

TERRA MYSTICA

Espansione Fazioni dei Fan

regolamento in Italiano con FAQ v.1.4 agg.13/02/2023

CHASH DALLAH

I Chash Dallah (detti anche Pappagalli) hanno un tracciato aggiuntivo sul quale possono avanzare: il Tracciato del Reddito.

Come azione, possono pagare 2 lavoratori e 2 monete per avanzare di un passo su quel tracciato ed ottenere Punti Vittoria immediati e rendite aggiuntive per i turni successivi.

I Chash Dallah non possono migliorare la loro capacità di trasformazione dei terreni: dovranno sempre pagare 3 lavoratori per ottenere una vanga.

Fortezza

Una volta che hanno costruito la loro Fortezza, i Chash Dallah possono pagare monete invece di poteri per usare le Azioni Potere.

ILLUMINATI

Gli Illuminati sono una fazione tutta incentrata sul potere.

Come libera conversione possono pagare una moneta per prendere un segnalino potere dalla riserva generale e metterlo nella Polla I (arrivando in questo modo ad averne anche più di 12).

Quando guadagnano potere avanzando sui tracciati dei Culti, gli Illuminati ne ottengono il doppio delle altre fazioni (ad esempio quando salgono dal livello 6 al livello 7, non ottengono 2 poteri, ma 4).

Gli Illuminati per trasformare i Terreni pagano poteri anziché lavoratori.

Fortezza

Una volta che gli Illuminati hanno costruito la loro Fortezza, possono convertire il potere in modo più conveniente per ottenere sacerdoti, lavoratori e monete come libera conversione: pagano gli stessi poteri consueti, ma ottengono 2 sacerdoti/lavoratori/monete invece di 1.

Inoltre, come Azione Speciale una volta per turno, possono guadagnare 4 poteri.

Particolarità

Tutte le loro Abitazioni (compresa l'ottava) danno 2 poteri invece di 1 lavoratore. Anche il loro reddito base è di 2 poteri.

Per costruire la loro Fortezza o un Tempio, hanno bisogno di 1 sacerdote invece di lavoratori.

Per costruire il Santuario, hanno bisogno di 2 sacerdoti invece di lavoratori.

DYNION GEIFR

Dynion Geifr in Gallese significa "Uomo Capra".

I Dynion Geifr iniziano il gioco con la tessera Favore Fuoco 2, ottenendo anche i 2 livelli di Culto del Fuoco per questo.

Come conversione gratuita, i Dynion Geifr possono scambiare 1 sacerdote con 2 lavoratori e 2 monete.

Fortezza

Quando costruiscono la loro Fortezza, i Dynion Geifr guadagnano immediatamente due sacerdoti.

Una Città che include la Fortezza, può essere fondata con soli tre Edifici, proprio come accade normalmente per il Santuario.

Particolarità

Tutti gli edifici dei Dynion Geifr hanno un valore potere di 2.

Le loro Abitazioni costano 2 lavoratori invece di 1.

Anche il reddito base è di 2 Lavoratori invece di 1.

Il secondo Tempio dà come reddito 5 poteri invece di 1 sacerdote.

COSPIRATORI

Ogni volta che i Cospiratori ottengono una tessera Favore, ricevono anche 2 monete.

Fortezza

Quando i Cospiratori costruiscono la loro Fortezza, ottengono immediatamente una Tessera Favore.

Inoltre, come Azione Speciale una volta per turno, i Cospiratori possono rimettere una delle loro tessere Favore nella riserva e prenderne un'altra, che deve essere una tessera differente (non possono riprendere la stessa o una uguale). Per la tessera Favore che restituiscono, devono spostare indietro il segnalino del Culto corrispondente del corrispondente numero di passi, senza guadagnare o perdere potere per questo. A parte l'arretramento sul tracciato del Culto, i Cospiratori non perdono qualsiasi altro beneficio abbiano ricevuto dalla tessera Favore che restituiscono, come Punti Vittoria o una Città fondata con solo 6 valore di potere complessivo degli Edifici. Per la nuova tessera Favore che prendono, i Cospiratori ottengono i normali avanzamenti del Culto, gli eventuali poteri conseguenti e le due monete previste dall'abilità di fazione.

Particolarità

I Cospiratori partono al livello zero su tutti e quattro i tracciati del Culto.

TESORIERI

Nella Fase I del turno di gioco, quella delle entrate, (dal primo al quinto turno) i Tesorieri possono mettere un qualsiasi numero di lavoratori, sacerdoti e monete (provenienti dal loro reddito, non fra quelli eventualmente avanzati dai turni precedenti) nella loro Cassaforte, anziché nella loro scorta immediatamente spendibile. Le risorse poste nella Cassaforte non possono essere utilizzate. All'inizio di ogni turno (dal secondo al sesto), subito prima di ottenere le nuove entrate, i Tesorieri prendono tutte le risorse presenti nella Cassaforte e le mettono nella loro scorta personale ed inoltre ricevono la stessa tipologia e quantità di risorse dalla scorta generale (o, nel caso dei sacerdoti, dalla propria scorta di colore). In pratica le risorse poste nella Cassaforte sono fruibili il turno successivo, ma raddoppiate.

Fortezza

Una volta costruita la loro Fortezza, i Tesorieri possono mettere nella loro Cassaforte le risorse che ricevono in qualsiasi momento, non solo nella Fase I del turno, quindi possono mettere nella Cassaforte le risorse ottenute da Azioni Potere, da tessere Città, dalle conversioni di potere, o dalle ricompense dei Culti (e dal commercio se si sta giocando con l'espansione dei Mercanti dei Mari). Possono mettere risorse nella Cassaforte solo nel momento in cui le ricevono, non quelle già presenti nella loro scorta né quelle appena prelevate dalla loro Cassaforte o ricevute dalla scorta in seguito allo svuotamento della Cassaforte (tutto questo dal primo al quinto turno).

Particolarità

La terza e la quinta Abitazione (come anche l'ottava ovviamente) ed il secondo Emporio non danno reddito. Il secondo Tempio dà come reddito 4 poteri invece di 1 sacerdote.

ARCHITETTI

Quando gli Architetti trasformano e costruiscono un Terreno al di là di un Ponte, ma non se trasformano e basta senza costruire, hanno bisogno di una vanga in meno per trasformare il Terreno per ognuno dei loro Ponti collegati a quel Terreno. Non è una vanga gratuita, è uno sconto di vanga, quindi non ottengono 2 Punti Vittoria in un turno dove la tessera Punteggio dà punti per le vanghe utilizzate.

Come azione, gli Architetti possono spendere 1 sacerdote per costruire un Ponte.

Per la fondazione delle Città i ponti degli Architetti valgono 1 potere ai fini del raggiungimento dei 7 poteri complessivi degli Edifici necessari (o dei 6 se si ha la tessera Favore Fuoco 2). Non contano però come Edificio ai fini del raggiungimento del numero minimo di 4 Edifici (o 3 se fra di essi c'è il Santuario).

Fortezza

Una volta che gli Architetti hanno costruito la loro Fortezza, ottengono come Azione Speciale che possono effettuare una volta per turno, la possibilità di spostare uno dei loro Ponti in una posizione diversa dove potrebbero legalmente costruire un Ponte. Ricevono 3 Punti Vittoria per questo.

Se il Ponte fa parte di una Città, non possono spostarlo se ciò comporterebbe il fatto che con il Ponte posto nella nuova posizione l'Edificio con la tessera della Città resti parte di un gruppo di Edifici che non soddisfa più i requisiti necessari per essere una Città. Quindi attenzione quando si fonda una Città alla scelta dell'Edificio dove si pone la tessera Città, non è indifferente come per le altre fazioni! È possibile però spostare un Ponte e dividere una grande Città in due parti tali da fondare due Città separate, ottenendo così una nuova tessera Città.

ARCHIVISTI

Quando si gioca con le Fazioni dei Fan, bisogna apportare una piccola modifica alla preparazione del gioco: dopo aver sorteggiato le tessere Bonus che saranno in partita (3 più il numero dei giocatori), se ne estrae un'altra, che entrerà in gioco insieme agli Archivisti qualora questi vengano scelti (o sorteggiati o aggiunti all'Asta).

Gli Archivisti non ottengono alcuna ricompensa dai Culti alla fine del turno.

Quando gli Archivisti passano e prendono una nuova tessera Bonus, ricevono 2 poteri per ogni eventuale moneta che si trova sulla tessera Bonus che prendono.

Fortezza

Dopo aver costruito la Fortezza, quando gli Archivisti passano prendono due nuove tessere Bonus anziché una sola.

Particolarità

Gli Archivisti hanno un reddito base di 2 Lavoratori invece di 1, ma la loro quarta Abitazione non dà reddito (come anche l'ottava ovviamente).

Partono al livello zero su tutti e quattro i tracciati del Culto.

GENI DELLA LAMPADA

I Geni della Lampada iniziano il gioco con 3 Lampade Magiche (potete prendere 3 segnalini potere o qualsiasi altro oggetto per rappresentarle) e livello 2 in un Culto a loro scelta.

Come azione nel proprio turno, i Geni della Lampada possono spendere una Lampada Magica per scambiare fra di loro due dei loro livelli sulla Plancia dei Culti. Ad esempio, se il loro segnalino nel Culto dell'Aria è al livello 6 e il loro segnalino nel Culto del Fuoco è al livello 1, li scambiano in modo che il segnalino nel Culto dell'Aria si sposta al livello 1 e il segnalino del Culto del Fuoco si sposta al livello 6. Nessun potere si guadagna o si perde con questo scambio. Non è possibile passare al livello 10 di un Culto se il livello 10 di quel Culto è già occupato. In tal caso i Geni della Lampada non possono effettuare quello scambio (non si va al livello 9, semplicemente non si può passare dal livello 10 di un altro Culto a quel Culto). Si possono anche scambiare due Culti che siano allo stesso livello, allo scopo di temporeggiare, sempre che il livello non sia il 10 (nessuno scambio col livello 10!).

Fortezza

Dopo che i Geni della Lampada hanno costruito la loro Fortezza, quando passano guadagnano 1 Punto Vittoria per ciascuno dei loro sacerdoti presenti sulla Plancia dei Culti.

CERCATORI D'ORO

I Cercatori d'Oro partono al livello 3 del Culto della Terra, e per questo guadagnano subito un potere ad inizio partita.

I Cercatori d'Oro non possono usare le normali vanghe per trasformare i Terreni, al loro posto usano invece le Vanghe d'Oro. Al costo di 4 monete, i Cercatori d'Oro possono comprare una Vanga d'Oro (proprio come le altre fazioni pagano i lavoratori per ottenere le normali vanghe). Nel loro Ciclo di Trasformazione sono indicate le Vanghe d'Oro al posto delle normali vanghe, e funzionano allo stesso modo (una Vanga d'Oro per trasformare in Pianure le Paludi ed i Deserti, due Vanghe d'Oro per trasformare i Laghi e le Lande Desolate, tre per le Foreste e le Montagne).

Ogni volta che usano una Vanga d'Oro, i Cercatori d'Oro ricevono anche 1 potere e 1 Punto Vittoria.

Se, per qualunque ragione, i Cercatori d'Oro ottengono una vanga, al suo posto ottengono invece un sacerdote.

Fortezza

Dopo aver costruito la loro Fortezza, i Cercatori d'Oro devono pagare solo 3 monete invece di 4 per ottenere una Vanga d'Oro.

Inoltre, come Azione Speciale una volta per turno, possono guadagnare 1 moneta per ciascuno degli Empori degli altri giocatori presenti sulla mappa.

Particolarità

Il primo ed il terzo Tempio dei Cercatori d'Oro danno come reddito monete invece di 1 sacerdote.

La loro quarta e la sesta abitazione non danno reddito (come anche l'ottava ovviamente).

Le rendite degli Empori non sono standard.

VIAGGIATORI DEL TEMPO

I Viaggiatori del Tempo non guadagnano i Punti Vittoria dati della tessera Punteggio del turno corrente, ma guadagnano invece i punti di ENTRAMBE le tessere Punteggio del turno precedente e del turno successivo. Ai fini del conseguimento di tale punteggio si considerano i turni 1 e 6 come adiacenti (tempo circolare), quindi nel primo turno i Viaggiatori del Tempo ottengono i PV delle tessere Punteggio dei turni 6 e 2, e nel sesto turno quelli delle tessere Punteggio dei turni 5 e 1. Se entrambe le tessere Punteggio mostrano la stessa ricompensa, i Viaggiatori del Tempo le guadagnano entrambe (quindi ad esempio 4 PV per la costruzione di un'Abitazione nel secondo turno se sia la tessera Punteggio del turno 1 che quella del turno 3 danno 2 PV per la costruzione di un'Abitazione).

I Viaggiatori del Tempo ottengono normalmente le ricompense del Culto alla fine del turno utilizzando la tessera Punteggio del turno corrente come tutti gli altri giocatori.

Nelle partite con i Viaggiatori del Tempo, non capovolgere la tessera Punteggio quando il turno è finito, utilizzare invece un segnalino (ad esempio un lavoratore) per indicare quale turno di gioco si sta svolgendo.

I Viaggiatori del Tempo non possono migliorare la loro capacità di trasformazione dei terreni: dovranno sempre pagare 3 lavoratori per ottenere una vanga.

Fortezza

Costruendo la loro Fortezza, i Viaggiatori del Tempo ottengono l'Azione Speciale, che possono utilizzare una volta per turno, con la quale possono spostare fino a 4 segnalini potere dalla Polla I direttamente alla Polla III (balzo indietro nel tempo!).

GOBLIN

I Goblin iniziano il gioco, oltre che con le normali risorse, anche con 2 Gettoni X.

Ogni volta che costruiscono un Tempio o il Santuario, guadagnano un Gettone X aggiuntivo.

Come azione, possono spendere un Gettone X e scegliere un tipo di Edificio, ottenendo così risorse in base al numero dei propri Edifici di quel tipo che sono presenti sulla mappa. Fortezza e Santuario contano come un'unica tipologia Edifici, il che significa che con un unico Gettone X ottengono il beneficio di entrambi, se costruiti.

- Per ogni Abitazione, ottengono 1 potere
- Per ogni Emporio, ottengono 2 monete
- Per ogni Tempio, ottengono 1 lavoratore
- Per la Fortezza ed il Santuario ottengono avanzamenti sul tracciato dei Culti, uno per la Fortezza e due per il Santuario. Ad esempio se i Goblin hanno costruito sia la Fortezza che il Santuario e scelgono quella tipologia di Edifici quando come azione spendono un Gettone X, ottengono tre passi sui Culti da distribuire a piacere.

Fortezza

Dopo aver costruito la Fortezza, i Goblin ottengono un Gettone X anche ogni volta che fondano una Città.

FIGLI DEL DRAGONE

I Figli del Dragone devono pagare 1 Punto Vittoria in meno ogni volta che ottengono potere dalla costruzione di Edifici degli altri giocatori, quindi possono ottenere 1 o 2 poteri gratuitamente, 3 poteri pagando solo 1 PV e così via.

Tutti gli Edifici dei Figli del Dragone hanno costi in monete diversi, così come gli Empori per tutte le fazioni, a seconda se vengono costruiti direttamente adiacenti a qualche Edificio avversario oppure no: pagano la quantità inferiore di monete se c'è almeno un Edificio di altre fazioni direttamente adiacente all'Edificio che vanno a costruire, e la quantità maggiore se non c'è.

Ogni volta che i Figli del Dragone sacrificano un gettone potere dalla Polla II, possono spostare fino a due altri gettoni potere dalla Polla II alla Polla III, e non solamente uno.

Fortezza

Quando i Figli del Dragone costruiscono la loro Fortezza, recuperano immediatamente tutti i gettoni potere che hanno sacrificato fino a quel momento, prendendo dalla riserva generale e mettendo nella Polla I un numero di gettoni potere tale da averne di nuovo 12 in totale.

Inoltre come Azione Speciale, una volta per turno, ora possono sacrificare fino a 2 segnalini potere (da qualsiasi Polla, preferibilmente dalla Polla I) e posizionarli sulla mappa. Possono posizionarli, uno dopo l'altro, su un esagono Fiume che deve essere direttamente adiacente ad uno dei loro Edifici o ad un esagono Fiume contenente già un segnalino potere. Qualsiasi Terreno e qualsiasi Edificio che sia direttamente adiacente (o coincidente se si tratta di un'Abitazione fluviale delle Selkie o di un Paesaggio Speciale che può essere costruito sul Fiume) ad uno di questi esagoni Fiume con un segnalino potere sopra, conta come direttamente connesso a tutti gli altri Terreni ed Edifici che sono direttamente adiacenti (o collocati sopra) allo stesso esagono Fiume o ad un qualsiasi esagono Fiume che sia collegato con una catena ininterrotta di esagoni Fiume consecutivi con segnalini potere sopra. I Figli del Dragone possono sfruttare questa connessione per costruire al di là del fiume senza bisogno di usare la Navigazione, per ottenere potere dalla costruzione di Edifici degli altri giocatori, per migliorare i propri Edifici ad un costo inferiore, per fondare Città e per il calcolo di fine partita degli Edifici connessi. Tutto questo vale solo per i Figli del Dragone, per tutte le altre fazioni i segnalini potere posti sugli esagoni Fiume sono ininfluenti sotto ogni punto di vista, non interferiscono e possono coesistere con l'eventuale presenza di altri elementi nel Fiume come le Abitazioni fluviali delle Selkie (Iceberg), la tessera città delle Sirene, il Paesaggio Speciale delle Sirene (la Barriera Corallina) e del Popolo dei Fiumi (il Palazzo Galleggiante) o le navi dei Mercanti dei Mari.

FUOCHI FATUI

Ogni volta che i Fuochi Fatui trasformano un'Abitazione in un Emporio, ottengono una vanga (opzionale) gratuita da usare immediatamente su un Terreno direttamente adiacente all'Emporio appena costruito (non conta l'adiacenza indiretta data dalla Navigazione, ma va bene l'adiacenza diretta data da un Ponte). Non possono spendere lavoratori aggiuntivi per vangare ulteriormente su quel Terreno e non possono costruire lì subito.

Fortezza

Quando i Fuochi Fatui costruiscono la loro Fortezza, ottengono 7 Punti Vittoria e possono costruire immediatamente un'Abitazione gratuita su uno qualsiasi degli spazi di Terreno Lago presenti sulla mappa (non è necessario che sia uno spazio raggiungibile).

ATLANTIDEI

Anziché con due Abitazioni come le altre fazioni, gli Atlantidei iniziano il gioco con la loro Fortezza che piazzano sulla mappa dopo che tutte le altre fazioni hanno piazzato le loro Abitazioni (compresa la terza Abitazione dei Nomadi). Se sono in gioco i Maghi del Caos, le due fazioni piazzano il loro unico Edificio in ordine di gioco.

Dopo che tutti gli Edifici iniziali sono stati posizionati sulla mappa, gli Atlantidei scelgano una tessera Città e la pongono sulla loro Fortezza ricevendo tutti i Punti Vittoria e gli altri eventuali benefici della tessera Città selezionata.

Quando (e se) l'Insediamento che contiene la Fortezza raggiunge 7 o più di valore potere complessivo, gli Atlantidei non ottengono un'altra tessera Città, ottengono invece immediatamente un avanzamento gratuito sul Tracciato della Navigazione.

Quando (e se) l'Insediamento che contiene la Fortezza raggiunge 10 o più di valore potere complessivo, gli Atlantidei avanzano immediatamente di 2 gradini in ognuno dei quattro Culti.

Quando (e se) l'Insediamento che contiene la Fortezza raggiunge 16 o più di valore potere complessivo, gli Atlantidei guadagnano immediatamente 20 Punti Vittoria.

Per raggiungere i livelli di potere richiesti, gli Atlantidei possono anche connettere (con un Ponte o un'Abitazione) la loro Città-Fortezza ad altre Città fondate in precedenza.

Come azione, gli Atlantidei possono spendere 2 lavoratori per costruire un Ponte.

Particolarità

Gli avanzamenti nel Tracciato della Trasformazione per gli Atlantidei sono più economici ma danno anche meno Punti Vittoria.

CANGIANTI

Se i Cangianti sono in gioco, non possono esserlo il Popolo dei Fiumi né i Mutaforma (né, ovviamente, i Geologi).

Il giocatore che sceglie i Cangianti (o li aggiunge all'asta), sceglie immediatamente anche un Terreno, che non può essere un Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle fazioni già in gioco, che sarà il Terreno Ideale dei Cangianti, chiamiamolo A. Nessuna delle fazioni che verranno scelte successivamente potrà avere quel Terreno Ideale o Iniziale.

Dopo che tutte le altre fazioni sono state selezionate (o aggiunte all'asta) e dopo anche che l'eventuale fazione di Fuoco in gioco ha scelto il proprio Terreno Iniziale, il giocatore che ha scelto i Cangianti sceglierà, fra i Terreni che non sono Terreni Iniziali o Ideali di nessun'altra fazione, altri due Terreni, chiamiamoli B e C.

I Cangianti hanno gli Edifici di tre colori:

il giocatore che giocherà coi Cangianti deve prendere 3 Abitazioni, 1 Emporio e 1 Tempio di ognuno dei 3 colori (corrispondenti ai Terreni A, B e C), più un secondo Emporio ed il Santuario di colore A, la Fortezza di colore B (ed il Cantiere Navale di colore C, se si sta usando l'espansione Mercanti dei Mari). Ogni Edificio va posto nella Plancia Fazione su uno spazio che ha la sua indicazione di colore (A, B o C) nell'angolo in alto a destra. Tutto il materiale rimanente (7 sacerdoti, 3 Ponti, e 7 segnalini) va preso del colore A.

Per quanto riguarda il posizionamento delle prime due Abitazioni all'inizio del gioco, si posiziona per prima l'Abitazione più a sinistra (di colore A) su un Terreno del suo colore e poi la seconda (del colore B) su un Terreno del suo colore.

Ogni volta che i Cangianti posizionano una nuova Abitazione sulla mappa (che ovviamente deve essere quella più a sinistra disponibile sulla Plancia Fazione), devono posizionarla sopra il Terreno corrispondente al suo colore, eventualmente prima trasformandolo secondo le solite regole se necessario.

Ogni volta che i Cangianti migliorano un Edificio, il colore sia del nuovo Edificio che dell'Edificio migliorato deve essere lo stesso (e come sempre devono prendere l'Emporio/Tempio che vogliono costruire partendo da quello posto più a sinistra sulla Plancia Fazione). Questo comporta delle limitazioni agli Edifici che si vogliono migliorare, ad esempio non si può migliorare un Emporio nella Fortezza, se nessuno degli Empori che è sulla mappa è dello stesso colore della Fortezza.

Fortezza

Dopo che i Cangianti hanno costruito la loro Fortezza, sbloccano la possibilità costruire una nona Abitazione (di colore C), che genera un reddito di 2 lavoratori. Anche se hanno ancora delle Abitazioni nella fila inferiore della loro Plancia Fazione, i Cangianti possono scegliere di costruire questa Abitazione aggiuntiva. Inoltre, dopo averla costruita, ogni volta che migliorano un'Abitazione, possono scegliere di ricollocarla sulla Plancia Fazione su questo nono spazio speciale (se libero) o, come di consueto, sullo spazio libero più a destra della riga in basso.

Particolarità

Il costo per avanzare sul Tracciato della Navigazione è più elevato.

La loro sesta Abitazione non dà reddito (come anche l'ottava ovviamente).

I Cangianti partono al livello 1 su tre Culti: Aria, Acqua e Fuoco.

GEOLOGI

Se i Geologi sono in gioco, non possono esserlo il Popolo dei Fiumi nè i Mutaforma (nè, ovviamente, i Cangianti).

Il giocatore che sceglie i Geologi (o li aggiunge all'asta), sceglie immediatamente anche un Terreno, che non può essere un Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle fazioni già in gioco, che sarà il Terreno Iniziale dei Geologi. Nessuna delle fazioni che verranno scelte successivamente potrà avere quel Terreno Ideale o Iniziale.

I Geologi contrassegnano quel Terreno con l'anello del Mutaforma sul loro Ciclo dei Terreni, prendono tutto il materiale di fazione di quel colore, e posizionano un segnalino X su quel Terreno sul loro Ciclo dei Terreni.

Entrambe le loro Abitazioni iniziali vanno poste su quel Terreno.

Quando i Geologi costruiscono un'Abitazione durante il gioco, possono costruirla su uno dei due Terreni (o sul solo Terreno se è l'ultimo) che non è coperto da un segnalino X, ma che è adiacente ad un Terreno coperto da un segnalino X sul loro Ciclo dei Terreni, oppure, se nessun Terreno è coperto da un segnalino X, possono costruire solo sul loro Terreno Iniziale contrassegnato dall'anello del Mutaforma.

Dopo aver costruito un'Abitazione, i Geologi coprono con un segnalino X quel Terreno su cui hanno appena costruito.

Una volta che tutti e 7 i Terreni sono coperti da un segnalino X, rimuovi tutti e 7 i segnalini X dal Ciclo dei Terreni.

I Geologi non possono mai trasformare i Terreni. Quando guadagnano una vanga possono rimuovere un segnalino X dal loro Ciclo dei Terreni, ma solo se non è circondato da altri due segnalini, oppure possono aggiungere un segnalino X ad un Terreno, ma solo accanto ad un altro segnalino X, o sul loro Terreno Iniziale se non hanno segnalini X su nessun Terreno.

In pratica la vanga permette ai Geologi di costruire su di un Terreno due volte di seguito o di saltare un Terreno.

Fortezza

Dopo aver costruito la Fortezza, i Geologi ottengono, come Azione Speciale una volta per turno, di poter aggiungere o togliere un segnalino X dal loro Ciclo dei Terreni con le stesse identiche modalità di quando ottengono una vanga.

Particolarità

Il costo per avanzare sul Tracciato della Navigazione è più elevato: 2 sacerdoti e 6 monete.

La loro quarta Abitazione non dà reddito (come anche l'ottava ovviamente), e non hanno reddito base.

I Geologi partono al livello zero su tutti e quattro i tracciati del Culto.

SCIAMANI DELLE NEVI

Come per tutte le fazioni di Ghiaccio, non appena un giocatore sceglie (o aggiunge all'asta) gli Sciamani delle Nevi, sceglie immediatamente anche un Terreno, che non può essere un Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle fazioni già in gioco, che sarà il Terreno Iniziale degli Sciamani delle Nevi. Nessuna delle fazioni che verranno scelte successivamente potrà avere quel Terreno Ideale o Iniziale.

Gli Sciamani delle Nevi non possono usare un'azione per avanzare nel Tracciato della Navigazione o in quello della Trasformazione, ma ad ogni turno, quando passano, possono avanzare su uno dei due tracciati a scelta gratuitamente, senza però ottenere alcun Punto Vittoria per questo.

Se sono in possesso della tessera Bonus che fornisce PV in base al livello della Navigazione, quando passano possono prima migliorare la Navigazione, e poi ottenere i PV (le due azioni sono contemporanee, e quindi, come da regola consueta, possono decidere in quale ordine svolgerle).

Fortezza

Quando gli Sciamani delle Nevi costruiscono la Fortezza, possono immediatamente piazzare senza alcun costo un'Abitazione su ciascun esagono di Ghiaccio non edificato presente sulla mappa (anche non raggiungibile), con la seguente limitazione: al massimo un'Abitazione gratuita per ogni gruppo di esagoni di Ghiaccio, intendendo con questo o un singolo esagono di Ghiaccio senza altri esagoni di Ghiaccio direttamente adiacenti, o un insieme di esagoni di Ghiaccio in cui ogni esagono è direttamente adiacente ad almeno un altro esagono del gruppo.

Particolarità

Il primo ed il terzo Tempio danno come reddito 4 poteri invece di un sacerdote.
Come per le altre fazioni di Ghiaccio, anche l'ottava Abitazione rende un lavoratore.

SELKIE

Le Selkie, o donne-foca, derivano dalla mitologia irlandese, islandese, e scozzese.

Come per tutte le fazioni di Ghiaccio, non appena un giocatore sceglie (o aggiunge all'asta) le Selkie, sceglie immediatamente anche un Terreno, che non può essere un Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle fazioni già in gioco, che sarà il Terreno Iniziale delle Selkie. Nessuna delle fazioni che verranno scelte successivamente potrà avere quel Terreno Ideale o Iniziale.

Le Selkie possono costruire su un esagono Fiume, a condizione che ci siano almeno due loro Edifici, su esagoni di Ghiaccio, direttamente adiacenti a quell'esagono Fiume ma non adiacenti fra di loro (il Ponte in questo caso non conta). Costruire un'Abitazione su un esagono Fiume (Iceberg) costa 1 lavoratore in più e fornisce 2 Punti Vittoria.

Le Abitazioni costruite sul Fiume non possono essere migliorate in altri Edifici.

Queste Abitazioni si considerano, per tutti gli effetti, direttamente connesse ad ogni altra Abitazione (propria o avversaria) che si trovi (o che venga costruita) in un esagono direttamente adiacente, quindi contribuiscono alla formazione di Città, consentono agli altri giocatori di costruire Empori ad un costo inferiore, forniscono potere quando vengono costruite e ne ricevono dalla costruzione o dal miglioramento di Edifici altrui.

Queste Abitazioni possono contare come punto di partenza per la Navigazione delle Selkie, ma per il resto non interferiscono con la Navigazione, ovvero l'esagono dove sono costruite resta sempre un esagono Fiume a tutti gli effetti, senza bloccare l'eventuale connessione indiretta per gli altri giocatori fornita dalla Navigazione.

Gli Iceberg possono coincidere con la tessera città delle Sirene, possono essere costruiti su esagoni Fiume contenenti i gettoni potere dei Figli del Dragone, ma non possono essere sovrapposti ad altri Edifici presenti sul fiume (i Paesaggi Speciali Barriera Corallina e Palazzo Galleggiante).

Fortezza

Dopo che le Selkie hanno costruito la loro Fortezza, possono, come Azione Speciale una volta per turno, trasformare e costruire con 1 vanga gratuita e con una portata di Navigazione di +1.

Particolarità

Come per le altre fazioni di Ghiaccio (ad eccezione degli Sciamani delle Nevi), avanzare sul Tracciato della Trasformazione costa un lavoratore in meno, e anche l'ottava Abitazione rende un lavoratore.

CAMMINATORI DI FUOCO

Come per tutte le fazioni di Fuoco, dopo che tutte le fazioni della partita sono state scelte (o messe all'asta), il giocatore che ha scelto (o messo all'asta) i Camminatori di Fuoco sceglie un Terreno, che sarà il proprio Terreno Iniziale, che non può essere il Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle altre fazioni in gioco. Questo Terreno servirà solo per piazzare le due Abitazioni iniziali gratuite, poi non avrà più significato per tutto il resto della partita.

I Camminatori di Fuoco hanno un secondo segnalino sulla traccia dei Punti Vittoria (il Segnalino Infuocato) che ad inizio partita deve essere posto 4 punti indietro rispetto al loro Segnalino Segnapunti (ma almeno su 0 se usi l'asta con un'offerta inferiore a 4). Questo secondo segnalino non indica i Punti Vittoria, funge solo da blocco per il Segnalino Segnapunti: durante il gioco, il Segnalino Segnapunti deve stare sempre davanti al Segnalino Infuocato o al massimo alla pari, ma mai indietro. Puoi usare un normale segnalino arancione, tanto non è necessario un colore diverso per distinguere i due segnalini: il Segnalino Segnapunti sarà sempre quello più avanti, quello Infuocato sarà sempre quello più indietro. Se sono sulla stessa casella non è necessario distinguerli. In pratica, quando i Camminatori di Fuoco guadagnano o perdono Punti Vittoria, devono muovere sempre il segnalino più avanti. Se stanno guadagnando punti e quindi il segnalino avanza non ci sono limitazioni, ma se stanno perdendo punti devono fermarsi non appena raggiungono l'altro segnalino. Questo significa, ad esempio, che potrebbero non poter accettare di ricevere poteri perdendo in cambio Punti Vittoria, o poterlo fare solo parzialmente, come per tutte le altre fazioni se raggiungono 0 PV.

Quando i Camminatori di Fuoco usano l'azione Trasforma e Costruisci, devono pagare 4 Punti Vittoria per trasformare un Terreno in un Vulcano, o 6 Punti Vittoria se è il Terreno Ideale di un'altra Fazione.

Se fra i due segnalini ci sono meno di 4 (o 6) punti di distanza, non possono effettuare l'azione. Ricordiamo che hanno un Terreno Ideale tutte le fazioni dei 7 colori standard, più i Mutaforma (che lo possono variare durante la partita) ed i Cangianti (solo il Terreno A). Le fazioni di Ghiaccio, il Popolo dei Fiumi ed i Geologi, non hanno un Terreno Ideale, ma solo un Terreno Iniziale.

Come conversione gratuita, i Camminatori di Fuoco possono spostare il Segnalino Infuocato di 1 spazio avanti per guadagnare 1 potere (al massimo fino a raggiungere il Segnalino Segnapunti).

Ogni volta che i Camminatori di Fuoco ottengono una vanga, muovono il loro Segnalino Infuocato indietro di 4 spazi.

Fortezza

Dopo che i Camminatori di Fuoco hanno costruito la loro Fortezza, ogni volta che passano, guadagnano 1 Punto Vittoria per ogni loro Insegiamento presente sulla mappa, indipendente dal fatto che questi Insegiamenti siano collegati o meno tramite la Navigazione. Ricordiamo che un Insegiamento è o un singolo Edificio senza altri Edifici direttamente adiacenti, o un gruppo di Edifici in cui ogni Edificio è direttamente adiacente ad almeno un altro Edificio del gruppo.

Particolarità

Il secondo Tempio dà una rendita di 2 Punti Vittoria invece di un sacerdote.

Come per le altre fazioni di Fuoco, i Camminatori di Fuoco non hanno un reddito base e la loro quarta Abitazione non dà reddito (come anche l'ottava ovviamente).

REGNO DI LAVA

Come per tutte le fazioni di Fuoco, dopo che tutte le fazioni della partita sono state scelte (o messe all'asta), il giocatore che ha scelto (o messo all'asta) il Regno di Lava sceglie un Terreno, che sarà il proprio Terreno Iniziale, che non può essere il Terreno Ideale o Iniziale di nessuna delle altre fazioni in gioco. Questo Terreno servirà solo per piazzare le due Abitazioni iniziali gratuite, poi non avrà più significato per tutto il resto della partita.

Come azione (Accumulare la Lava), il Regno di Lava può eliminare dal gioco un sacerdote dalla propria riserva (non un sacerdote che ha a disposizione da usare, ma dalla sua scorta complessiva iniziale di 7), per posizionare 1 tessera Vulcano aggiuntiva sotto uno dei suoi Edifici, in modo che ora ci sia più di una tessera Vulcano sotto quell'Edificio, e guadagnare 1 potere.

Come azione (Lasciar Scorrere la Lava), il Regno di Lava può muovere un suo Edificio ed espandersi: partendo da un Edificio con più di una tessera Vulcano sotto di esso, può muovere l'Edificio insieme a tutte le tessere Vulcano che ha sotto tranne una, in un esagono vicino privo di Edifici che non sia già un Vulcano o di Ghiaccio.

Se l'esagono in cui sposta l'Edificio è il Terreno Ideale di un'altra fazione, deve rimuovere una tessera Vulcano da sotto l'Edificio e rimetterla nella scorta (se quella fosse l'ultima tessera Vulcano sotto l'Edificio, non può entrare in quell'esagono). Ricordiamo che hanno un Terreno Ideale tutte le fazioni dei 7 colori standard, più i Mutaforma (che lo possono variare durante la partita) ed i Cangianti (solo il Terreno A). Le fazioni di Ghiaccio, il Popolo dei Fiumi ed i Geologi, non hanno un Terreno Ideale, ma solo un Terreno Iniziale.

Se l'esagono in cui sposta l'Edificio è un esagono Fiume, deve rimuovere una tessera Vulcano da sotto l'Edificio, rimetterla nella scorta (se quella fosse l'ultima tessera Vulcano sotto l'Edificio, non può entrare in quell'esagono Fiume) e deve continuare a muoversi. Se fra gli esagoni al di qua e al di là dal Fiume fra cui il Regno di Lava ha mosso l'Edificio è possibile costruire un Ponte, può costruirlo gratuitamente se lo desidera.

Il flusso di lava non può passare attraverso gli Edifici, quindi non può attraversare un esagono Fiume dove sia collocata un'Abitazione fluviale delle Selkie (Iceberg) o il Paesaggio Speciale delle Sirene (la Barriera Corallina) o del Popolo dei Fiumi (il Palazzo Galleggiante). Il flusso di lava invece ignora le eventuali tessere Città delle Sirene collocate nei fiumi ed i gettoni potere dei Figli del Dragone.

Dopo che il Regno di Lava ha mosso un suo Edificio con queste regole, se c'è ancora più di una tessera Vulcano sotto l'Edificio, può continuare a spostarlo allo stesso modo.

Ogni volta che il Regno di Lava ottiene una vanga, recupera un sacerdote eliminato dal gioco e lo rimette nella sua riserva.

Quando il Regno di Lava fonda una Città, deve posizionare la tessera Città su uno degli Edifici con il valore di potere più alto.

Una volta che su di un Edificio è posta una tessera Città, l'Edificio non può più essere spostato.

Il Regno di Lava non conosce la navigazione e non può aumentarla in alcun modo, neanche temporaneamente.

Fortezza

Quando il Regno di Lava costruisce la propria Fortezza, recupera immediatamente tutti i suoi sacerdoti eliminati dal gioco e li reintegra nella sua scorta.

Particolarità

Il secondo Tempio dà un reddito di 5 poteri invece di un sacerdote.

Come per le altre fazioni di Fuoco, il Regno di Lava non ha un reddito base e la sua quarta Abitazione non dà reddito (come anche l'ottava ovviamente).