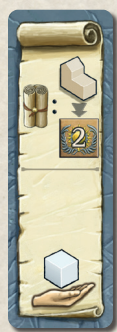
Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 2 pénzt. Emellett a II. fázisban speciális akcióként végrehajthatod az 1. akciót egy ingyen ásóval. Ezután egy akciójelzővel takard le ezt a speciális akciót, jelezve, hogy már végrehajtottad. *(Ha ez az ásó nem elegendő ahhoz, hogy saját színedre formálj egy területet, akkor – a területformálási szakértelmed alapján – munkásaidat további ásókra válthatod.) (Az éjfattyaknak munkások helyett 1 papot kell fizetniük minden hiányzó ásóért.)*



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 4 pénzt. Emellett a II. fázisban speciális akcióként eggyel feljebb léphetsz egy általad választott kultuszszávon ingyen. Ezután egy akciójelzővel takard le ezt a speciális akciót, jelezve, hogy már végrehajtottad.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 2 pénzt. Emellett, amikor passzolsz, 1 győzelmi pontot kapsz minden, a játéktáblán lévő lakóházad után.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 1 munkást. Emellett, amikor passzolsz, 2 győzelmi pontot kapsz minden, a játéktáblán lévő kereskedőházad után.



Az I. fázisban („Bevétel”) kapsz 2 munkást. Emellett, amikor passzolsz, 4 győzelmi pontot kapsz, ha már megépítetted az erődöt és/vagy 4 győzelmi pontot kapsz, ha már megépítetted a szentélyedet.

V. FÜGGELÉK: A VÁROSLAPKÁK

Összesen 5 különböző városlapka érhető el, mindegyikből két darab. Amikor várost alapítasz, válassz egyet a rendelkezésre álló városlapkák közül, majd helyezd azt az új város egyik épülete alá. Minden város egyszeri bónuszt ad megalapításakor. *(Választhatasz ugyanolyan típusú városlapkát, mint amelyet már egy korábbi városalapításkor kiválasztottál.)*



Amikor ezt a városlapkát választod, kapsz 9 győzelmi pontot, valamint elvehetsz 1 papot a tartalékból, és a frakciótáblára teheted.



Amikor ezt a városlapkát választod, kapsz 8 győzelmi pontot, valamint egy-egy mezővel előrébb léphetsz mind a négy kultuszszávon.



Amikor ezt a városlapkát választod, kapsz 7 győzelmi pontot, valamint elvehetsz 2 munkást a közös tartalékból, és a frakciótáblára teheted.



Amikor ezt a városlapkát választod, kapsz 6 győzelmi pontot és 8 hatalmat. *(Lásd 9. oldal, „A hatalom edényei”.)*



Amikor ezt a városlapkát választod, kapsz 5 győzelmi pontot, valamint elvehetsz 6 pénzt a közös tartalékból, és a frakciótáblára teheted.



Azt mondják, az éjfattyak gonosz és hízog teremtények, akik az óvatlan utazókat mocsaraikba csalogatják, ott kirabolják, majd megfojtják őket. Csak néhányan próbálták igazolni ezeket a pletykákat. Az éjfattyak népe meglehetősen képzett a négy elem kultuszában – ez biztos. Papjaik hatalmas tudásukkal képesek egész területeket elmocsarasítani.

Ezen az oldalon ismertetjük a 14 frakciót, azok különleges tulajdonságait, és jutalmukat, amelyet erődjük építésével kapnak. A frakciókat színük szerint rendeztük. Néhány frakció erődje megépítésekor egy akciójelzőt is kap, amit akár már abban a fordulóban fel is használhat.

DRIÁDOK

KÉPESSÉG: –

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, azonnal és csak egyszer, kapsz 1 kegylapkát. Fordulónként egyszer, speciális akcióként 2-vel növelheted befolyásodat egy általad választott kultuszszávon. *(A kultuszszávon 10. mezőit továbbra is csak városok alapításával érheted el.)* Frakciótábládon jelezd az akciójelződdel, amikor használtad ezt a speciális akciót.

BOSZORKÁK

KÉPESSÉG: Kapsz 5 győzelmi pontot minden alkalommal, amikor várost alapítasz.

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, kapsz egy akciójelzőt. Akció fázisonként egyszer, speciális akcióként, felépíthetsz egy lakóházat egy üres erdőre. Ezért nem kell sem munkással, sem pénzzel fizetned. Ezen lakóház megépítésekor hagyd figyelmen kívül a szomszédság szabályát. Bármely erdőre építhetsz, amely ezen akciód kezdetén már erdő volt. *(Seprülővaglás.) (Ezért ezen akció részeként nem is alakíthatod át a területet.)* Jelezd a frakciótábládon az akciójelződdel, hogy használtad ezt a speciális akciót.

ALKIMISTÁK

KÉPESSÉG: 1 győzelmi pontot 1 pénzre vagy 2 pénzt 1 győzelmi pontra cserélhetsz. Ezt bármikor és akárhányszor megetheted. *(Bölcsek köve.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, azonnal és csak egyszer, kapsz 12 hatalmat. Mostantól a játék végéig, amikor ásol, felhasznált ásonként 2 hatalmat kapsz. *(Függetlenül attól, hogy milyen úton jutsz ehhez az áshoz.)*

ÉJFATTYAK

KÉPESSÉG: Amikor területet formálsz át, *(munkások helyett)* pappal fizetsz az ásásért. Fizess ki 1 papot, és kapsz 2 győzelmi pontot a területformálás minden lépése után.

ERŐD: Miután az erődöt megépítetted, azonnal és csak egyszer, legfeljebb 3 munkásodat egy-egy papra cserélheted. *(Papszentelés.) (Ha az erőd építésével várost is alapítasz, és a két munkást biztosító városlapkát választod, akkor ezeket az újonnan szerzett munkásokat is felhasználhatod papszenteléskor.)*

FELSZERZETEK

KÉPESSÉG: Kapsz 1 győzelmi pontot minden ásóért, amihez a játék során hozzájutsz. *(Függetlenül attól, hogy milyen úton jutsz ehhez az áshoz.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, azonnal és csak egyszer kapsz 3 ásót, amiket a területformálás szabályai szerint azonnal fel is kell használnod. Ezután, ha szeretnél *(az építési költségek kifizetése után)* felépíthetsz egy lakóházat az imént átalakított területek egyikére.

KULTISTÁK

KÉPESSÉG: Amikor legalább egy játékosársad hatalomhoz jut egy építkezésed/fejlesztésed hatására, lépj előre 1 mezőt egy általad választott kultuszszávon. *(Ilyen módon legfeljebb 1 mezőt haladsz előre, függetlenül attól, hogy hány ellenfeled jut hatalomhoz építkezésed/fejlesztésed hatására. Ha egy játékosársad sem kér hatalmat, nem léphetsz előre a kultuszszávon, viszont kapsz 1 hatalmat. Ha egy játékosársad sincs szomszédságban az új épületteddel, nem használhatod ezt a képességet.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, azonnal és csak egyszer kapsz 7 győzelmi pontot.

MERNŐKÖK

KÉPESSÉG: Akcióként elkölthetsz 2 munkást, hogy építhess egy hidat. *(Ezt az akciót egy forduló során többször is használhatod. Ettől a képességedtől függetlenül használhatod a hidépítés hatalmakciót is.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, minden alkalommal, amikor egy forduló során passzolsz, kapsz 3 győzelmi pontot minden olyan megépített híd után, amely két épületet köti össze.

TÖRPÉK

KÉPESSÉG: Amikor a „Területformálás és építkezés” akciót választod, ki-hagyhatsz egy területet vagy folyómezt, ha elköltesz 2 munkást. *(Alagút-ásás.)* 4 győzelmi pontot kapsz minden alkalommal, amikor az alagútásást használsz. *(Nem használhatod ezt a képességet olyan területre való építkezésre, amit alagútás nélkül is elérsz.)* Nem hajózhat. A játék végi pontozáskor minden épületed, amelyet alagútás útján el tudnál érni, szomszédosnak minősül. *(Függetlenül attól, hogy hány munkásod maradt.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, 2 helyett csak 1 munkást kell fizetned az alagútásért.

SELLŐK

KÉPESSÉG: Városalapításkor átugorhatsz egy folyó mezt. *(Eldöntheted, hogy mikor és hol használod ezt a képességet, nem vagy rákényszerítve. Amikor így alapítasz várost, a városlapkát helyezd a folyó mezőre. Természetesen hidat is építhetsz a normális szabályok szerint.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, azonnal és csak egyszer, hajózási értékedet eggyel feljebb tolhatod. Ezért nem kell kifizetned az 1 papból és 4 pénzből álló árat. *(A frakciótábládon látható, fejlesztésért járó jutalmat ugyanúgy megkapod.)*

TENGERLAKÓK

KÉPESSÉG: Városalapításkor kapsz 3 munkást.

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, kapsz egy akciójelzőt. Akció fázisonként egyszer, speciális akcióként, egy lakóházadat kereskedőházzá fejlesztheted. Ezért a fejlesztésért nem kell sem munkással, sem pénzzel fizetned. Jelezd a frakciótábládon az akciójelződdel, hogy használtad ezt a speciális akciót.

KÁOSZMÁGUSOK

KÉPESSÉG: A játékot egyetlen lakóházzal kezded. Ezt a lakóházat azután helyezheted fel a táblára, miután mindenki más felhelyezte induló lakóházait. *(Ha a nomádok is játékban vannak, te azután teszed le a lakóházadat, hogy a nomád játékos letette harmadik lakóházát is.)* Templom és szentély építésekor 1 helyett 2 kegylapkát választhatsz. *(A kegylapkákat olyan sorrendben választhatod ki és hajthatod végre, amilyen sorrendben szeretnéd.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, kapsz egy akciójelzőt. Akció fázisonként egyszer, speciális akcióként, egymás után két kört játszatsz le. *(Amikor dupla kört játszol, egymás után két, bármilyen akciót végrehajthatsz. Ne feledd, hogy a passzolás is egy akciónak számít.)* Frakciótábládon jelezd az akciójelződdel, hogy használtad ezt a speciális akciót.

ÓRIÁSOK

KÉPESSÉG: Területformáláskor pontosan 2 ásót kell fizetned azért, hogy bármilyen területtípust – még ha hegységről vagy sivatagról van is szó – saját területeddé alakíts. *(Ha a III. fázis során kultuszjutalom gyanánt csak egy ásót kapsz, azt nem tudod felhasználni, elvész.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, kapsz egy akciójelzőt. Akció fázisonként egyszer, speciális akcióként, kapsz két ingyen ásót, hogy saját területtípusoddá alakíts egy számodra elérhető *(tehát egy épületteddel közvetlen vagy közvetett szomszédságban álló)* területet. Ezen a területen utána azonnal fel is építhetsz egy lakóházat, az építési költség kifizetésével. Jelezd a frakciótábládon az akciójelződdel, hogy használtad ezt a speciális akciót.

FAKÍROK

KÉPESSÉG: Amikor a „Területformálás és építkezés” akciót választod, ki-hagyhatsz egy területet vagy folyómezt, ha elköltesz 1 papot. *(Repülőszőnyeg.)* 4 győzelmi pontot kapsz minden alkalommal, amikor a repülőszőnyeg képességedet használod. *(Nem használhatod ezt a képességet olyan területre való építkezésre, amit repülőszőnyeg használata nélkül is elérsz.)* A játék végi pontozáskor minden épületed, amelyet repülőszőnyeggel el tudnál érni, szomszédosnak minősül. *(Függetlenül attól, hogy hány papod maradt.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, 1 helyett akár 2 területet/folyómezt is átugorhatsz, amikor a repülőszőnyeg képességedet használod. *(Ez a játékvégi pontozásodkor is érvényes.)*

NOMÁDOK

KÉPESSÉG: A játékot 2 helyett 3 lakóházzal kezded. A harmadik lakóházadat az után tedd fel, hogy mindenki felhelyezte második lakóházát. *(Ha a káoszmágusok is játékban vannak, ezt az előtt kell megtenned, hogy a káoszmágusok játékos felhelyezné egyetlen lakóházát.)*

ERŐD: Miután megépítetted az erődöt, kapsz egy akciójelzőt. Akció fázisonként egyszer, speciális akcióként, saját területtípusoddá alakíthatsz egy épületteddel közvetlen szomszédságban álló területet. *(Homokvihar.)* Ezen a területen utána azonnal fel is építhetsz egy lakóházat, az építési költség kifizetése mellett. Jelezd a frakciótábládon az akciójelződdel, hogy használtad ezt a speciális akciót. *(Ez nem minősül ásohasználatnak.)*

