

TERRA MYSTICA

A GAME FOR 2-5 PLAYERS AGED 14 AND UP
BY HELGE OSTERTAG AND JENS DRÖGEMÜLLER

RULE BOOK



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

"Hogy mered félbeszakítani a tanácskozásunkat?" - utasította élesen rendre a Vének Tanácsának tiszteletreméltó szónoknője a rendzavarót. "És ha ez valóban ennyire fontos, akkor beszélj érthetően. Mit láttál?"

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

Ez csakugyan kellemetlen hír volt. A Vének Tanácsa éppen úgy határozott, hogy kiirtja a déli erdőt lávafolyamot zúdítva oda, és az erdős területet fátlan pusztasággá változtatja - pont olyanra, amit szeretnek. A feladatot végrehajtó csapat már megalakult. És most úgy tűnik, hogy a boszorkányok elejét vették ennek. A boszorkányok erdőlakó nép, és így számos erdőt előzőnlöttek. Még rosszabb, hogy még fákat is ültetnek oda, ahol semmi nem volt egy erdő kialakításához.

Micsoda lidércnyomás ez a káoszmágusoknak, akik keményen próbálnak mindent pusztasággá alakítani.

Ezután Malkuzar, egy öreg és bölcs káoszmágus szólalt fel.

Az ok, amiért bölcsnek hívták, az volt, hogy öt vagy több önálló kísérlet is túlélte már. "Semmit sem tehetünk. Nem feltétlenül rossz nekünk, hogy vannak szomszédaink, jók a kereskedés miatt. Amikor felépítjük saját településünket, sok aranyat spórolhatunk a kereskedelemmel."

Néhányan a vének közül bólogattak, többen kételkedve néztek. "De az embereink már elmentek, hogy elkezdjék a földmunkákat." - érvelt a szóvivőnő. "Adjuk fel? Több pusztaságra van szükségünk!"

"Küldjük Sharat nyugatra, a hegyekbe!" - javasolta Malkuzar. "Általában van néhány földalatti lávafolyam a hegyekben, melyeket felnyithatunk. Különben is a hegyeket könnyebb pusztasággá változtatni, mint az erdőket. Ott megelőzhetjük boszorkányokat!"

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

BEVEZETÉS

A **Terra Mystica** játékban minden játékos a 14 csoport egyikét próbálja úgy kormányozni, hogy sikeresebben fejlődjön az ellenfelei csoportjánál. A Terra Mystica egy varázslatos világ: lakosai meg tudják változtatni a terepet, ahol élnek. Minden csoportnak van egy speciális tereptípusa: csak ezen építközhetnek, ez a szülőföldjük. Ezért volt szükséges minden csoportnak, hogy az évszázadok során **felszínformáló** képességet fejlesszen ki.

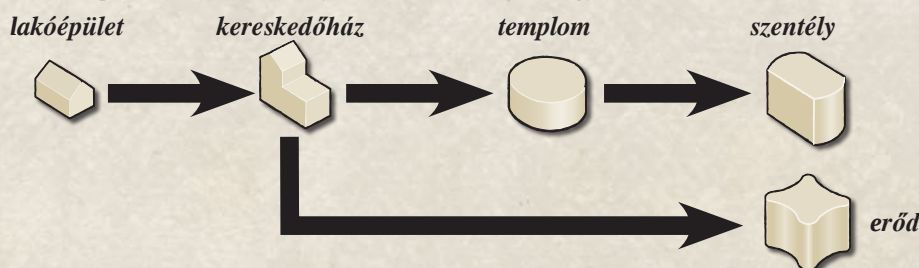
Egy csoport élhet Síkságon, Mocsárban, Tavon, Erdőben, Hegyen, Pusztaságban vagy Sivatagban – és mindegyikük arra törekszik, hogy a terepet saját igényei szerint alakítsa.



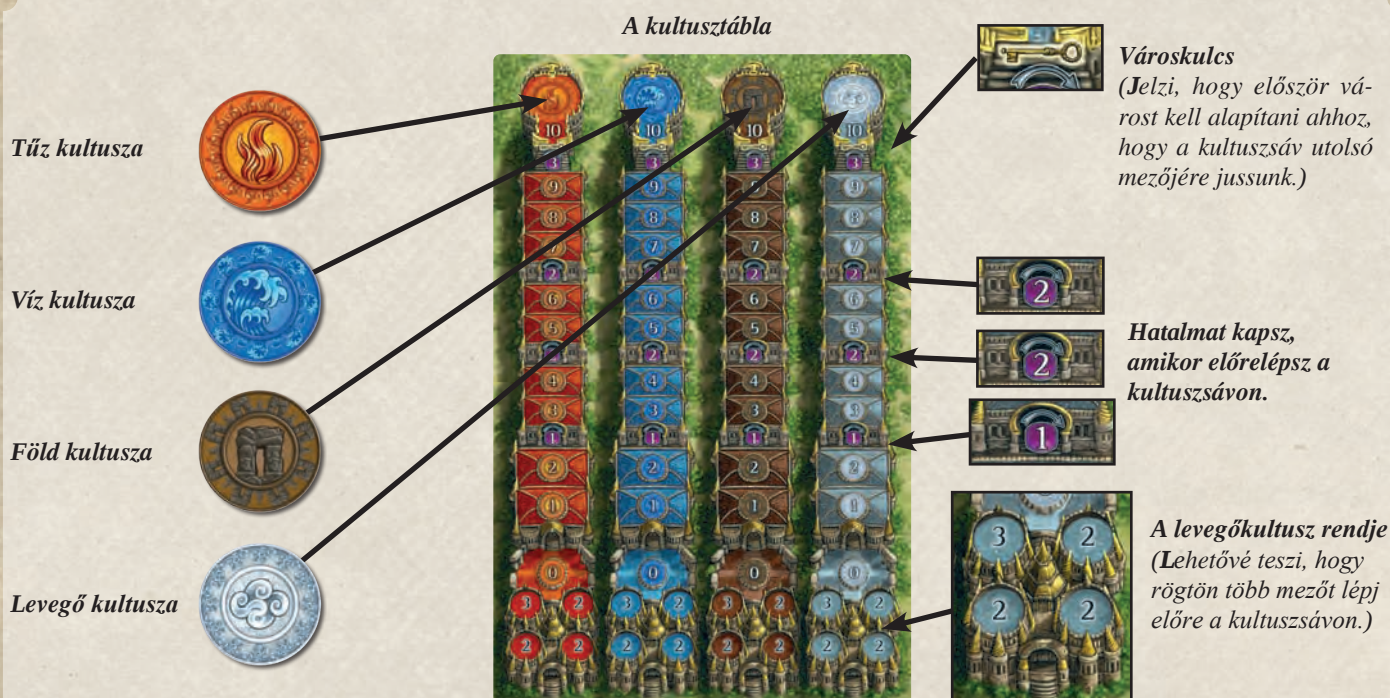
A Terra Mystica játékban a játékosoknak terjeszkedniük kell, hogy felépíthessék lakóépületeiket. Azonban mivel hatalomhoz jutnak, amikor egy másik játékos épít lakóépületeket vagy fejlesztéi épületeit a közvetlen szomszédságukban, a játékosoknak azzal a kihívással kell szembe nézniük, hogy megtalálják az egyensúlyt a **többi játékos szomszédságában** és a **szabad területek felé való terjeszkedés** közt.

A meglévő lakóépület több lépésben fejleszthető: először kereskedőházzá, majd erődé vagy templommá. Egyetlen templom szentéllé fejleszthető. A lakóépület adja a munkásokat. Az épületek fejlesztése növeli a pénzt, a hatalom vagy a pap bevételeket.

Egy lakóépület három lépésben válhat szentéllé. Alternatív irány, ha egy kereskedőházból erőd lesz.



A földrajzi terjeszkedés és az épületek fejlesztése mellett a játékosok négy kultuszt is fejleszthetnek: a Föld, a Víz, a Tűz és a Levegő kultuszát. Ezek fejlődését a kultusztáblán jelezzük. Fejlesztésük növeli a hatalmat és a többi jutalmat.



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



JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla a kezdeti állapot térképével



1 kultusztábla

(a négy kultuszszávvval és renddel)



7 kétoldalú csoporttábla

(minden oldalon különböző csoporttal)



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

56 tereplapka

(kétoldalú)



65 semleges színű munkás

40 kicsi érme (értéke 1)

25 közepes érme (értéke 2)

20 nagy érme (értéke 5)

65 lila hatalomjelző

(néha egyszerűen hatalomnak hívjuk)

1 narancssárga kezdőjátékos-jelző

17 akciójelző

(a hatalom- és a speciális akciókhoz)

1 játék vége jelző

5 "100 győzelmi pont" jelző

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



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

8 lakóépület

4 kereskedőház

1 erőd

3 templom

1 szentély

7 pap

7 jelző

3 híd

10 városlapka



8 négyszögletes pontozólapka



9 bónuszkártya

(egy-egy tekercset ábrázolnak)



5 akcióáttekintő-lapka



12 vonalzásas zacskó

ez a szabálykönyv és a függelékek angolul
ez a szabálykönyv és a függelékek németül

ELŐKÉSZÜLETEK

Ez a fejezet két részből áll. Az első játék alkalmával kövesd a statikus bevezető játék utasításait. Legkorábban a második játéknál add hozzá a változatos fő játékot adó variációkat.

Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére, és mellé a **kultusztáblát**.

ELSŐ JÁTÉK

A CSOPORTOK ELOSZTÁSA

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

- 2 játékosnál:** boszorkányok (zöld) és nomádok (sárga)
- 3 játékosnál:** boszorkányok (zöld), nomádok (sárga) és alkimisták (fekete)
- 4 játékosnál:** boszorkányok (zöld), nomádok (sárga), félszerzetek (barna) és szirének (kék)
- 5 játékosnál:** boszorkányok (zöld), nomádok (sárga), félszerzetek (barna), szirének (kék) és óriások (piros)

JÁTÉKELEMEK A CSOPORTOK SZÍNEIBEN

Minden csoporttáblán van egy **átalakításkör**. Ez mutatja a hétféle terepet, az adott csoportra jellemző **szülőföldterep**tel együtt, mely utóbbit a nagyobb méretével kiemeltünk. (A **szülőföld** színe megegyezik a csoport színével.)

A boszorkányok az erdőkben élnek. Az erdő ki van emelve.



Vegyétek el az összes jelzőt a csoportotoknak megfelelő színből: a **papokat**, az **épületeket**, a **jelzőket** és a **hidakat**.

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

Tegyétek a 7 papot és a 3 hidat a csoporttáblátok mellé.

Tegyétek az épületeket a csoporttáblátok megfelelő mezőire.

A csoporttábla mellé tett papok és hidak alkotják a készletet.



Tegyétek a helyére a **7 saját színű jelzőt**.

Tegyetek egy jelzőt a hajózássáv **bal szélső** mezőjére (értéke 0).

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



Tegyetek egy jelzőt csoporttáblátok cseresávjának **legelső mezőjére** – ezen a mezőn 3 munkás felel meg 1 ásonak.

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



Tegyetek egy újabb jelzőt a játéktábla győzelmpont-sávjának **20-as mezőjére**.



A 4 megmaradt jelzőből egyet-egyet tegyetek a kultusztábla mind a négy kultuszsávjának **0-s mezőjére**.



A **dölt betűs piros szöveg** és a zárójel kiemeli, hogy az egyes csoportok miben térnek el az alapszabálytól. Ezek a különbségek láthatóak minden csoport saját csoporttábláján is, és részletesen leírjuk ezeket a szabálykönyv utolsó oldalán is (lásd **VL függelék**).

A CSOPORTOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden csoport előkészülete a csoporttábláján látható.

KEZDETI ERŐFORRÁSOK

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

Munkások

Érmék

Papok

a játékos színében



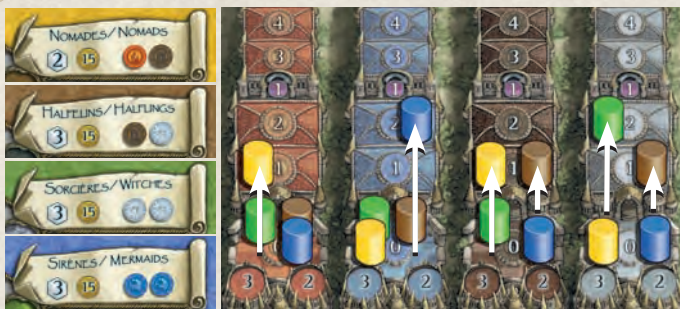
Vegyétek el az ábrázolt erőforrásokat, és tegyétek a csoporttáblátokra. (Ezek a kezdeti erőforrásokon felül az első fordulón még jövedelmet is kaptok. Lásd 8. oldal.)



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

A KULTUSZ FEJLŐDÉSE

A csoporttáblátokon látható néhány **kultuszszimbólum** a kezdeti erőforrások mellett. Minden egyes itt lévő szimbólumért a megfelelő jelzőt mozgassátok a kultusztáblán **egy mezővel** feljebb.

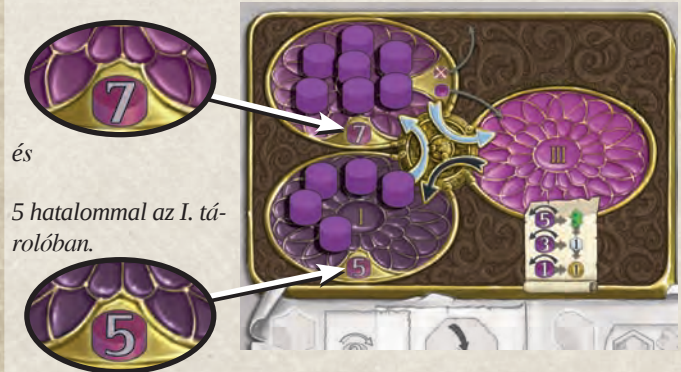


A nomádok (sárga) a tűz- és a földkultusznál az 1-es mezőről indulnak, a felszerzetek (barna) a föld- és a levegőkultusznál az 1-es mezőről indulnak, a boszorkányok (zöld) a levegőkultusznál a 2-es mezőről indulnak, és a sellők (kék) a vízkultusz 2-es mezőjéről indulnak.

A HATALOMTÁROLÓK

A csoporttáblátok **három hatalomtárolót** ábrázol a bal felső sarokban. Osszátok szét a **12 hatalomjelzőt** (egyszerűbben hatalmat) az I. és II. tároló között, ahogy azt a csoporttáblátok mutatja.

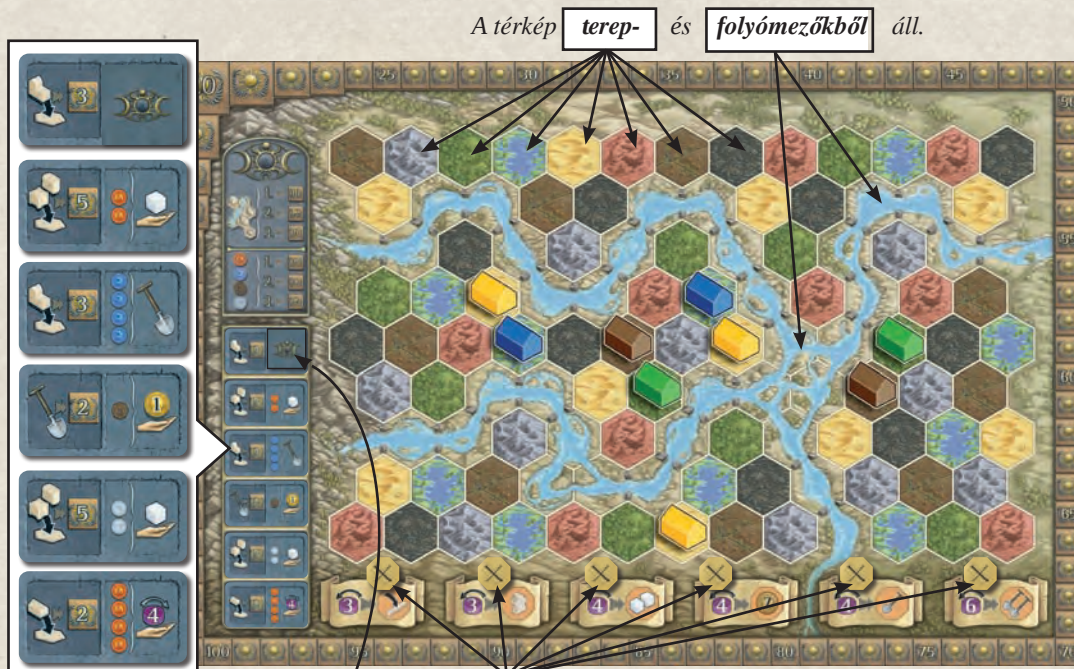
A boszorkányok 7 hatalommal kezdenek a II. tárolóban,



A JÁTÉKTÁBLA ÉS A KULTUSZTÁBLA

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

Balról jobbra haladva vegyetek el a csoporttábláitokról **lakóépületeket**, és úgy tegyétek le őket a játéktáblára, ahogy az ábra mutatja.



A **kegylapkákat** rendezték 3x4-es mintába.



Van egy előre megadott **pontozólapka-sorrend**. Tegyétek a legfelső pontozólapka jobb felére a **Játék vége jelzőt**. A letakart részt a játék során nem vesszük figyelembe.

Tegyétek **1-1 akciójelzőt** mind a 6 hatalomakció-mező fölé a játéktáblára. Tegyétek a maradék akciójelzőket a tábla mellé.

Válogassátok szét a **munkásokat**, az **érmeket** és a **városlapkákat**, és tegyétek a tábla mellé könnyen elérhető helyre. Fordítsátok a 10 városlapkát képpel felfelé.



A **bónuszkártyák** egy tekercset ábrázolnak. A játékosok számától függ, hogy melyiket használjuk. Az ábra azokat a kártyákat mutatja, amiket 4 játékos esetén kell használni.



Az a játékos, aki legutóbb ásta fel veteményesnek a kertjét, elveszi a **kezdőjátékos-jelzőt**, ő lesz a kezdőjátékos.





A bónuszkártyák és az előkészületek 2 játékosnál.



A bónuszkártyák és az előkészületek 5 játékosnál.



A bónuszkártyák és az előkészületek 3 játékosnál.

Megjegyzés: Minden csoportnak (egyét kivéve) van két speciális képessége: az egyik a játék kezdetétől adott, a másik az erőd megépítése után. Ezek a képességek szerepelnek a csoportlapokon, és a szabálykönyv utolsó lapján részletesen is leírjuk. Mielőtt elkezdtek játszani, győződjön meg róla, hogy minden játékos tisztában van a csoportok speciális képességeivel.

Az erőd építése után megszerzett speciális képesség.

A játék kezdetétől meglévő speciális képesség.



AZ ALAPJÁTÉK MÓDOSÍTÁSA

A bevezető játékkal ellentétben véletlenszerűen válasszátok ki, hogy melyik bónuszkártyákat és pontozólapkákat használjátok. Miután ez az alapfelállítás megtörtént, szabadon választhatok csoportot. Szintén szabadon dönthettek az első lakóépületek helyéről.

(Az első lakóépület helye nincs előre megadva.)

PONTOZÓLAPKÁK

A táblán 6 hely van a pontozólapkáknak (1-től 6-ig számozva). Minden hely egy fordulónak felel meg. Keverjétek meg a lapkákat, majd a 6-os mezőn kezdve képpel felfelé, egyesével tegyék ezekre a helyekre egyet-egyet. Ha azt a lapkát húzzátok az 5-ös vagy 6-os helyre, aminek a bal oldalán van ásó, akkor azt tegyék földre, és húzzátok a helyette másikat, majd keverjétek vissza. (A példában a 3-as helyen van ez a lapka.) Takarjátok le a legfelső pontozólapka jobb felét a játék vége jelzővel.



A 6. fordulóhoz tartozó csökkentett pontozólapka.

Az 5. fordulóhoz tartozó pontozólapka.

A 4. fordulóhoz tartozó pontozólapka.

A 3. fordulóhoz tartozó pontozólapka.

A 2. fordulóhoz tartozó pontozólapka.

Az 1. fordulóhoz tartozó pontozólapka.

BÓNUSZKÁRTYÁK

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

játékosok száma	2	3	4	5
szükséges bónuszlapon	5	6	7	8

Véletlenszerűen húzzátok ki az adott számú bónuszkártyát, és tegyék képpel felfelé sorban egymás mellé.

(A megmaradt kártyákat tegyék vissza a dobozba.)

EGY CSOPORTTÁBLA VÁLASZTÁSA

A kezdőjátékos választ egy csoportot, és elveszi a **csoporttábláját**. Az óramutató járásának megfelelően a játékosok választanak egyet a maradék csoporttáblákból, és eldöntik, melyik oldalukat szeretnék használni.

Megjegyzés: Alternatíva lehet a csoportok véletlenszerű kiválasztása. (Vegytek mindegyik színű lakóépületből egyet, és osszatok egyet minden játékosnak véletlenszerűen.) Ezután válasszátok egyet a két csoport közül: az adott csoporttábla elején vagy a hátoldalán lévő.

Amint minden játékos választott egy csoportot, folytassátok a csoportok előkészületeivel, ahogy a bevezető játéknál leírtuk. A tartozékokat is válogassátok ki a saját színetekben, ahogy ott leírtuk. De a **lakóépületeket** még **ne** rakjátok le a táblára (lásd az Első épületek lerakása részt a 8. oldalon).



A JÁTÉK CÉLJA

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

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

Mind a 6 fordulónak van egy **pontozólapkája**. Mindegyikük mutatja, hogy az adott fordulóban, hogy lehet győzelmi ponthoz jutni:

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

Szembe kell nézni egy dilemmával: egyrészt csoportjaitok számára a legjobb épületeket szeretnétek megépíteni (az egyik csoport gyorsan erődöt akar, a másik sok templomot), másrészt arra az épületre is figyelnetek kell, amelyik az adott fordulóban győzelmi pontot ér.



A 9 bónuszkártyából 3 győzelmi pontot ad, **ha befejeztétek az összes akciótokat, amit az adott akciófázisban végre akartatok hajtani** (passzolásnak nevezzük).

Győzelmi pontot kaphattok vagy mindegyik, a táblán lévő lakóépületek után, vagy mindegyik, a táblán lévő kereskedőházak után, vagy a táblán lévő erődötök és szentélyetek után.



Két kegylapka a lakóépületekért és a kereskedőházakért ad győzelmi pontot, **amikor megépítitek ezeket.**



Egy másik kegylapka a már megépített kereskedőházakért ad győzelmi pontot, **ha passzoltok.**



Győzelmi pont jár a **városalapításért**. (Részletesen a 14. oldalon.)

Valamint megkapjátok a tetején látható plusz jutalmakat is.

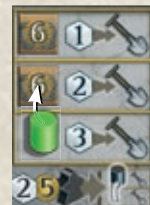


Győzelmi pontot kapsz a **hajózás** fejlesztéséért (2. akció, 11. oldal)



vagy

a **felszínformálási képesség** fejlesztéséért (3. akció, 11. oldal). Ezért ezek az akciók nem csak a játék elején hasznosak, hanem a vége felé is.

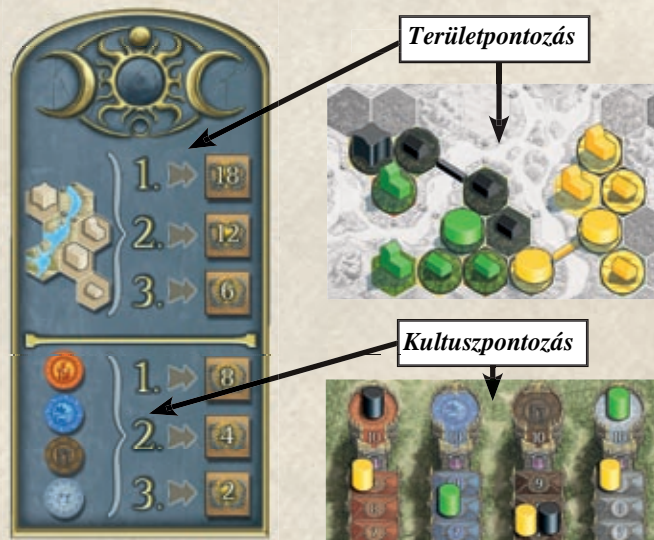


Néhány csoportnak olyan speciális képessége van, ami további győzelmi pontokat ad. (Például az **alkimisták kifejezetten jók az érmék győzelmi pontokra alakításában**.)



A **játék végén** győzelmi pont jár a játéktáblán lévő legnagyobb összefüggő területért (Területpontozás).

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



Szintén a **játék végén** jár győzelmi pont a négy kultuszsávon való előrelépésért (Kultuszpontozás).

Egyrészt **sok** lakóépületet szeretnétek, hogy nagy összefüggő területet hozzatok létre, másrészt **értékesebb** templomokat és szentélyt, ami sok papról gondoskodik. Ezekre van szükség a jó kultuszpontozáshoz (5. akció, 13. oldal).

A közvetlen szomszédokkal lehetőség van **győzelmi pontokat cserélni hatalomra** (lásd 12. oldal).

(Ezért kezdték a játékot 20 győzelmi ponttal.)



A nomádok a sivatag lovasai. Sátrakban élnek, és mindig mozgásban vannak. Még ma is egyszerű és könnyű anyagokat használnak lakóépületeik építéséhez, így nagy területeket tudnak igazán gyorsan benépesíteni. A nomádok csak a sivatagban laknak, és a lovas seregük homokviharokat okozhat, mely a szomszédos területekre is áterjedhet.



A JÁTÉK MENETE

AZ ELSŐ ÉPÜLETEK LERAKÁSA

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

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint haladva tegyetek le egyet a lakóépületeitekből egy **meglévő szülőföldetekre**. Ezután az utolsó játékkal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, tegyetek le hasonló módon a második lakóépületeket. *(A nomádok a harmadik lakóépületeiket azután teszik csak le, amikor már minden játékos letette a második lakóépületét. A káoszágusok egyetlen lakóépületüket azután teszik le, amikor a többi játékos már letette mindegyik lakóépületét - ha vannak, akkor a nomádok harmadik lakóépületének lerakása után.)*

RÉSZLETEK

- A lakóépületek csak a csoport szülőföldterepére rakhatóak. (Ez az egyetlen korlátozás.)

Az első épületek lerakásánál a játékosok nem alakíthatják át a felszínt.

Ez a játék során csak később lehetséges.



- Minden épületet, a lakóépületeket is, balról jobbra kell leválasztani a csoporttáblákról.



Az első épületek felrakása után üres helyek lesznek a lakóépületsávon. Ezek a helyek határozzák meg a bevételeket (lásd lejjebb).

AZ ELSŐ BÓNUSZKÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

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

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



A káoszágusok nagyra becsülik a pusztító erőket, és a komor pusztaságban érzik magukat a legjobban. Imádják a tüzet, és mindig keresik a földalatti lávafolyamokat, amit megpróbálnak kitörésre kényszeríteni, és így még nagyobb felszínt átalakítani pusztasággá. A káoszágusoknak van bizonyos hatalmuk az idő fölött: meg tudják állítani az időt a többi ember számára, és így zavartalanul pusztíthatnak.

Tegyetek 1 érmét minden megmaradt bónusz-kártyára. (Ezek az érmék azt a célt szolgálják, hogy a ritkán választott bónusz-kártyákat vonzóbbá tegyék a későbbi fordulóknak.)

Minden forduló végén 3 maradék bónusz-kártya lesz, és mindegyik kap 1 érmét.



A JÁTÉK MENET HAT FORDULÓN ÁT

Mind a hat forduló az alábbi 3 fázisból áll:

I. FÁZIS: Bevételfázis • II. FÁZIS: Akciófázis • III. FÁZIS: Kultusz-bónusz- és takarításfázis

I. FÁZIS: BEVÉTEL

Az új munkások, érmék, papok és hatalom begyűjtése.

Az 1. fordulóban is végre kell hajtani ezt a fázist. Először megkapjátok a csoportspecifikus kezdeti bevételt, majd utána megkapjátok a 1. forduló bevételét is.

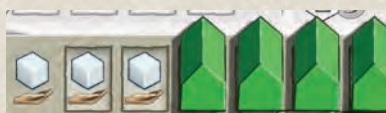


A bevételek függ az általános készletből épített épületektől, a választott bónusz-kártyától és (később a játék során) a saját kegylapkáitoktól. Minden tartozékon egy nyitott kéz jelöli a bevételt.

AZ ÉPÜLETEK ALAPJÖVEDELME

Munkások: Vegyetek el az általános készletből annyi munkást, amennyi munkásszimbólum a lakóépületsávon látható.

Az 1. fázisban ez a játékos 3 munkást kap, ahogy ezt a lakóépületsáv jelzi.



Érmék: Vegyetek el az általános készletből annyi érmét, amennyi érmeszimbólum a kereskedőházásávotokon látható.

Papok: Vegyetek el az általános készletből annyi papot, amennyi papszimbólum a templomsávotokon látható. Még egy papszimbólum válik láthatóvá a szentély megépítése után. *(A gyíkserze-tek és az arnylények szentélye 2 papot ad.)*

Tegyetek az új munkásokat, érméket és papokat a csoporttáblákra. *(Ha elfogynak a készletből a munkások vagy az érmék, akkor helyettesítsétek a hiányzókat valamivel. Csak a papok száma korlátozott.)*

Hatalom: Annyi hatalmat kaptok, amennyi hatalomszimbólum a kereskedőházásávotokon látható. Az erőd általában további hatalomhoz juttat *(kivéve az alkímistákat, akik 6 érmét kapnak helyette, a káoszágusokat, akik 2 munkást kapnak helyette, és a fakírokat, akik 1 papot kapnak helyette).*

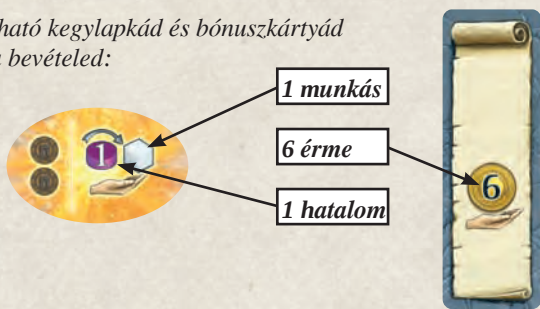
A hatalom használatát az A hatalomtároló fejezetben írjuk le.



KÁRTYÁKBÓL ÉS LAPKÁKBÓL SZÁRMAZÓ PLUSZ JÖVEDELEM

A csoporttáblákon lévő bevételhez adjátok hozzá a bónuszkártyáitokon (lásd IV. Függelék, 19. oldal) és a kegylapkáitokon (II. Függelék, 18. oldal) látható bevételt.

Ha az itt látható kegylapkád és bónuszkártyád van, akkor a bevétel:



A HATALOMTÁROLÓ

Minden játékosnak **12 hatalomjelzője** van, amit 3 tároló között kell szétosztani. A hatalomakciókhoz (lásd 6. akció, 13. oldal) hatalomnak kell lennie a **III. tárolóban** (a jobb oldali).

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



Valahányszor hatalmat kaptok a játékban (bevételként; amikor egyik ellenfeled épületet épít; vagy a kultuszszávon az előrelépésért), akkor nem új hatalomjelzőket kaptok, hanem **átteszitek** a már meglévő jelzőiteket egyik tárolóból a másikba. Amikor hatalomjelzőket használtok fel egy hatalomakcióban, akkor nem vesztek hatalomjelzőket, hanem ismét körbe mozgathatók ezeket. A hatalomjelzők a következő szabályok alapján mozognak (mindig az óramutató járása szerint):

HATALOMSZERZÉS

Hatalomszerzéskor kövessétek sorban az alábbi lépéseket:



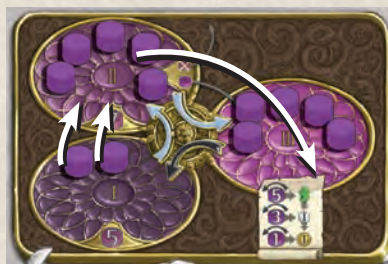
1. Ha van hatalomjelző az I. tárolóban, akkor minden egyes kapott hatalom után tegyetek át 1 jelzőt az I. tárolóból a II. tárolóba.



2. Ha az **I. tároló üres**, akkor minden egyes kapott hatalom után tegyetek át 1 jelzőt a II. tárolóból a III. tárolóba.

3. Ha mindegyik hatalomjelző a III. tárolóban van, akkor nem kaphattok újabb hatalomjelzőt.

Ebben a helyzetben ha kapsz 3 hatalomjelzőt, akkor először tegyél át 2 jelzőt az I. tárolóból a II. tárolóba, ezután tegyél át 1 jelzőt a II. tárolóból a III. tárolóba, mivel most az I. tároló üres.



HATALOMKÖLTÉS

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

Miután az előző példában szereztél 3 hatalomjelzőt, most már maximum 6 hatalomjelzőt költözhetsz el el egy hatalomakcióban. Később részletezzük.



II. FÁZIS: AKCIÓK

Az akciófázis alatt a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásának megfelelően haladva minden játékos végrehajt pontosan egy akciót. Ezt addig folytatjátok, amíg már **egy játékos sem** szeretne több akciót végrehajtani.

Nyolc lehetséges akcióból választhattok. A passzolást kivéve minden akciót többször is végrehajthatjátok ugyanabban az akciófázisban (de körönként csak egyszer).

AZ AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

Ez a fejezet bemutatja az akciók közötti kapcsolatot.

Az **1.** akció lakóépület építése egy nem foglalt területen. A **2.** és a **3.** akció elősegíti az építkezést. A játék végén van egy speciális pontozás a legnagyobb összefüggő területre vonatkozóan.

A **4.** akció az épületek fejlesztése. Sok csoportnak a lehető leg hamarabb erődöt kell építenie. Másrészt a templomok és a szentély szintén értékesek, mivel ezek adják a papokat és a kegylapkákat. Ezekre a pontokra szintén szükség van a kultuszpontozásnál a játék végén.

Az **5.** akció közvetlenül hat a kultuszpontozásra, és további hatalomjelzőket ad a papokon és a kultuszokon keresztül. A hatalomjelzőket a speciális hatalomakcióban (**6.**) lehet felhasználni.

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

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

I - ÁTALAKÍTÁS ÉS ÉPÍTÉS

Először megváltoztathatod egy terepmező **típusát**. Miután átalakítottad a felszínt a szülőföldednek megfelelően, azonnal építhetsz erre a mezőre egy **lakóépületet**.

LAKÓÉPÜLET ÉPÍTÉSE

Ahhoz, hogy egy területre lakóépületet építhess, szükséges, hogy ez a mező legyen...

- a saját színed (vagyis a szülőfölded típusa);
- ne legyen foglalt;
- közvetlenül vagy közvetve szomszédos legyen az egyik saját épületeddel (a "Szomszédságot" a következő részben fejtjük ki).



Ezen kívül be kell fizetni az építés költségét. Minden lakóépület 1 munkásba és 2 érmebe kerül. **(Kivételek: A mérnökök 1 munkásért és 1 érmeért építenek lakóépületet, a gyűkszerzetek 2 munkásért és 3 érmeért.)**



EGY TEREPMEZŐ ÁTALAKÍTÁSA

Az első feltétel biztosításához átalakíthatsz egy nem foglalt területmezőt a szülőföld tereptípusára **közvetlenül a lakóépület építése előtt**. Tegyél egy **tereplapkát** erre a mezőre a saját színedben.



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

Ásóhoz különböző módon juthattok.

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

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



1 vagy 2 ásót szerezhethünk bizonyos **hatalomakciókban** (lásd 6. akció, 13. oldal; vagy I. Függelék 17. oldal).



Egyik **bónuszkártya** is adhat egy ásót (lásd 7. akció, 14. oldal; vagy IV. Függelék 19. oldal).



(A félszerzetek és az óriások kaphatnak további ásókat azonnali használatra erődjük felépítése után.)

Az ásók csak **egyetlen terepmezőn** használhatók, de van két különleges eset:

- Ha a hatalomakcióval vagy bónuszkártyával szerzett ásók száma nem elég egy mező szülőföldtípusra alakításához, akkor beválthatók munkások* a hiányzó ásókra (az aktuális cserearány a cseresávon látható).

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

- Ha 2 ásót szerzel, de csak 1 kell egy terepmező szülőföld-terepre átalakításához, akkor a másik ásót felhasználhatod egy másik terepmezőn, de lakóépületet nem tehetsz erre a második mezőre.

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

LAKÓÉPÜLET ÉPÍTÉSE RÉSZLETESEN

- Építkezéskor az épületeket **(beleértve a lakóépületeket is) balról jobbra** vegyédtek le a csoporttáblákról.

- Ha az aktuális pontozólapka egy lakóépületet ábrázol, akkor 2 győzelmi pontot kapsz minden lakóépületért, amit felépítesz.

Ez a pontozólapka 2 győzelmi pontot ad minden lakóépület építéséért.



AZ ÁSÓ HASZNÁLATA RÉSZLETESEN

- Nem lehet ásókat jövőbeni akciókra megtartani. Az ásókat azonnal használni kell.

- Ha az aktuális pontozólapka bal oldalán ásó látható, akkor győzelmi pontot kapsz, ha ásót használsz az adott akciófázisban.

Ez a pontozólapka 2 győzelmi pontot ad az ásó használatáért.



- Egy terepmező átalakítása után **nem kell** azonnal lakóépületet építeni. Ezt megtehetitek egy másik akció során egy későbbi időpontban.

- Nem kell egy terepmezőt a szülőföldetek típusára alakítanotok, bármely más tereptípusnál megállhattok *(például ha nincs több ásótok)*. De az ellenfeletek a fordulójuk alatt megszerezhetik maguknak ezt a területet. **(Az olyan terepmező, amin van tereplapka, de nincs épület, nem számít foglaltnak.)**

- Még ha úgy alakítottok is át terepmezőt, hogy nem kerül rá épület, a terepmezőnek akkor is közvetlenül vagy közvetve szomszédosnak kell lennie az egyik épületekkel (lásd 11. oldal).

- Olyan terepmezőt **nem lehet** átalakítani, ahol van épület.

- Kultusz bónuszként is hozzájuthattok ásókhoz (lásd a forduló III. fázisa, 15. oldal). Mivel ezek az ásók az akciófázison kívüli szerzemények, ezért nem lehet egyből lakóépületet építeni vagy munkásokat ásóra cserélni. **(Meg kell várnod a következő akciófázist egy lakóépület megépítéséhez.)**



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

SZOMSZÉDSÁG

Más szabályok miatt (lásd a *Hatalom épületekért részt*, 12. oldal) fontos, hogy különbséget tegyünk a közvetlen/direkt és közvetve/indirekt szomszédos területek között. (Ez a megkülönböztetés nem befolyásolja a lakóépületek építését, amelyről ez a fejezet szól.)

KÖZVETLEN SZOMSZÉDSÁG

A terepmezőket és az épületeket akkor tekintjük közvetlenül szomszédosnak egymással, ha hexáiknak van egy közös oldala. Továbbá a folyóval elválasztott, de **híddal** összekötött terepmezők és épületek is egymással közvetlenül szomszédosnak számítanak. (Lásd *hatalomakció „Hid építése”*, 1. Függelék, 17. oldal).

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



KÖZVETETT SZOMSZÉDSÁG

A terepmezőket és az épületeket akkor tekintjük közvetve szomszédosoknak egymással, ha (nem közvetlenül szomszédosak egymással, de) egy vagy több folyómező választja el őket, és a hajózásod elég fejlett a távolság megtételéhez. (A hajózás egy másik akció, és a következő fejezetben részletezzük.)

(Azok a terepmezők és épületek, melyeket a **törpék** alagutakon keresztül el tudnak érni, a **fakírok** pedig repülőszőnyegen, szintén közvetve szomszédosak egymással.)

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



Megjegyzés: Lakóépület építéskor az ellenfeleidnek esélye nyílik hatalomszerzésre. Ezt a 4., „Az épületek fejlesztése” akciónál részletezzük. Előtte nézzük meg azt a két akciót, amely megkönnyíti a lakóépületek építését a játék fennmaradó részében: az előrelépést a hajózássávon, és az ásók cserearányának csökkentését.

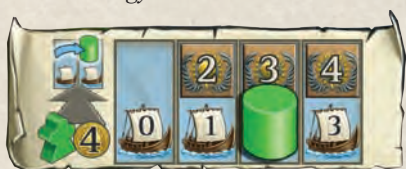
2 - ELŐRELÉPÉS A HAJÓZÁSSÁVON

A terepmezőknek és az épületeknek közvetve szomszédosnak kell lennie egymással, ha **folyómezőkön** keresztül akartok terjeszkedni.

Azért, hogy majd terepmezőket alakíthassatok át vagy épületet építhessetek a folyón túl, **ezzel az akcióval** pontosan egy mezőt előreléphettek a hajózássávon. A csoporttábla jelzi ennek az akciónak a költségét: 1 pap és 4 érme.

Az akció végrehajtásáért jutalmul megkapjátok annak a hajózássáv-mezőnek a győzelmi pontjait, ahova léptek.

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



3 - AZ ÁSÓK CSEREARÁNYÁNAK CSÖKKENTÉSE

A játék elején minden ásó 3 munkásba kerül (lásd 1. akció). Ahhoz, hogy ezt lecsökkentsétek 2 vagy akár 1 munkásra, **ezzel az akcióval** egy mezőt előreléphettek a cseresávon lévő jelzőtöklökkel. A csoporttábla jelzi ennek az akciónak a költségét: 2 munkás, 5 érme és 1 pap.

(Kivétel: a **félszerzeteknek** kevesebb érme befizetése szükséges, és az **árnylányeknek** egyáltalán nincs cseresávjuk, mivel ők papokat cserélhetnek ásóra.)

Az akció végrehajtásáért jutalmul 6 győzelmi pontot kaptok.

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



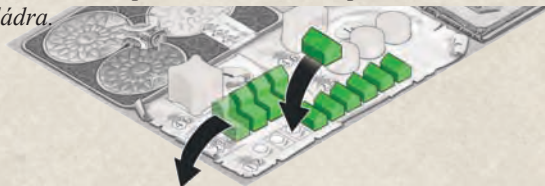
4 - ÉPÜLET FEJLESZTÉSE

Az épületek lépcsőről lépésre fejleszthetők. Az egyes fejlesztések költsége a csoporttáblán, az épületek bal oldalán látható.

RÉSZLETEK

- Az újonnan letett épületeket a csoporttábláról mindig **balról jobbra** szedjétek le.
- A fejlesztéskor az egyik épületet másikra **cseréled**. Vedd le a fejleszteni kívánt épületet a tábláról, és tedd vissza **csoporttáblára**. Ez csökkenti a bevételed az adott épülettípusnál. (Amikor visszatessz az épületeket a csoporttáblára, akkor a megfelelő épületsávon a legszélső jobb oldali szabad helyre tedd őket.) Tedd az új épületet a játéktáblán az éppen levett épület helyére.

Ha kereskedőházat építesz, akkor a lakóépület visszakerül a csoporttáblára.



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



A lakóépület kereskedőházzá fejlesztése 2 munkásba és 6 érmébe kerül*. Ha **legalább egy ellenfelednek van** ezzel a lakóépülettel **közvetlenül szomszédos épülete**, akkor a 6 érme helyett csak 3 érmét kell fizetned. Ha az aktuális pontozólapka egy kereskedőházat ábrázol, akkor 3 győzelmi pont jár ezért a fejlesztésért.

Ez a pontozólapka 3 győzelmi pontot ad egy kereskedőház építéséért.



A tiündérek titokzatos erdőlakók, akikről úgy tartják, hogy fizikai test nélkül élnek. Sajnos, ezt senkinek sem sikerült bebizonyítania, mivel nem láthatóak, amikor a fák közé sétálunk. Ha fenyegetik vagy megláthatják őket, akkor egyszerűen eltűnnek a fák között, és láthatatlanná válnak.

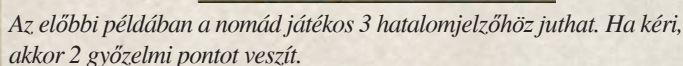


- Nem kaphatsz hatalomjelzőt a saját épületeidért. Hatalomjelzőt csak akkor kaphatsz, ha egy ellenfeled épít épületet.
- Az aktív játékostól balra ülő játékossal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden érintett ellenfélnek el kell döntenie, hogy kap-e hatalomjelzőt vagy sem. *(A következő részben elmagyarázzuk, miért akarhat valaki visszautasítani hatalomjelzőt.)*

A HATALOM ÁRA

Sajnos az épületekért kapott hatalom nincs ingyen. Ahhoz, hogy megkapd ezeket a hatalomjelzőket, a szerzett hatalom értékénél eggyel kevesebb győzelmi ponttal kell fizetned.

Tehát 1/2/3/4/... hatalomjelző ára 0/1/2/3/... győzelmi pont.



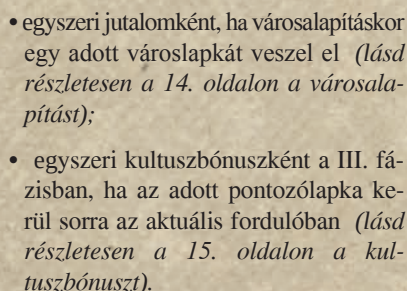
RÉSZLETEK

- Nem lehet a végén negatív a pontod, ha győzelmi pontot vesztesz.
- Nem kaphatsz kevesebb hatalomjelzőt, hogy kevesebb győzelmi pontot veszíts. Vagy mindet megkapod, vagy semmit. *(Kivételek: Ha nincs elég hatalomjelző az I. és a II. tárolóban, akkor annyi hatalomjelzőt kapsz, amennyivel mindegyik a III. tárolóba kerül, és ennek megfelelően vesztesz győzelmi pontot. Akkor is kevesebb hatalomjelzőt kapsz, ha az negatív győzelmi pontot eredményezne. Ebben az esetben csak annyi hatalomjelző jár, amennyivel a győzelmi pont-sávon a 0 mezőre érsz.)*
- Csak akkor vesztesz győzelmi pontokat, ha a hatalomjelzőket az épületek miatt kapod. Ha más úton jutsz hatalomjelzőhöz, az nem jár győzelmi pont elvesztésével.

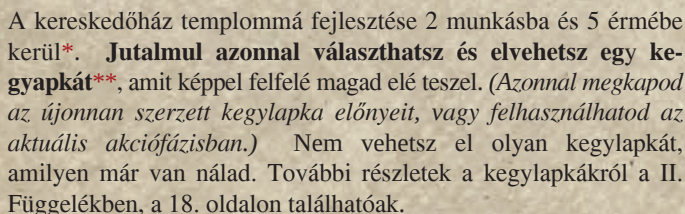
ÖSSZEFOGLALÁS: HOGY JUTHATSZ HATALOMJELZŐHÖZ?

Hatalomjelzõt kapsz...

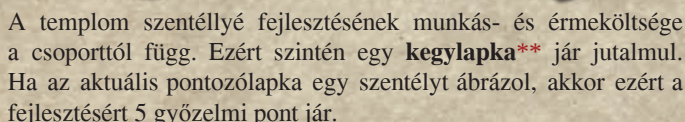
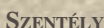
- ha egy ellenfeled épületeket épít vagy fejleszt;
- kereskedőházaid és erőőd bevételként
(és a templomokért, ha a **mérnökökkel** játszol);
- két konkrét bónuszkártya bevételként;
- két konkrét kegylapka bevételként;



- **a kultuszszávon való előrelépésért** (ahogy a következő oldalon elmagyarázzuk).



(*A mérnökök kevesebbet, a gyűkszerzetek többet fizetnek a kereskedőház templommá fejlesztéséért.)

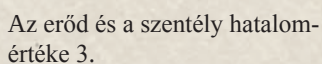


(A káoszmágusok 1 helyett mindig 2 kegylapkát kapnak.)**

Végül jöjjön az említett jutalom, amelyet akkor kapsz, ha egyik ellenfeled megépít egy épületet.

HATALOM ÉPÜLETEKÉRT

Minden épületnek van egy hatalomértéke. Az egyes épületek hatalomértéke a csoporttábla megfelelő sávjának jobb oldalán látható:



A kereskedőházak és a templomok hatalomértéke 2.

A lakóépületek hatalomértéke1.

Ha lakóépületet építesz (*1. akció*) vagy egy épületet fejlesztesz (*4. akció*), akkor köteles vagy jelezni a saját épületed közvetlen szomszédságban lévő épületek tulajdonosainak, hogy hatalomjelzőkhöz juthatnak (*lásd „A hatalomtároló”, 9. oldal*):

Az ellenfél által szerezhető hatalomjelzők számának meghatározásához add össze a saját épületeddel közvetlenül szomszédos épületeinek hatalomértékét.

A sellő játékosnak (kéknek) szólnia kell a nomád játékosnak (sárgának), hogy az újonnan épített kék lakóépület miatt pontosan 3 hatalomjelzőt kaphat: 1 hatalomjelzőt a sárga lakóépületért, plusz 2 hatalomjelzőt a sárga templomért. A nomád játékos nem kap hatalomjelzőt a sárga kereskedőházért, mert az nem szomszédos közvetlenül a kék lakóépülettel.



HATALOMJELZŐK A KULTUSZSÁV MIATT

Hatalomjelzőt kaphatsz a föld, a víz, a tűz és a levegő kultuszsávján. 1/2/2/3 hatalomjelzőt kapsz, amikor előrelépsz egy kultuszsáv 3./5./7./10. mezőjére. Ezeket a hatalomjelzőket csak **egyszer** kapod meg, amikor rálépsz vagy átlépsz ezeken a mezőkön.

A nomád játékos (sárga) 4 hatalomjelzőt kap ezért a 3 mezőnyi előrelépésért a levegő kultuszsávon.



CSAK EGY JÁTEKOS ÁLLHAT A 10-ES MEZŐN

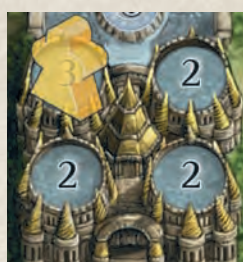
Mindegyik kultuszsáv 10. mezőjére csak egy játékos léphet. Hogy ezt megtehesd, egy várost kell alapítanod minden egyes 10-es mezőért, amire előre akarsz lépni. Lásd a 14. oldalon a városalapítás részleteit.

Két város alapítása után két kultuszsáv 10-es mezőjére léphetsz előre (hacsak egy másik játékos nem előz meg).



5 - EGY PAP BEKÜLDÉSE AZ EGYIK KULTUSZ RENDJÉBE

Minden egyes kultuszsáv (föld, víz, tűz és levegő) alatt van 4 mező, melyek mind-egyikére pontosan 1 pap tehető. **Ezzel az akcióval** letehetsz egyet a papjaidból ezen mezők egyikére, hogy a megfelelő kultuszsávon **3 vagy 2** mezőt (ahogy a mező jelzi) előreléphess.



RÉSZLETEK

- Hatalomhoz juthatsz amikor egy sávon előrelépsz (lásd fentebb a "Hatalomjelzők a kultuszsáv miatt" részben).
- Ezeket a papokat **nem lehet** visszavenni. Ne felejtse el, hogy összesen csak 7 pap áll a rendelkezésére.

Ha nem akarsz elveszíteni egy papot, akkor **alternatív** lehetőség, hogy visszatessz a talonodba (a csoporttáblád mellé), és csak **1** mezőt lépsz előre. (Ezt a lehetőséget akkor is használhatod, ha az adott kultusz rendjének mind a 4 mezője foglalt.)



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

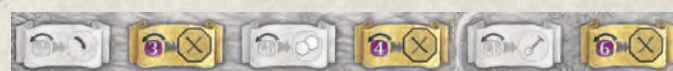
6 - HATALOMAKCIÓK

A hatalomakcióknak két típusa van: a teljes körű és a kiegészítő hatalomakció.

HATALOMAKCIÓK A JÁTEKTÁBLÁN

A játéktábla hatalomakciói (narancssárga nyolcszög jelzi) **fordulónként csak egyszer** hajthatók végre - érkezési sorrendben.

Valahányszor ezen akciók egyikét választjátok, az akció jelzett költségével egyenlő számú hatalomjelzőt mozgassatok át a III. tárolóból az I. tárolóba. Ezután tegyetek egy akciójelzőt a játéktáblán lévő helyére, ami jelzi, hogy ezt az akciót már nem lehet végrehajtani ebben a fordulóban.



Az akciójelzőket használjátok a hatalomakció-mező letakarására. A játéktábla hatalomakciói 3, 4 vagy 6 hatalomjelzőbe kerülnek.

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

ÁTVÁLTÁS (BÁRMIKOR)

A köröd során bármikor megteheted, hogy az akciódon felül bármennyi átváltást végrehajtasz. A következő lehetőségekből választhatsz (a csoporttáblád III. tárolója is jelzi):

- 5 hatalom átváltása 1 papra.
- 3 hatalom átváltása 1 munkásra.
- 1 hatalom átváltása 1 érmére.
- 1 pap átváltása 1 munkásra.
- 1 munkás átváltása 1 érmére.



Ez az ábra emlékeztet a lehetséges átváltásokra.

RÉSZLETEK

- Az átváltás **nem tartozik a köröd akciójához**.
- A **körödben bármennyi** átváltást végrehajthatsz az akció előtt vagy után. (Az akciót nem szakíthatod meg vele.)

FELÁLDOZOTT HATALOMJELZŐK

Ha nincs elegendő hatalomjelző a III. tárolóban a hatalom- vagy az átváltásakció végrehajtásához, akkor az akciódon felül hatalomjelzőket tehetsz a II. tárolóból a III. tárolóba, és utána azonnal végrehajthatod a választott akciót. De az ily módon átrakott **minden hatalomjelző után ki kell vened** a II. tárolóból egy hatalomjelzőt, ami **kikerül a játékból**. Mostantól kezdve végérvényesen kevesebb hatalomjelzővel kell gazdálkodnod a köreidben. (Nem áldozhatsz fel hatalomjelzőt, ha csak 1 hatalomjelző van a II. tárolóban.)

Ez az ábra emlékeztet a hatalomjelzők feláldozásának lehetőségére.

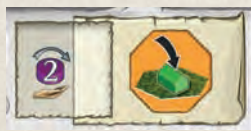


7 - SPECIÁLIS AKCIÓK



Minden speciális akció **fordulónként csak egyszer** hajtható végre. A speciális akciókat a hatalomakciókhoz hasonlóan narancssárga nyolcszög jelöli, és számos módon hozzá lehet jutni. Néhány csoportnak megnyílik egy speciális akció az **erődjük** megépítésekor. (Ezeket írjuk le a VI. Függelékben, a 20. oldalon.)

Miután a boszorkányok megépítették az erődjüket, fordulónként egyszer ingyen egy lakóépületet építhetnek.



Egy **kegylapka** és egy **bónuszkártya** is lehetővé tesz egy speciális akciót, amivel egy mezőt előreléphetünk egy kultuszszávon. Egy másik bónuszkártya ingyen ást ad a felszínátalakításhoz.

Amikor végrehajtod ezen speciális akciók valamelyikét, egyet előreléphetesz az egyik, általad választott kultuszszávon.



Használjátok az akciójelzőket a felhasznált speciális akciók letakarásához.

8 - PASSZOLÁS ÉS ÚJ KEZDŐJÁTÉKOS

Ha a körödben nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, akkor **passzolnod** kell, és így a forduló hátralévő részében nincs több akciód.

Az **első** passzoló játékos lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos (és megkapja a kezdőjátékos-jelzőt).

Ha passzolsz, akkor **azonnal tedd vissza a bónuszkártyádat**, és vedd el egyet a három elérhetőből. Ez lehet olyan kártya, amit egy másik játékos ebben a fordulóban tett vissza.



(Kivétel: Ne vegyetek el egyetlen bónuszkártyát se a játék utolsó fordulójában, a 6. fordulóban.)

Ha van érme az újonnan elvett bónuszkártyán, akkor azt tedd a csoporttáblára (lásd Érme a bónuszkártyán, 15. oldal).

Egyes bónuszkártyák visszarakásáért győzelmi pont jár.

Ha passzolsz, és a jobb oldali képen lévő bónuszkártyát rakod vissza, akkor 1 győzelmi pontot kapsz minden, a táblán lévő **lakóépületedért**.



Ha passzolsz, és a bal oldali képen lévő bónuszkártyát rakod vissza, akkor 2 győzelmi pontot kapsz minden, a táblán lévő **kereskedőházadért**.



Ha passzolsz, és a jobb oldali képen lévő bónuszkártyát rakod vissza, akkor 4 győzelmi pontot kapsz, ha már felépült az **erődöd** és/vagy 4 győzelmi pontot kapsz, ha már felépült a **szentélyed**.



Tanács: Ne felejtsetek el kiosztani ezeket a győzelmi pontokat. Mindig kifizetődik, ha figyelted az aktuális pontozólapkára: győzelmi pontokat kaphattok bizonyos épületek megépítéséért, ásohasználatért vagy városalapításért.

RÉSZLETEK

- Szabadon kiválaszthatod, hogy a három közül melyik bónuszkártyát szeretnéd elvenni. (Nem veheted el azt a kártyát, amit épp akkor raktál vissza.)
- Az újonnan szerzett bónuszkártyát **képpel lefelé** is magad elé teheted, ezzel jelezve, hogy már passzoltál.
- **Nincsen korlátozva**, hogy **mennyi erőforrást** tartasz meg a következő fordulóra.
- Annyi akciót hajthatsz végre, amennyit csak akarsz, még akkor is, ha már az összes többi játékos passzolt. Egészen addig folytatódik az aktuális akciófázis, amíg legalább egy, akciót végrehajtó játékos marad.



A kultisták szeretik a szertartásokat. Egész életük szigorú szabályokon alapul. Még a legegyszerűbb dolgokat is titkos jelekkel kísérik, és az elemek segítségével hívására van szükség. Például ha egy kultista meg akar tölteni egy vödört a forrásnál, akkor először meg kell nyugtatnia a föld és a víz elemeit, mert elszakítja őket egymástól, és biztosítani kell a tűz elemet, hogy nem fogja eloltani ezzel a vízzel. Ez túlságosan körülményesnek tűnhet, de a kultisták hatalmas jutalmat kapnak az elemek hatalmából.

VÁROSLAPÍTÁS

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

- Egy színből legalább **4 épület közvetlenül szomszédos** egymással (lásd Szomszédság, 11. oldal).



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

- Ezeknek az épületeknek az összesített **hatalomértéke** legalább 7.



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

A városalapítás jelölésére válasszatok egy városlapkát (lásd V. Függelék, 19. oldal), és tegyétek a várost alkotó egyik épület alá.

Városlapka



A boszorkányok az erdőben élnek, de a levegőt is uralják. Seprűjüket meglovagolva egyik helyről a másikra repülnek. Ezért van az, hogy egy erdő, melyben korábban sose láttak boszorkányokat, hirtelen tele lesz boszorkányokkal. A boszorkányok társas lények, így örömmel élnek nagy boszorkányvárosokban, ahol szerelmi bájítalokkal és hordozható átkokkal kereskedhetnek egymással.

A VÁROSLAPÍTÁS HÁROM JUTALOMMAL JÁR:

- Azonnal megkapod a választott városlapján látható győzelmi pontot. További győzelmi pontot kapsz, ha az aktuális pontozólapkára kulcs van rajzolva.

Ez a pontozólapka minden újonnan alapított városért 5 győzelmi pontot ad.



- Azonnal megkapod, de csak egyszer, a választott városlapján feltüntetett jutalmat (vagy +1 mező mindegyik kultuszszávon, 1 pap, 2 munkás, 6 érme vagy 8 hatalomjelző).
- Minden város ad egy kulcsot. Minden kulcs lehetővé teszi, hogy az **egyik** kultuszszáv utolsó mezőjére (10-es mező) lépj. (Kulcs nélkül a 9-es mezőn meg kell állni.)

RÉSZLETEK

- Városlapításnál **minden közvetlenül szomszédos** épület része a városnak (a hidak jelentik a megoldást), még akkor is, ha az épületek száma több, mint a követelmény.
- A **közvetett szomszédság** (elsősorban folyón keresztül) **nem számít** városlapításnál. (Kivétel: A **sellőknek egy folyó-mezőt nem kell figyelembe venniük városlapításnál.**)
- Új épület építése egy **meglévő város** közvetlen szomszédságába kiterjeszti a várost, és nem hoz létre újat.
- Amikor egy épület két **meglévő várost** egyesít egy nagyobb várossá, akkor ezek a városok nem vesznek el az egyedi jogait vagy funkciójukat (annak ellenére, hogy nem lehet megmondani melyiknek hol a határa).
- A városok száma meghatározott, egy játékban összesen 10 lehet.



A fakírok fizikai szükségleteiket minimális szintre csökkentették, és félelmetesen megnövelték a lelki erejüket. Az anyag feletti lelki hatalmukból kifolyólag tudnak tárgyakat, például szőnyeget lebegtetni. A szőnyeg egy nagyon kényelmes repülőeszköz, ha valaki érti a módját. A seprükkel ellentétben képesek terhet szállítani. A fakírok szeretik a sivatagi életet, mivel a sivatag jelentős növény- és állathíánya jól megfelel a meditációs életmódjuknak.

III. FÁZIS: KULTUSZBÓNUSZOK ÉS A TAKARÍTÁSFÁZIS

Amikor minden játékos passzolt (lásd a 8. akciót az előző oldalon), az aktuális akciófázis véget ér. Az 1-5. fordulók akciófázisait egy takarításfázis követi, mely a következő fordulót készíti elő. (Nincs takarításfázis az utolsó forduló után.)

KULTUSZBÓNUSZOK

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



Ebben az esetben, ha a levegő kultuszszáv 6. mezőjén állnál, akkor 3 munkást kapnál, és ha a föld kultuszszáv 8. mezőjén lennél, akkor 2 ásót kapnál.

RÉSZLETEK A KULTUSZBÓNUSZOK ÁSÓIRÓL

- A kultusz bónuszt a játék következő fordulójára érvényes játékosrendben kapjátok meg. (Ez az ásók felhasználása miatt fontos.)
- Nem szerezhettek plusz **ásókat**, ha azokat kultusz bónuszként kaptátok.
- (Sem a **fakírok** nem használhatják a repülőszőnyeget, sem a törpék az alagútjaikat a kultusz bónuszként kapott ásók **felhasználásakor**. A repülőszőnyegnek és az alagútnak költségei vannak, amit az akciófázison kívül nem lehet rendezni. Ha az **óriások** kultusz bónuszként egyetlen ásóhoz jutnak, akkor az elvész.)
- Ásókat nem lehet a következő fordulókra tartalékolni.
- Ezeket az ásókat különböző szomszédos terepmezőkön is felhasználhatod.
- A III. Fázisban nem építhetsz lakóépületeket.

AZ AKCIÓJELZŐK VISSZATÉTELE

Ha van akciójelző

- a játéktábla hatalomakció-mezőin,
 - a csoporttábla speciális akciómezőin, vagy
 - kegylapkákon és bónuszkártyákon,
- akkor azokat vegyétek vissza.



A sellők Terra Mystica földjének kedves vízi teremtményei, akik a folyókban közlekednek. Megigézve tőlük sok szárazföldön élő ember elfelejti, hogy a sellők Terra Mystica földjét a víz világává szeretnék változtatni. A sellők kettő tudják választani, és két lábbá alakítani halfarkukat, és így a szárazföldön is átkelhetnek; de ezt csak akkor tehetik, ha azt vízzel akarják elárasztani, vagy építőanyagra van szükségük elárasztott városaik számára.

ÉRMÉK A BÓNUSZKÁRTYÁKON

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

PONTOZÓLAPKA LEFORDÍTÁSA

Az aktuális forduló utolsó akciójaként fordítsátok képpel lefelé az aktuális pontozólapkát, így csak a következő fordulók pontozólapkái maradnak képpel felfelé fordítva.

A pontozólapkák alapján meg tudjátok mondani, hogy melyik fordulónál tartotok – ebben a példában a 3. fordulónál.



A törpék mindig kincsek után kutatnak, és értékes ércet keresnek, így a talaj ásása állandóan lefoglalja őket. Bányáik általában a hegyekben vannak, de az ásás hevében néha a szomszédos területek alá is benyúlnak. Még ha a terület lakott is, a lakók már csak akkor veszik észre őket, amikor feltűnnek a terület túloldalán. Hatalmas mennyiségű talajt mozgatnak meg, melyből képesek új hegyeket formálni, így a következő törpenemzedék is átáshatja magát ezeken.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, mikor az utolsó forduló akciófázisában minden játékos passzolt. Ezután következik a végső pontozás. *(Ahogy ezt a játék vége jelző mutatja, nincs kultusz bónusz az utolsó fordulóban.)*

KULTUSZPONTOZÁS

Mind a négy kultuszsáv értékelése külön történik:

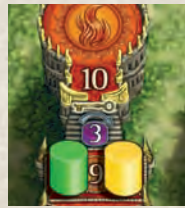
- **8 győzelmi pont** jár a sáv legmagasabb helyén álló játékosnak.
- **4 győzelmi pont** jár a sáv második legmagasabb helyén álló játékosnak.
- **2 győzelmi pont** jár a sáv harmadik legmagasabb helyén álló játékosnak.

Ezek az értékek a játéktábla bal felső sarkában is láthatóak. Nem jár győzelmi pont annak, aki még a 0-as mezőn áll. Holtverseny esetén egyenlően osztatok szét a helyekért járó győzelmi pontokat a holtversenyben álló játékosok között *(lefelé kerekítve, ha szükséges)*.

Példa:

Két játékos áll a tűz kultuszsáv 9-es mezőjén. $8+4=12$ győzelmi pontot kell elosztani kettőjük közt.

Így mindketten 6 győzelmi pontot kapnak.



- Az a játékos, akinek a legtöbb összekötött épülete van, **18 győzelmi pontot** kap.
- Az a játékos, akinek a második legtöbb összekötött épülete van, **12 győzelmi pontot** kap.
- Az a játékos, akinek a harmadik legtöbb összekötött épülete van, **6 győzelmi pontot** kap.

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

Példa: Az egyik játékosnak 10 összekötött épülete van, a másik háromnak 9. Az első játékos 18 győzelmi pontot kap. $12+6+0=18$ győzelmi pontot kell szétosztani a többi három játékos közt, így a többiek mind 6 győzelmi pontot kapnak.

ERŐFORRÁSOK PONTOZÁSA

Végül a megmaradt erőforrásokért járó győzelmi pontok jönnek: **1 győzelmi pont** jár 3 érménként. *(E célból minden más erőforrást át lehet váltani érmére, lásd Átváltás a 13. oldalon.)*
(Az alkímisták 1 győzelmi pontot kapnak 2 érménként.)

A JÁTÉK GYŐZTESE

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Holtverseny esetén több győztes van.

STÁBLISTA

Tervező: Helge Ostertag
Társtervező: Jens Drögemüller
Szerkesztés: Uwe Rosenberg
Illusztrációk és grafika: Dennis Lohausen
Szerkesztő: Frank Heeren & Uwe Rosenberg
Angol verzió: Team Z-Man Games
Magyar fordítás: Trew és Dunda
Külön köszönet: Grzegorz Kobiela és Feuerland Spiele

A sok játéktesztelésért és támogatásért szeretnénk köszönetet mondani nekik: Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Kay-Viktor Stegemann, Marcel Straub, Mario Weise, Michael Wißner, Monika Harke, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann és Stephan Rink.

©2012 Feuerland Spiele
©2013 Z-Man Games Inc.
31, rue des Coopératives
Rigaud, Québec
J0P 1P0, Kanada
Kérdésed vagy megjegyzéseid vannak?
Vedd fel a kapcsolatot velünk:
info@zmangames.com www.zmangames.com



A felszerzetek kedves kis emberkék, nem igazán erősek és intelligensek, és nem túl tehetségesek a varázslásban. Így csak a kemény munkával juthatnak valamire is az életben. Ezzel a kemény munkával csodálatos dolgokat érhetnek el. Bárhol is tűnik fel egy felszerzet család, a táj virágzó gazdasággá válik, és mindez csak a saját kétékezi munkájuktól.

TERÜLETPONTOZÁS

Minden játékos keresse meg a legnagyobb összefüggő épületegyüttesét, és határozza meg benne az egymással közvetlenül vagy közvetve szomszédos épületeinek számát *(lásd Szomszédosság, 11. oldal)*. Az aktuális hajózási értékkel elérhető területek közvetve szomszédosak lehetnek egymással *(és így összekötöttek)*.



Mind a nyolc ábrázolt épület összekötöttnek számít 1-es hajózási értéknél. A játékos átlagorhat egy folyómezőt bármennyi helyen a játéktáblán, hogy összekössön épületeket. De ahhoz, hogy 2 szomszédos folyómezőt ugorjon át, 2-es hajózásérték kell.

*(A törpéknél az alagúton át elérhető épületek összekötöttek számítanak. A fakíroknál azok az épületek, melyek repülőszőnyeggel elérhetők, szintén összekötöttek számítanak. A repülőszőnyeg 1 vagy 2 mezőt hidal át. Az alagút és a repülőszőnyeg költségét ekkor **nem** kell kifizetni. Azonban a **boszorkányok** seprűje **nem** köti össze a mezőket, lásd az utolsó oldalt).*



FÜGGELÉK

Hat függelék van.

Az **I. Függelék** a hatalomakciókat írja le. Ezek az akciók a tábla hatalomakció-mezőin láthatóak.

A **II. Függelék** a kegylapkákat, a **III. Függelék** a városlapkákat mutatja be, a **IV. Függelék** a bónuszaktyákat írja le, az **V. Függelék** a pontozólapkák sajátosságait és a **VI. Függelék** minden csoport speciális szabályait mutatja be.

I. FÜGGELÉK: A JÁTÉKTÁBLA HATALOMAKCIÓ-MEZŐI

A játékosok minden fordulóban 6 akció közül választhatnak, de amit egyszer végrehajtottak, azt nem hajthatják végre újra az aktuális forduló fennmaradó részében.

HÍDÉPÍTÉS



3 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével hidat építhetsz egy folyómezőn át. Ennek feltétele, hogy legalább az egyik, a híddal összekötött terepmezőn épületed legyen.

A híd építése összeköti ezeket a terepmezőket, melyek így **közvetlenül szomszédosak** lesznek (lásd Szomszédság, 11. oldal).

A játéktáblán a befejezetlen hidakkal van jelölve, hogy hová lehet hidat építeni.



RÉSZLETEK

- Hajózás nélkül egy folyón túli terepmező csak híd építésével érhető el. **A következő akcióid során vagy később** átalakítást végezhetsz ezen a terepmezőn, és/vagy építhetsz rá lakóépületet (lásd 1. akció, 9. oldal).
- A hidakkal összekötött épületek beleszámítanak a városalapításba (lásd 14. oldal), míg a hajózással közvetve összekötöttek nem.
- Az egyszer már felépített híd nem bontható le. Ne felejtse el, hogy összesen csak három hidat építhetsz.



Minden csoport közül a gyíklények az egyik legértékesebbek. Nem viselik el az egyedüllétet. Mindig nagy csoportokban járnak, az idő nagy részét vízben töltik, de a szárazföldön is boldogulnak. Amikor egy gyíklénynek munkát kell végeznie, akkor biztosan számíthat a barátok és rokonok segítségére, akik komoly támogatást nyújtanak. Így a legnehezebb munkát is el tudják végezni.

1 PAP



3 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével elvehetsz 1 papot a készletből, amit a csoporttáblára tehetsz.

2 MUNKÁS



4 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével elvehetsz 2 munkást a központi talonból, amiket a csoporttáblára tehetsz.

7 ÉRME



4 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével elvehetsz 7 érmét a központi talonból, amiket a csoporttáblára tehetsz.



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

1 ÁSÓ



4 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével végrehajthatod az 1-es akciót, az "Átalakítás és építés"-t (lásd a 9. oldalon). Ehhez **1 ingyen ásót** kapsz.

(Ha ez az ásó nem elég, hogy az adott terepmezőt a szülőfölded felszínére alakítsd, átválthatsz munkásokat* a hiányzó ásókra - a cseresávod aktuális átváltási aránya alapján.)



Cseresáv



2 ÁSÓ



6 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba áthelyezésével végrehajthatod az 1-es akciót, az "Átalakítás és építés"-t (lásd a 9. oldalon). Ehhez **2 ingyen ásót** kapsz.

(Ha ennyi ásó nem elég, hogy az adott terepmezőt a szülőfölded felszínére alakítsd, átválthatsz munkásokat* a hiányzó ásókra - a cseresávod aktuális átváltási aránya alapján. Ha csak egy ásóra van szükséged, hogy a terepmezőt a szülőföldednek megfelelően átalakítsd, akkor a második ásót bármelyik másik terepen felhasználhatod. De erre a második területre nem építhetsz lakóépületet.)

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

II FÜGGELÉK: A KEGYLAPKÁK

Egy felszentelt épület megépítése után (*templom vagy szentély*), azonnal válassz és vedd el egy kegylapkát. *(A káoszmágusok mindig 2 kegylapkát kapnak.)* Tedd a kegylapkát (kegylapkákat) képpel felfelé a csoportáblád mellé. Mindegyik típusból csak egy lapkád lehet. A kegylapkáknak 12 különböző típusa van.

- 4 kegylapka azonnal, de csak egyszer, 3-mal megnöveli a befolyásodat egy adott kultuszban. Mindegyik típushoz csak egy lapka van.
- 8 kegylapka **azonnal** elérhetővé teszi számodra egy speciális képesség használatát. Ráadásul azonnal, de csak egyszer 1-gyel vagy 2-vel megnöveli a befolyásodat egy adott kultuszban. Mindegyik ilyen kegylapkából 3-3 db van.



(Miközben előrelépsz a kultuszsávokon, átléphet sz bizonyos mezőn, és így hatalomjelzőket szerezhetsz, lásd Hatalomjelzők a kultuszsáv miatt, 13. oldal)

	Mostantól városalapításnál az épületeid összesített hatalomértékének 7 helyett csak 6-nak kell lennie <i>(lásd Városalapítás, 14. oldal)</i> .		Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz plusz 3 érmét.
	Mostantól egy speciális akcióként <i>(egyszer akciófázisonként)</i> egy általad választott kultuszsávon 1 mezőt előreléphet. Használj egy akciójelzőt, hogy nyomon kövesd e speciális akció felhasználását <i>(lásd 7. akció, 14. oldal)</i> .		Amikor egy lakóépületet kereskedőházzá fejlesztesz, azonnal kapsz még 3 győzelmi pontot.
	Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz plusz 4 hatalomjelzőt.		Mostantól amikor passzolsz <i>(lásd 8. akció, 14. oldal)</i> , 2/3/3/4 győzelmi pontot kapsz 1/2/3/4 játéktáblán lévő kereskedőházadért.
	Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz plusz 1 munkást és plusz 1 hatalomjelzőt.		Amikor lakóépületet építesz, azonnal kapsz plusz 2 győzelmi pontot.

III FÜGGELÉK: A PONTOZÓLAPKÁK

A játéktáblán lévő pontozólapkák egy fordulónak felelnek meg. A bal oldaluk mutatja, hogy az akciófázis alatt hogyan lehet további győzelmi pontokat szerezni. A jobb oldaluk jelzi az adott forduló végén *(a III. fázisban)* elnyerhető kultusz bónuszokat. Ezek a bónuszok a kultuszsávon való haladástól függenek *(ugyanaz a sáv többször is jutalmazhat)*. Nincs szükség előrelépésre ahhoz, hogy bónuszhoz juss.

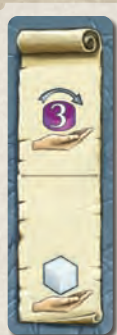
	Akciófázis: 2 győzelmi pontot kapsz, amikor építesz egy lakóépületet. Forduló vége: Tegyél 1 papot a készletedből a csoportábládra minden 4 mező után, amit a vízkultuszban eddig megtettél.		Akciófázis: 5 győzelmi pontot kapsz, amikor megépíted az erődöt vagy a szentélyedet. Forduló vége: Tegyél 1 munkást az általános készletből a csoportábládra minden 2 mező után, amit a levegőkultuszban eddig megtettél.
	Akciófázis: 2 győzelmi pontot kapsz, amikor építesz egy lakóépületet. Forduló vége: 4 hatalomjelzőt kapsz minden 4 mező után, amit a tűzkultuszban eddig megtettél <i>(a hatalomjelzőket lásd a 9. oldalon részletesen)</i> .		Akciófázis: 5 győzelmi pontot kapsz, amikor megépíted az erődöt vagy a szentélyedet. Forduló vége: Tegyél 1 munkást az általános készletből a csoportábládra minden 2 mező után, amit a tűzkultuszban eddig megtettél.
	Akciófázis: 3 győzelmi pontot kapsz, amikor építesz egy kereskedőházat. Forduló vége: 1 ást kapsz minden 4 mező után, amit a levegőkultuszban eddig megtettél, és azonnal használd is fel ezeket <i>(a következő forduló játékossorrendjében)</i> .		Akciófázis: 2 győzelmi pontot kapsz minden ást után, amit felhasználasz. Forduló vége: Tegyél 1 érmét az általános készletből a csoportábládra minden mező után, amit a földkultuszban eddig megtettél.
	Akciófázis: 3 győzelmi pontot kapsz, amikor építesz egy kereskedőházat. Forduló vége: 1 ást kapsz minden 4 mező után, amit a vízkultuszban eddig megtettél, és azonnal használd is fel ezeket <i>(a következő forduló játékossorrendjében)</i> .		Akciófázis: 5 győzelmi pontot kapsz, amikor megalapítasz egy várost. Forduló vége: 1 ást kapsz minden 4 mező után, amit a földkultuszban eddig megtettél, és azonnal használd is fel ezeket <i>(a következő forduló játékossorrendjében)</i> .

IV. FÜGGELÉK: A BÓNUSZKÁRTYÁK

Kilenc bónuszkártya van (*tekerget ábrázolnak*). A fő céljuk, hogy plusz bevételt adjanak az I. fázisban. A bónuszkártyák csak egyetlen fordulóra érvényesek. Minden forduló végén visszatesszük őket (lásd 8. akció, 14. oldal).



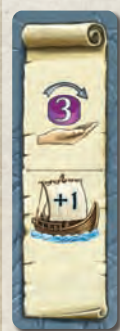
Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 1 plusz papot.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 1 plusz munkást és 3 plusz hatalomjelzőt.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 6 plusz érmét.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 3 plusz hatalmat, valamint a II. fázisban csak erre a fordulóra növel meg 1-gyel a hajózásértéked. Ha ez a bónuszkártyát a 6. fordulóban kapod, akkor ez a növelés nem számít bele a végső pontozásba. *(A törpék és a fakírok nem jutnak előnyhöz a kártya második tulajdonságával.)*



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 2 plusz érmét, továbbá a II. fázisban speciális akcióként végrehajthatsz egy 1-es akciót, ehhez felhasználhatsz 1 ingyen ást. Használd akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását. *(További ástokhoz juthatsz munkások befizetésével, ha ez az ást nem elegendő a szülőföldterepedre alakításra. Az árnylények 1 papot fizetnek ástóként.)*



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 4 plusz érmét, továbbá a II. fázisban speciális akcióként ingyen előreléphet egy mezőt az általad választott kultuszávon. Használd akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 2 plusz érmét, továbbá amikor passzolás után visszatesszed ezt a kártyát, minden, a játéktáblán lévő **lakóépületért** kapsz 1 győzelmi pontot.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 1 plusz munkást, továbbá, amikor passzolás után visszatesszed ezt a kártyát, minden, a játéktáblán lévő **kereskedőháza-dért** kapsz 2 győzelmi pontot.



Az I. fázisban (Bevételfázis) kapsz 2 plusz munkást, továbbá, amikor passzolás után visszatesszed ezt a kártyát, kapsz 4 győzelmi pontot, ha már megépítetted az **erődödet**, és/vagy 4 győzelmi pontot, ha már megépítetted a **szentélyedet**.

V.FÜGGELÉK: A VÁROSLAPKÁK

Mind az 5 különböző városlapkából kettő darab van. Városlapításkor válassz és vedd el egyet a megmaradt városlapkák közül, és jelöld meg vele a város egyik épületét. Minden városlapka azonnal egyszeri bónuszt ad. *(Több azonos városlapkad is lehet.)*



Amikor elveszed ezt a városlapkát, 9 győzelmi pontot kapsz, és tegyél 1 papot a készletedből a csoporttáblára.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, 8 győzelmi pontot kapsz, és lépj 1 mezőt előre a 4 kultuszáv mindegyikén.



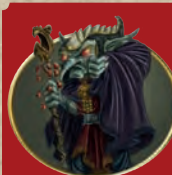
Amikor elveszed ezt a városlapkát, 7 győzelmi pontot kapsz, és tegyél 2 munkást a központi talonból a csoporttáblára.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, 6 győzelmi pontot és 8 hatalomjelzőt kapsz. *(Lásd a 9. oldalon részletesen a Hatalomjelzőket).*



Amikor elveszed ezt a városlapkát, 5 győzelmi pontot kapsz, és tegyél 6 érmét a központi talonból a csoporttáblára.



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

Ez a rész a 14 csoportról ad részletesebb leírást, a speciális képességeikről és az erődjük megépítéséért járó jutalmakról. A csoportokat a szülőföldjük szerint raktuk sorba. Néhány csoport **akciójelzőt** kap az erődjének megépítése után. Ezt már abban a fordulóban felhasználhatják, amikor megszerzik.

TÜNDÉREK

KÉPESSÉG: -

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer kapsz 1 kegylapkát és 1 akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) 2 mezőt előreléphetsz egy általad választott kultuszszávon (10-es mezőre csak akkor léphetsz, ha van kulcsod). Használd az akció-jelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.

BOSZORKÁNYOK

KÉPESSÉG: Amikor alapítasz egy várost, akkor kapsz 5 győzelmi pontot.

ERŐD: Az erőd megépítése után kapsz 1 akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) építhetsz egy lakóépületet egy üres erdőterepen. Sem 1 munkást, sem 2 érmét nem kell fizetned ezért a lakóépületért. Csak ennél az épületnél figyelmen kívül hagyhatod a szomszédossági szabályt. Bármelyik erdőmezőre építhetsz, ami már az akciód megkezdésekor is erdőmező volt (Boszorkányseprű). (Előzőleg nem alakíthatod át a terepet.) Használd az akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.

ALKIMISTÁK

KÉPESSÉG: Bármikor és bármennyiszer átalakíthatsz 1 győzelmi pontot 1 érmére vagy 2 érmét 1 győzelmi pontra (Bölcsek köve).

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer kapsz 12 hatalomjelzőt. Mostantól a játék hátralévő részében minden megszerzett ásóért kapsz 2 hatalmat (függetlenül attól, hogy hogy jutottál az ásohoz)*.

ÁRNYLÉNYEK

KÉPESSÉG: Papokkal kell fizetned (munkások helyett) amikor terepmezőket alakítasz át. Fizess 1 pappal, és kapsz 2 győzelmi pontot minden átalakítási lépésért.

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer legfeljebb 3 munkást becserélhetsz 1-1 papra (Papok felszentelése).

FÉLSZERZETEK

KÉPESSÉG: 1 győzelmi pontot kapsz a játék során megszerzett minden ásórt (függetlenül attól, hogy hogy jutottál az ásohoz). *

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer 3 ásó kapsz, amit az általános szabályok szerint használhatsz fel átalakításra. Az egyik így átalakított mezőre egy lakóépületet építhetsz a költségek megfizetésével.

KULTISTÁK

KÉPESSÉG: Mindig, amikor legalább az egyik ellenfeled úgy dönt, hogy kéri a hatalmat az építési aktivitásodért (építesz vagy fejlesztesz), 1 mezőt előreléphetsz egy általad választott kultuszszávon. (Mindenképp csak 1 mezőt léphetsz, attól függetlenül, hogy mennyi ellenfeled kéri a hatalmat. Ha minden ellenfeled visszautasítja a hatalmat, akkor nem léphetsz előre egy kultuszszávon sem.)

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer 7 győzelmi pontot kapsz.

MÉRNÖKÖK

KÉPESSÉG: Egy akcióként 2 munkásért építhetsz egy hidat. (Ezt az akciókat bármennyiszer végrehajthatod egy fordulóban. Ettől még használhatod a megfelelő hatalmakciókat is a hídépítésre.)

ERŐD: Az erőd megépítése után minden fordulóban amikor passzolsz, 3 győzelmi pontot kapsz minden hídért, ami 2 épületet köt össze.

TÖRPÉK

KÉPESSÉG:** Ha egy "Átalakítás és építés" akciókat hajtasz végre, akkor átugorhatsz egy terep- vagy folyómezőt, ha befizetsz ezért 2 munkást (Alagútásás). Minden alagútásáskor 4 győzelmi pontot kapsz. Nincs hajózásod. A végső területpontozáskor minden olyan épületed, amit alagútásással elérsz, összekötöttnek számít (a megmaradt munkásaid számától függetlenül).

ERŐD: Az erőd megépítése után 2 helyett csak 1 munkást kell fizetned az alagútásásért.

SELLŐK

KÉPESSÉG: Amikor várost alapítasz, egy folyómezőt átugorhatsz. (Te döntöd el, hogy használod-e ezt a képességed. Ha ily módon alapítasz várost, akkor a városlapkát az átugrott folyómezőre tedd le. Természetesen építhetsz hidakat is.)

ERŐD: Az erőd megépítése után azonnal és csak egyszer 1 mezőt előreléphetsz a hajózásszávon. Sem 1 papot, sem 4 érmét nem kell fizetned ezért a lépésért. (Vedd el az új szinthez tartozó díjat, amit a csoporttáblád ábrázol.)

GYÍKLÉNYEK

KÉPESSÉG: Amikor megalapítasz egy várost, rögtön kapsz 3 munkást.

ERŐD: Az erőd megépítése után kapsz egy akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) egy lakóépületet kereskedőházzá fejlesztheted. Sem érméket, sem munkásokat nem kell fizetned ezért a kereskedőházért. Használd az akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.

KÁOSZMÁGUSOK

KÉPESSÉG: Csak egy lakóépülettel kezdjed a játékot. Csak akkor teheted le ezt a lakóépületet, amikor már mindenki lerakta az összes lakóépületét. (Ha vannak, akkor a Nomádoknak kell letenniük előbb a harmadik lakóépületüket, lásd Előkészületek, 5. oldal). 1 helyett 2 kegylapkát kapsz, amikor egy templomot vagy a szentélyedet megépíted.

ERŐD: Az erőd megépítése után kapsz egy akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) egy dupla kört hajthatsz végre. (Ebben a dupla körben 2 akciókat hajtasz végre egymás után – az egyik akció a passzolás is lehet.) Használd az akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.

ÓRIÁSOK

KÉPESSÉG: Mindig pontosan 2 ásókat kell fizetned egy terepmező szülőfölddel alakításáért – még a hegyeknél és a sivatagnál is. (Ha a III. fázisban egyetlen ásókat szerzel csak kultuszbónuszként, akkor elveszíted azt.)

ERŐD: Az erőd megépítése után kapsz egy akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) 2 ásókat kapsz ingyen, amivel átalakíthatsz egy elérhető (közvetlen vagy közvetve szomszédos) terepmezőt szülőföldmedzőre. Ezen a mezőn azonnal építhetsz egy lakóépületet az építési költségek megfizetésével. Használd az akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását.

FAKÍROK

KÉPESSÉG:** Ha egy "Átalakítás és építés" akciókat hajtasz végre, akkor átugorhatsz egy terep- vagy folyómezőt, ha befizetsz ezért 1 papot (Repülőszőnyeg). Minden repülőszőnyeg-használatért 4 győzelmi pontot kapsz. A végső területpontozáskor minden olyan épületed, amit repülőszőnyeggel elérsz, összekötöttnek számít (a megmaradt papjaid számától függetlenül).

ERŐD: Az erőd megépítése után 2 terepmezőt, vagy 2 folyómezőt, vagy mindkettőből egyet ugorhatsz át, ha repülőszőnyeget használsz. (Ez a végső területpontozásra is hatással van.)

NOMÁDOK

KÉPESSÉG: A játékot 2 helyett 3 lakóépülettel kezdjed. A harmadikat akkor teheted le, ha többi játékos letette mindkét épületét (de még azelőtt, hogy a káoszmagusok letennék a lakóépületeiket).

ERŐD: Az erőd megépítése után kapsz egy akciójelzőt. Speciális akcióként (egyszer akciófázisonként) átalakíthatsz egy épületteddel közvetlenül szomszédos terepmezőt szülőföld mezőre (Homokvihar). Ezen a mezőn azonnal építhetsz egy lakóépületet az építési költségek megfizetésével. (Ezt a képességet nem használhatod folyómezőn vagy hídon keresztül.) Használd az akciójelzőt, hogy nyomon kövesd ennek a speciális akciónak a felhasználását. (A homokvihar nem számít ásohasználatnak.)

BGG-s FAQ alapján:

*: Csak akkor kapod meg a jutalmad (hatalom ill. GyP), ha fel is használod az ásókat.

** : Csak akkor használhatod ezt a képességed, ha szükség van rá, azaz nem használhatod pontszerzésre úgy, hogy szomszédos területeket kötsz össze vele, vagy olyan nem szomszédost, ami másik területteddel szomszédos.