

TERRA MYSTICA: I MERCANTI NAVALI

di Helge Ostertag & Jens Drögemüller

Le vele appaiono all'orizzonte, preannunciando una nuova era di commercio e di espansione del mondo di Terra Mystica. I suoi abitanti hanno iniziato a costruire Cantieri Navali e solcare i fiumi con le navi. Anche Fachiri e Nani, sempre diffidenti dell'acqua, non restano oziosi, e mandano i loro mercanti nei cunicoli sotterranei o in volo sui tappeti per commerciare con gli altri popoli e colonizzare nuove aree.

CREDITI

TERRA MYSTICA è un gioco di Helge Ostertag & Jens Drögemüller. L'autore di questa espansione è James Ataei, ispirato dalle idee di Eduardo Andrade. I Tabelloni de 'I Laghi' e de 'I Fiordi' sono opera rispettivamente di Jason Counihan e Jordan Lewis. Le illustrazione e la grafica sono opera di Dennis Lohausen. La redazione è di Frank Heeren. Il regolamento è stato scritto da Bastian Winkelhaus, impaginato da Christof Tisch. Per la correzione delle bozze del regolamento, ringraziamo Johannes Grimm.

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

TRADUZIONE ITALIANA

versione 1.0

Il presente regolamento è stato tradotto dal Principe Konrad (al secolo Davide Malvestuto) dal tedesco.

La traduzione è piuttosto letterale ma ci sono leggere aggiunte laddove il tedesco è più sintetico, ma l'equivalente italiano risulta meno chiaro dell'originale. La terminologia è quanto più possibile compatibile con quella adottata nei regolamenti italiani del gioco base e dell'espansione a cura di *Cranio Creations*. Prego i lettori di segnalare eventuali errori di ortografia e traduzione così da correre ai ripari (sevlam@libero.it).

NOTA LEGALE: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari (nella fattispecie, *Feuerland* quale editore originale tedesco e *Cranio Creations* per la distribuzione italiana).

COMPONENTI

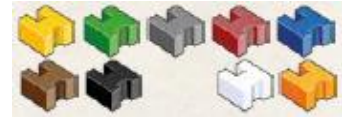
1 Tabellone multi-faccia (con le mappe I Laghi e I Fiordi)



7 Canali



9 Cantieri Navali/Mercati (1 per colore)



27 Navi (3 per colore)



6 Mercanti (3 per i Fachiri e 3 per i Nani)



10 Plance Cantiere multi-faccia (per le 14 Fazioni del **Gioco Base** e le 6 dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio**)



1 Plancia con le nuove Azioni Potere



2 Tessere Portata (per Fachiri e Nani)



4 Tessere Città
(2 tipologie in 2 copie)



5 segnalini Porto
(il retro col Magazzino è usato da Fachiri e Nani)



4 Schede dei Bonus Commerciali



4 Tessere Bonus



* sostituisce l'analoga del gioco base.

105 Sigilli Commerciali (15 per colore, i Sigilli arancioni e bianchi per l'espansione Fuoco & Ghiaccio sono sul retro dei Sigilli dei colori del Gioco Base)



12 Tessere Favore (4 tipologie in 3 copie)



12 Tessere Punteggio sostitutive



12 Tessera Punteggio Finale



INTRODUZIONE

Terra Mystica - Mercanti Navali è la seconda espansione di **Terra Mystica**. Avrete bisogno del **Gioco Base** per giocare questa espansione. Inoltre, potete anche combinarla con la prima espansione **Fuoco & Ghiaccio**. Tuttavia, il possesso di questa prima espansione non è richiesto.

L'Espansione **Mercanti Navali** comprende 2 nuovi Tabelloni ('**I Laghi**' e '**i Fiordi**'). Le Fazioni riceveranno Navi per commerciare con i loro vicini e un nuovo Edificio, il Cantiere Navale. Inoltre, sono incluse nuove Tessere Favore, Punteggio, Bonus, Città da aggiungere ai componenti originali.

Nota: le due Fazioni dei **Nani** e dei **Fachiri** dispongono di Mercanti al posto delle Navi. Inoltre, non erigono un Cantiere Navale e un Porto, ma rispettivamente un Mercato e un Magazzino. Al di là della diversa denominazione, comunque, nella maggior parte dei casi i loro equivalenti funzionano in modo analogo a quelle delle Fazioni ordinarie. Le differenze sono descritte più avanti e, fino ad allora, quando si parla di Navi, Cantieri Navali e Porti, sono inclusi anche gli equivalenti di **Nani** e **Fachiri**.

I NUOVI TABELLONI

I nuovi Tabelloni possono essere usati al posto dei precedenti del **Gioco Base** e dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio**. Al fine di bilanciare i punti di forza delle Fazioni sulle diverse mappe, in **Appendice VIII** potete trovare un pannello con la soglia di partenza di ogni Fazione su ciascuna mappa. Difatti ora, ad inizio partita, le Fazioni non partono automaticamente con 20 Punti Vittoria, ma dalla soglia indicata (a meno di non usare la variante Asta dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio**, che consente di ignorare il pannello). Ovviamente è possibile usare i nuovi Tabelloni anche in partite senza altri elementi di questa espansione, anche se vi consigliamo di usare in ogni caso il pannello con le soglie di partenza (anche in partite coi tabelloni precedenti).

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Collocate la Plancia con le nuove Azioni Potere sotto quelle stampate sul Tabellone.



Posizionate le nuove **Tessere Favore** sotto le Tessere Favore originali, appena sotto le tessere che forniscono il passo singolo dello stesso colore.



Posizionate le nuove Tessere Città assieme alle Tessere Città originali.



Nota: se avete le 2 Tessere Città della mini-espansione che danno +1 alla Navigazione, non aggiungetele ai componenti di questa espansione. In partita sono disponibili al massimo 2 Tessere Città +1 Navigazione (non 4). Potete combinare ogni altro componente della mini-espansione con questa espansione.

Mescolate le nuove **Tessere Bonus** con quelle originali ed estraete il normale numero di tessere.

Le **Tessere Punteggio** di questa espansione sostituiscono quelle originali: usate solo le nuove.

La tessera che fornisce Punti Vittoria per la Vanga, non può trovarsi nei turni 5 o 6: se dovesse accadere, sostituirla con un'altra tessera casuale.

Inoltre, 3 tessere estratte non possono mostrare un bonus di culto dello stesso colore. Se viene estratta una tessera con un bonus di culto già presente 2 volte (ignorare il bonus di culto del Turno di 6, dato che non viene assegnato), rimuovetela e sostituirla con una nuova.

Se usate le Tessere Punteggio Finale dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio**, mescolate la nuova **Tessera Punteggio Finale** con le tessere originali ed estraetene una.



Le nuove tessere sono spiegate nelle **Appendici**.

Collocate uno o più **canali** sulla mappa, a seconda del Tabellone utilizzato. Il posizionamento corretto dei canali è indicato nelle figure. La presenza di un canale non separa le due Caselle Terreno ai suoi lati, che sono quindi ancora considerati **direttamente connessi**. Le Navi possono attraversare liberamente i canali. Non è possibile invece sfruttare i canali ai fini del calcolo dell'adiacenza indiretta fornita della navigazione.

Il **Tabellone del Gioco Base** (e la sua versione di **Fuoco & Ghiaccio**) richiede un solo canale, da collocare nella zona centrale sinistra, ad unire il ramo superiore e il ramo inferiore del fiume.



Anche il Tabellone dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio** richiede un solo canale, da collocare a congiungere i due fiumi nella parte alta centrale.



Il nuovo Tabellone de **I Fiordi** richiede un solo canale, che permette di evitare di aggirare la penisola nella parte sinistra della mappa.



Il nuovo Tabellone de **I Laghi** ha bisogno di tutti e 7 i canali, collocati in modo da collegare fra i diversi laghi.



Se volete usare a tutti i costi i nuovi componenti potete, ad esempio, includere 2 a caso fra le 3 nuove Tessere Bonus (completando l'assortimento con quelle originali) e usare la nuova Tessera Punteggio Finale.

LE NUOVE TESSERE BONUS

Per ogni Culto ora vi sono 2 tipologie di Tessere Favore che forniscono un singolo passo sul relativo tracciato. Ogni Fazione può acquisire solo 1 Tessera Favore passo singolo per Culto, pertanto:

- 1) se una Fazione ha una Tessera Favore passo singolo in un Culto, non può prendere l'altra tessera passo singolo dello stesso Culto.

Esempio: dato che in questa partita i **Giganti** hanno già una Tessera Favore passo singolo nel Culto della Terra (A), non possono la Tessera Favore passo singolo nel culto della Terra dell'altra tipologia (B).

- 2) in 4 o 5 giocatori, nessuna Fazione potrà più restare senza Tessere Favore passo singolo in uno specifico Culto. Tuttavia, se tutte e 3 le copie di una tessera passo singolo sono state prese da altri, dovrà accontentarsi della tessera passo singolo dell'altra tipologia.

Le nuove tessere sono spiegate nell'**Appendice II**.



LA NUOVA DOTAZIONE GIOCATORE

Dopo aver scelto la Fazione, ogni giocatore riceve anche:

- la **Plancia Cantiere Navale** della rispettiva Fazione, da porre a sinistra della Plancia Fazione. Se presenta una nuova abilità speciale di Fazione, questa figura nella parte superiore ed é spiegata nell'**Appendice VII**.
- 1 nuovo edificio **Cantiere Navale/Mercato** del colore della Fazione, da collocare nell'apposito spazio dell'omonima plancia.
- 15 **Sigilli Commerciali** del colore della Fazione.

- 1 **Scheda dei Bonus Commerciali** ottenibili attraverso il commercio navale.
- 1 **Segnalino Porto/Magazzino**.

***Esempio:** come abilità speciale ulteriore, le **Auren** hanno ora 1 Chiave già sbloccata ad inizio partita, per cui possono raggiungere il Livello 10 in un Culto ancor prima fondare una Città. Come per gli altri Edifici, sulla Plancia Cantiere Navale, nella posizione in cui la pedina va collocata, figurano i bonus forniti dalla sua costruzione.*

NUOVA REGOLA DI POSIZIONAMENTO DEI PRIMI EDIFICI

Dopo aver posizionato i primi Edifici ma prima di scegliere le Tessere Bonus del primo turno, in ordine di turno i giocatori dovranno collocare il proprio segnalino Porto/Magazzino sulla mappa. I Porti possono essere piazzati solo su caselle Terreno con una propria Abitazione affacciata su una casella Fiume.

Se nessun'Abitazione iniziale soddisfa i requisiti, il Porto non verrà piazzato. In tal caso, sarà piazzato in partita, non appena la Fazione erigerà un'Abitazione affacciata sul Fiume. Si noti che Porto e/o Cantiere Navale sono necessari alla costruzione delle Navi.

***Esempio:** Dopo aver posizionato i loro primi edifici come in figura, **Maghi del Caos**, **Sciamanti**, **Auren** e **Mezzuomini**, si apprestano a collocare i Porti. Dato che i **Maghi del Caos** hanno una sola Abitazione, piazzano il Porto su di essa. Anche gli **Sciamanti** hanno un solo piazzamento valido. Le **Auren** decidono di collocare il Porto sull'Abitazione centrale. Per ora, i **Mezzuomini** non possono piazzare il Porto. Se con la prima azione dovessero trasformare il Terreno marrone adiacente alla loro Abitazione a nord e costruirvi un'Abitazione, dovranno subito posizionare colà anche il Porto.*



LE NAVI

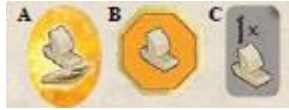
Le **Navi** hanno **3 funzioni**, che riportate anche sulla **Scheda dei Bonus Commerciali**.

1. Le Navi possono essere mosse presso gli Edifici delle altre Fazioni per rifornirli: ciò fornisce Punti Vittoria e Bonus Commerciali diversi a seconda dell'Edificio rifornito. La Fazione rifornita potrà invece ricevere Potere. Una Fazione può rifornire lo stesso Edificio una sola volta.
2. Le Navi possono essere mosse lungo i fiume per raggiungere Caselle di Terreno che la loro Fazione non potrebbe raggiungere con l'attuale Livello di Navigazione.
3. Quando si vuole costruire un'Abitazione su una Casella di Terreno adiacente ad una Nave, quest'ultima può essere convertita nella nuova Abitazione, per risparmiare il normale costo di costruzione dell'Edificio.



COSTRUZIONE DELLE NAVI

Un giocatore può costruire Navi per effetto di (A) un' **Entrata**, di (B) un' **Azione Potere** e di (C) un **Bonus monouso**. Ogni volta che un giocatore costruisce una Nave, deve collocarla su una casella Fiume direttamente connesso al proprio Porto o Cantiere Navale. Finché non colloca un segnalino Porto o non erige il proprio Cantiere Navale, un giocatore non può costruire una Nave. Una casella Fiume può contenere un qualsiasi numero di Navi, anche di Fazioni differenti. La dotazione di ogni giocatore è limitata a 3 Navi: se ha già le sue 3 Navi sul Tabellone, non potrà costruirne altre (le Navi già collocate non possono essere rischierate).



MOVIMENTO DELLE NAVI

Questa azione consente di muovere le proprie Navi. Ogni Nave può essere mossa di un numero di passi uguale od inferiore al Livello di Navigazione del giocatore. Inoltre, ciascuna Nave può essere mossa di **1 singolo passo extra** al costo di 1 Potere.



Un **passo** di una Nave consente di:

- 1) raggiungere una **casella Fiume direttamente connessa** OPPURE
- 2) **attraversare un Canale** raggiungendo la casella Fiume all'altra estremità OPPURE
- 3) **raggiungere un Edificio di un'altra Fazione**, non contenente già un Sigillo della Fazione che controlla la Nave. Questo tipo di mossa pone fine al movimento della Nave in questione. Non è consentito muovere 2 Navi sullo stesso Edificio (il rifornimento dell'Edificio non avverrà fino a quando la Fazione non avrà completato il movimento di tutte le proprie Navi).



Esempio: i **Cultisti** possono muovere le proprie Navi, e spostano la loro Nave di destra (A) di 3 passi, fino al Tempio dei **Nomadi**, per rifornirlo.

Come si vede dal Sigillo, hanno già commerciato con la Fortezza dei **Nomadi** in precedenza, quindi non possono rifornire nuovamente questo edificio.

La loro seconda Nave (B) muove di 4 passi, attraverso il Canale in alto, al fine di erigere un'Abitazione sulla casella di Terreno marrone in un'azione successiva. Tuttavia, per il quarto passo, devono pagare 1 Potere, spostando un segnalino Potere dalla Polla III alla Polla I.

L'azione di movimento raffigurata sul Cantiere Navale è disponibile dall'inizio della partita, indipendentemente dal fatto che la Fazione abbia costruito o meno il proprio Cantiere Navale.

COMMERCIO NAVALE

Quando un giocatore muove una delle proprie Navi su un Edificio di un'altra Fazione che non ha ancora rifornito, si innesca uno scambio commerciale.

Gli scambi commerciali, tuttavia, sono risolti soltanto al termine del movimento di tutte le Navi del giocatore. Il proprietario della Nave riceve il bonus indicato sulla **Scheda dei Bonus Commerciali** per quel tipo di Edificio. Se due bonus sono separati da un '/', il giocatore deve sceglierne uno. Se due o più bonus sono separati da un '+' il giocatore li ottiene tutti. Il proprietario dell'Edificio riceve invece Potere pari al valore di Potere dell'Edificio, pagando però un numero di Punti Vittoria ridotto di 1 (esattamente come nel caso del guadagno di Potere al momento della costruzione di Edifici altrui direttamente connessi).



Dopo il movimento di tutte le sue Navi, un giocatore può risolvere gli scambi commerciali innescati nell'ordine che preferisce. Per ciascun Edificio, il proprietario della Nave potrebbe dover decidere quale bonus ricevere, mentre il suo avversario deve scegliere se ricevere Potere prima di passare allo scambio commerciale successivo.

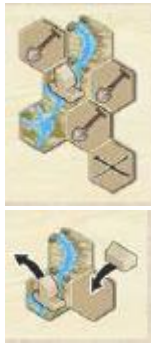
Quindi il giocatore fa tornare nella propria riserva tutte le Navi che hanno commerciato e colloca uno dei tuoi Sigilli sotto ogni Edificio da loro rifornito. In totale ogni Fazione dispone di 15 Sigilli Commerciali, per cui, in una partita un giocatore può rifornire un massimo di 15 Edifici. Una volta esauriti i Sigilli, al giocatore non è più permesso muovere le Navi sugli Edifici avversari.

Un Edificio può essere rifornito da ogni Fazione avversaria una sola volta, per cui sotto ogni Edificio vi può essere al massimo un Sigillo per Fazione. Posizionate i Sigilli sfalsati in modo che le bandierine dei diversi colori siano visibili.



TRASFORMAZIONE E COSTRUZIONE NAVALE

Tutti le caselle Terreno che si affacciano su una Casella Fiume contenente una Nave di una Fazione, sono da essa considerate indirettamente connesse ai fini della conversione e della costruzione di Abitazioni. Pertanto, ogni volta che un giocatore può trasformare una casella Terreno durante la Fase II (Azioni), può scegliere come bersaglio una casella Terreno adiacente ad una delle proprie Navi. La Nave resta sulla Casella Fiume.



Quando un giocatore costruisce un'Abitazione adiacente ad una delle proprie Navi, può far tornare la Nave nella propria riserva per non pagare il normale costo di costruzione dell'Edificio (in sostanza, la Nave viene convertita nell'Abitazione).

Ogni volta che un giocatore riceve una Vanga come bonus di Culto (nella Fase III) può anche in questo caso usarla su una Casella di Terreno adiacente ad una delle proprie Navi. Il giocatore continua a non poter costruire Abitazioni in questa Fase, nemmeno convertendo una Nave.



Esempio: i **Maghi del Caos** eseguono un'azione di movimento con le loro 3 Navi. Dato che hanno Livello 1 di Navigazione, devono pagare 2 Potere, per far arrivare una delle loro Navi sulla Fortezza dei **Mezzuomini** e un'altra Nave adiacente al terreno giallo più a destra.



Dopo che i **Maghi del Caos** hanno completato il movimento di tutte le loro Navi, dovranno risolvere 2 scambi commerciali.

Innanzitutto, decidono di rifornire l'Abitazione delle **Streghe** e ricevono 1 PV e 1 Lavoratore. Le **Streghe** ricevono in cambio 1 Potere gratuito.



Poi riforniscono la Fortezza dei **Mezzuomini** e ricevono 2 Punti Vittoria, 2 Monete e un'azione Trasformare e Costruire con 1 Vanga gratuita. Con tale azione, i **Maghi del Caos** trasformano il terreno giallo sulla destra adiacente alla Nave isolata ed erigono su di esso un'Abitazione. I **Mezzuomini** potrebbero ricevere in cambio 3 Potere, ma decidono di non pagare i 2 Punti Vittoria necessari.



I **Maghi del Caos** decidono di pagare normalmente l'Abitazione, senza convertire la Nave adiacente. Ora che tutti gli scambi commerciali sono stati risolti, dovranno piazzare uno dei loro Sigilli sui 2 Edifici riforniti e far tornare le 2 Navi che hanno commerciato nella riserva. La terza Nave resta sul Tabellone, per consentire loro di erigere un'altra Abitazione sul terreno rosso ad sulla sinistra durante un'azione successiva.

IL CANTIERE

Con l'azione **Migliorare un Edificio**, un giocatore può trasformare uno dei propri Empori in un Cantiere Navale. Ciò è consentito, solo se l'Emporio è adiacente ad una Casella Fiume. È lecito (ma non vantaggioso) trasformare in Cantiere un Emporio in possesso del segnalino Porto.

Esattamente come la Fortezza e il Santuario, il Cantiere Navale ha un valore di Potere pari a 3.

Suggerimento: dal momento che è consentito costruire nuove Navi solo adiacenti al Porto e/o al Cantiere, è consigliabile costruire il Cantiere in modo da poter raggiungere altre Caselle Fiume rispetto a quelle raggiungibili dal Porto.

Quando un giocatore costruisce un Cantiere, riceve subito uno o più bonus monouso 1x, come indicato nello spazio scoperto quando il Cantiere Navale viene collocato sulla Mappa (per la maggior parte delle Fazioni, si tratta di un 1 passo sul Tracciato Navigazione e della costruzione di 1 Nave). Inoltre, dal round successivo, il Cantiere fornisce come entrata la costruzione di 1 Nave.



Una volta eretto il Cantiere, ogni volta che costruisce una Nave, il giocatore può decidere di collocarla adiacente alla propria tessera Porto oppure adiacente al proprio Cantiere. Tuttavia, la Nave costruita al momento dell'erezione del Cantiere deve essere collocata adiacente ad esso.

Oltre alle entrate extra ed al bonus monouso, dopo la costruzione del Cantiere Navale, il giocatore sbloccherà un'azione speciale che potrà utilizzare per costruire 1 Nave al costo indicato. Finché un giocatore non costruisce il Cantiere Navale, non può utilizzare questa azione speciale.



Esempio: gli **Alchimisti** migliorano un Emporio nel Cantiere Navale. Pertanto, costruiscono subito 1 Nave, che collocano su una Casella Fiume adiacente al Cantiere e risolvono 1 passo sul Tracciato Navigazione (ottenendo 3 Punti Vittoria). D'ora in poi potranno costruire 1 Nave per turno come azione speciale al costo di 1 Lavoratore e 2 Monete.

Inoltre, costruiranno 1 Nave per turno nella Fase I (Entrate), a partire dal turno successivo. Ogni volta che costruiscono una Nave, possono decidere di collocarla su una Casella Fiume adiacente al loro Cantiere o al loro Porto.

COMMERCIO CON FACHIRI E NANI

Le Fazioni dei **Fachiri** e dei **Nani** non hanno Navi: i loro Mercanti si spostano invece a piedi. Al posto del Porto, usano un Magazzino (presente sul retro del segnalino Porto) ed un Mercato al posto del Cantiere Navale (la pedina Edificio è la stessa). Le regole per i Mercanti sono le stesse delle Navi, ad eccezioni delle modifiche indicate qui di seguito.

Se un giocatore sceglie una di queste 2 Fazioni ad inizio partita, ricevere i 3 Mercanti del corrispondente colore al posto delle Navi. Inoltre, ricevono una **Tessera Portata** per tenere traccia della **portata** dei Mercanti e dell'abilità **Scavare Cunicoli** o **Volare sui Tappeti**. Tale tessera andrà collocata sulla Plancia Fazione, nella posizione in cui le altre Fazioni hanno il Tracciato Navigazione.

LA TESSERA PORTATA

Ad partita, chi una Tessera Portata, dovrà posizionare una delle proprie pedine sulla casella in alto a sinistra della **Tracciato Portata**. Questo valore è 1. In corrispondenza della pedina, è possibile leggere sia la portata dell'abilità **Scavare Cunicoli** o **Volare sui Tappeti** (linea centrale) sia quella del Mercante (linea inferiore).

La portata per l'abilità **Volare sui Tappeti** o **Scavare Cunicoli** indica la distanza massima fra un edificio del giocatore e la Casella Terreno bersaglio dell'azione **Trasformare e Costruire**.

Un Livello 2 di Portata corrisponde alla Portata classica di queste Fazioni. La Fazione riceve comunque 4 Punti Vittoria per ogni uso di **Volare sui Tappeti** o **Scavare Cunicoli**, indipendentemente dal fatto che la Casella Terreno bersaglio sia a distanza di 2, 3 o 4 caselle.

A differenza delle Fazioni che fanno uso del Tracciato di Navigazioni, non esiste una specifica azione per avanzare sul Tracciato Portata. Tuttavia, ogni volta che dovrebbero ricevere 1 passo sul Tracciato di Navigazione (tramite una Tessera Città, Favore, Punteggio o l'erezione del Mercato), invece aumentano di 1 Livello la Portata.

Anche il bonus monouso per la costruzione della Fortezza dei **Fachiri**, si tramuta in un 1 passo sul Tracciato Portata (in sostituzione del precedente bonus monouso della Fortezza). A differenza di quanto accade per l'aumento del Livello di Navigazione delle altre Fazioni, l'aumento della Portata non fornisce Punti Vittoria.

Esempio: ad inizio partita i Mercanti dei **Nani** possono muovere di 1 spazio (fino a 2 spazi al costo di 1 Potere) e la portata di **Scavare Cunicoli** è pari a 2 caselle. Ciò significa che possono scegliere come bersaglio ogni Casella Terreno posta entro 2 caselle da uno dei loro Edifici.



Nel costruire la loro prima Città, i **Nani** scelgono la Tessera Città che aumenta la Navigazione di 1 Livello, che per loro significa avanzare la pedina sul Tracciato Portata di 1 passo. Da questo momento i loro Mercanti possono muovere di 2 passi (fino a 3 passi al costo di 1 Potere). Invece, per il momento, la Portata di **Scavare Cunicoli** non è incrementata. Solo quando la loro pedina avanzerà di un altro passo sul Tracciato Portata (ad esempio: costruendo il Mercato), potranno **Scavare Cunicoli** entro 3 caselle di distanza.

Fintanto che i **Fachiri** o i **Nani** sono in possesso della Tessera Bonus che aumenta temporaneamente il Livello di Navigazione di 1, possono aumentare temporaneamente il Livello di Portata di 1 (ovvero usare i valori come se la loro pedina sul Tracciato Portata fosse avanzata di 1 passo). Nel raro caso in cui la pedina si trovi a fine corsa, il giocatore non otterrà nessun ulteriore vantaggio da questa Tessera Bonus (a parte i 3 Potere nella Fase I).

Se i **Fachiri** o i **Nani** possiedono la Tessera Bonus della mini-espansione che fornisce 3 Punti Vittoria per ogni passo fatto sul Tracciato Navigazione, riceveranno invece 3 Punti Vittoria per ogni passo fatto sul Tracciato Portata.

I MERCANTI

Ad inizio partita, i **Fachiri** e i **Nani** possono piazzare il segnalino Porto (sul lato Magazzino) su qualsiasi Abitazione, che non deve quindi necessariamente affacciarsi sul fiume. Pertanto, dovranno obbligatoriamente piazzare tale segnalino ad inizio partita, anche se nessuna delle loro Abitazioni si affaccia sul Fiume.

Parimenti, durante la partita possono migliorare qualsiasi Emporio in un Mercato, indipendentemente dal fatto che l'Emporio si affacci su un fiume. Ogni volta che i **Fachiri** o i **Nani** reclutano un Mercante, lo devono piazzare nella casella Terreno del loro Magazzino o del loro Mercato, e non su una casella Fiume adiacente.

Ogni volta che **Fachiri** e **Nani** devono spostare i loro Mercanti, ciascuno di essi può effettuare un numero di passi pari al Livello di Portata. Inoltre, per ciascun Mercante possono pagare una sola volta 1 Potere extra per 1 passo aggiuntivo.

Al costo di 1 passo un Mercante può spostarsi solo su una casella direttamente connessa e in particolare:

- 1) su una **casella Fiume**: tuttavia questo è consentito solo di passaggio, con il Mercante che continua a muoversi per raggiungere una casella Terreno.
- 2) su un **Edificio di un'altra Fazione**, su cui non si trovi nessun Sigillo della Fazione che controlla il Mercante. Se il Mercante decide di terminare qui il movimento (ma non è obbligato a fermarsi), verrà innescato uno scambio commerciale con questo Edificio.
- 3) su un **Edificio della propria Fazione o su un Edificio avversario già rifornito**.
- 4) su una **casella Terreno vuota**. Se il Mercante termina il movimento qui, può usare un'azione successiva per trasformare il terreno su cui si trova (e, non come per le navi su una casella Terreno adiacente) e costruirvi un'Abitazione.

Quando si erige un'Abitazione su una casella Terreno contenente un proprio Mercante, è consentito pagarne il costo normale di costruzione e lasciare il Mercante sulla casella, oppure far tornare il Mercante nella propria riserva ed evitare di pagare il costo dell'Abitazione.

Non è consentito Trasformare un terreno e/o erigere un'Abitazione su una casella di Terreno contenente un proprio Mercante e usare in contemporanea l'abilità **Scavare Cunicoli** o **Volare sui Tappeti**. (l'uso del Mercante, così come l'adiacenza, preclude l'uso di queste abilità).

Un Mercante non blocca una casella Terreno vuota su cui si trova. Se un'altra Fazione costruisce un'Abitazione su tale casella, uno scambio commerciale sarà innescato alla fine dell'azione Trasformare e Costruire (se più Mercanti della stessa Fazione sono presenti, uno solo di essi tornerà nella riserva per innescare uno scambio commerciale, mentre gli altri restano sul posto).



I Nani hanno 3 Mercanti: due presso il Mercato e il terzo presso il Magazzino. La Portata dei loro Mercanti è 2, perché hanno eretto il Mercato.




Il Mercante A muove, risolvendo un primo passo sull'Emporio ed un secondo passo sulla Fortezza dei **Mezzuomini**.

Il Mercante B fa un primo passo sul Tempio e un secondo sulla casella Terreno vuota subito oltre.

Il Mercante C risolve un primo passo sull'Emporio dei **Mezzuomini**, un secondo su un terreno blu ed un terzo su terreno verde in alto a destra (per il passo extra, pagano 1 Potere).

Dopo che tutti i Mercanti hanno completato il loro movimento, si innesca lo scambio commerciale: il Mercante A rifornisce la Fortezza:

 il giocatore riceve 2 Punti Vittoria, 2 Monete ed un'azione Trasformare e Costruire con 1 Vanga gratuita, mentre i **Mezzuomini** pagano 2 Punti Vittoria per ricevere 3 Potere.

Con l'azione e la Vanga i **Nani** convertono la casella Terreno su cui si trova il loro Mercante B, e vi costruiscono un Abitazione. Invece di pagare il costo dell'Abitazione, fanno tornare il Mercante B nella propria riserva. Infine, piazzano uno dei loro Sigilli sotto la Fortezza che hanno rifornito e fanno tornare anche il Mercante A nella propria riserva.

LA NUOVA TESSERA PUNTEGGIO FINALE

Se già conoscete le tessere Punteggio Finale dell'espansione **Fuoco & Ghiaccio**, mescolate la nuova Tessera Punteggio Finale con le tessere originali e poi estraetene una per la partita in corso.

Se invece non conoscete l'espansione, potete decidere di introdurre una nuova fonte di Punti Vittoria di fine partita: collocate la Tessera Punteggio Finale visibile accanto al Tabellone.

A fine partita, i suoi Punti Vittoria sono assegnati nel calcolo del Punteggio per le Aree in aggiunta ai PV per la Maggiore Area Connessa. Come per quest'ultimo parametro, il giocatore col

punteggio più alto riceve 18 PV, il secondo giocatore 12 PV ed il terzo 6 PV (la spartizione dei PV per i giocatori a pari merito identica a quella per la Maggiore Area Connessa).

Maggioranza di Sigilli: questa Tessera Punteggio Finale conta il numero di Sigilli piazzati durante la partita. A differenza della Maggiore Area Connessa e delle altre Tessere Punteggio Finale i Sigilli non devono per forza essere fra loro connessi.



APPENDICI

APPENDICE I: LE NUOVI AZIONI POTERE



Al costo di 4 Potere, il giocatore può muovere tutte le proprie Navi (o Mercanti). Il movimento funziona in modo identico all'azione descritta sulla Plancia Cantiere Navale.



Al costo di 4 Potere, il giocatore può costruire una Nave dalla propria riserva.



Al costo di 5 Potere e 1 Sacerdote, il giocatore può prendere 1 Tessera Favore. Il funzionamento di una Tessera Favore così acquisita è analogo a quello di una Tessera Favore ottenuta attraverso l'erezione di un Tempio o di un Santuario (i **Maghi del Caos** ricevono solo 1 Tessera Favore in questo caso, anziché 2).

APPENDICE II: LE NUOVE TESSERE FAVORE



Il giocatore che prende questa tessera riceve subito un bonus *monouso* a sua scelta: a) prende immediatamente un Sacerdote dalla sua riserva (quindi non in suo possesso) e lo piazza su un Culto a sua scelta per risolvere i consueti passi (o in alternativa lo scarta per un passo singolo) e ricevere 4 Monete OPPURE b) avanzare di 1 passo sul Tracciato di Navigazione e ricevere 1 Lavoratore.



Nella Fase I (Fase Entrate), il giocatore può costruire 1 Nave dalla propria riserva.



Ogni volta che il giocatore innesca uno scambio commerciale, riceve subito 1 Punto Vittoria extra quando rifornisce un'Abitazione, un Emporio o un Tempio o 2 Punti Vittoria extra quando rifornisce una Fortezza, un Cantiere Navale/Mercato o un Santuario.



Ogni volta che il giocatore passa, riceve 2/3/4/5 Punti Vittoria se ha 1-3/4-6/7-9/10+ Sigilli Commerciali sul Tabellone.

APPENDICE III: LE NUOVE TESSERE PUNTEGGIO

Alcune Tessere Punteggio sono simili a quelle del gioco base. Ecco la spiegazione di quelle con nuovi elementi:



Fase II (Azioni): ogni volta che un giocatore colloca un Sigillo, riceve 2 Punti Vittoria.



Fase II (Azioni): ogni volta che un giocatore risolve un passo sul Tracciato di Navigazione o di Trasformazione, riceve 2 Punti Vittoria extra (per *Nani* e *Fachiri* questo si applica anche al Tracciato Portata).



Fase II (Azioni): ogni volta che un giocatore costruisce la Fortezza, il Santuario e/o il Cantiere Navale (o il Mercato), riceve 5 Punti Vittoria.



Fase di II (Azioni): ogni volta che un giocatore costruisce un Tempio riceve 4 Punti Vittoria.

Fase (Bonus dei Culti e Ripristino): per ogni 5 passi sul Culto della Terra, ogni giocatore riceve 1 passo gratuito sul Tracciato di Navigazione (anche *Nani* e *Fachiri* ricevono 1 passo, ma sul Tracciato Portata).



Fase (Bonus dei Culti e Ripristino): per ogni 4 passi sul Culto dell'Acqua, ogni giocatore può costruire 1 Nave dalla propria scorta.

APPENDICE IV: LE NUOVE TESSERE BONUS



In questo turno, nella Fase II (Azioni) il giocatore riceve 1 Punto Vittoria extra ogni volta che colloca un Sigillo.

Inoltre, sempre durante la Fase II, come azione speciale, può costruire 1 Nave dalla propria riserva.



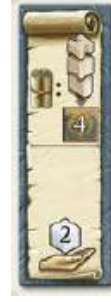
Nella Fase I (Entrate), il giocatore riceve 1 Moneta e 1 Lavoratore extra.

Inoltre, quando il giocatore passa, riceve 3 Punti Vittoria per ogni Nave che ha sul Tabellone.



Nella Fase I (Entrate), il giocatore può costruire 1 Nave dalla propria riserva.

Inoltre, durante la Fase II (Azioni), come azione speciale, può muovere tutte le proprie Navi (o Mercanti). Il movimento funziona in modo identico all'azione fornita dalla Plancia Cantiere Navale.



Questa Tessera Bonus sostituisce la Tessera Bonus analoga del gioco base.

Nella Fase I (Entrate), il giocatore riceve 2 Lavorati extra.

Inoltre, quando passa, riceve 4 Punti Vittoria per ogni Fortezza, Santuario e/o Cantiere Navale (o Mercato) eretto.

APPENDICE V: LE NUOVE TESSERE CITTA'



Nel prendere questa tessera, un giocatore riceve 4 Punti Vittoria e un 1 passo gratuito sul Tracciato di Navigazione (anche *Nani* e *Fachiri* ricevono 1 passo, ma sul Tracciato Portata).



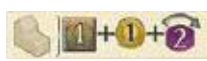
Quando un giocatore prende questa tessera, riceve 3 Punti Vittoria e può immediatamente costruire fino a 2 Navi dalla propria riserva.

APPENDICE VI: I BONUS COMMERCIALI

Quando una Fazione rifornisce un Edificio avversario, riceve un Bonus Commerciale dipendente dal tipo di Edificio:



Abitazione: il giocatore riceve 1 Punto Vittoria e 1 Lavoratore.



Emporio: il giocatore riceve 1 Punto Vittoria, 1 Moneta e 2 Potere.



Tempio: il giocatore riceve 1 Punto Vittoria e 3 Potere OPPURE 1 passo su un Culto a sua scelta.



Santuario: il giocatore riceve 2 Punti Vittoria e 2 passi su un Culto a sua scelta OPPURE 1 Sacerdote.



Fortezza: il giocatore riceve 2 Punti Vittoria, 2 Monete e 1 azione

Trasformare e Costruire con una Vanga gratis (da risolvere subito). Il giocatore può acquistare eventuali Vanghe mancanti, al normale tasso di conversione in Lavoratori. Se con un singolo movimento di Navi (o Mercanti) rifornisce diverse Fortezze, il giocatore otterrà diverse Vanghe gratuite, ma una sola azione extra. Valgono le stesse restrizioni vigenti per l'azione

Potere 'Doppia Vanga': a) al termine del movimento, è consentito costruire una sola Abitazione b) una seconda Vanga può essere applicata su una casella Terreno solo se la prima casella è stata convertita al Terreno Ideale della Fazione (e lo stesso vale per un'eventuale terza Vanga).



Cantiere Navale: il giocatore riceve

2 Punti Vittoria e potrà lasciare sul Tabellone la Nave (o il Mercante) impegnata in questo rifornimento, invece di farla tornare nella propria riserva OPPURE potrà togliere il segnalino Azione presente sull'azione speciale Movimento delle Navi (o dei Mercanti) della Plancia Cantiere Navale in modo da poterla riutilizzare nuovamente durante il turno corrente. Se il giocatore sceglie di mantenere la Nave (il Mercante), questa non potrà essere mossa ancora durante il movimento corrente, perché lo scambio commerciale viene innescato al termine del movimento delle Navi (o dei Mercanti).

APPENDICE VII: LE NUOVE ABILITA' SPECIALI DELLE FAZIONI

Auren: iniziano la partita già in possesso di una Chiave città e possono quindi avanzare al livello 10 di un Culto aggiuntivo.

Quando costruiscono il Cantiere Navale, oltre ai consueti bonus, possono immediatamente fare 2 passi su un Culto a loro scelta.

Mezzuomini: ogni volta che erigono un'Abitazione convertendo una Nave al posto di pagare i normali costi, ricevono anche 1 Lavoratore.

Cultisti: la loro 'abilità speciale originale continua ad applicarsi solo alla costruzione di Edifici adiacenti e non al commercio, pertanto non ricevono il passo su un Culto quando un'altra Fazione riceve Potere per effetto del commercio (e non ricevono 1 Potere, se l'altra Fazione rinuncia al Potere).

Sciamanti: ogni volta risolvono 1 passo extra con una Nave possono pagare 1 Potere spostando dischi dalla Polla II (invece che dalla Polla III) alla Polla I.

Giganti: ogni volta che riforniscono una Fortezza ricevono non 1 ma 2 Vanghe gratuite. Ogni volta che un'altra Fazione rifornisce la loro Fortezza dei e riceve 1 Vanga gratuita, non può usarla per convertire una casella Terreno rossa.

Nomadi: quando usano l'azione speciale della Fortezza (Tempesta di Sabbia) possono prendere a bersaglio una casella Terreno adiacente ad una delle loro Navi, ma solo se vi erigono un'Abitazione nel corso della stessa azione e solo se lo fanno mediante la conversione della Nave.

Fachiri: quando erigono la Fortezza, ottengono un passo sul Tracciato Portata. Questo sostituisce la precedente abilità speciale della Fortezza.

Signori dei Draghi: ogni volta che riforniscono una Fortezza, invece della Vanga ricevono 1 segnalino Potere dalla riserva e lo pongono nella Polla I.

Accoliti: ogni volta che riforniscono una Fortezza, invece della Vanga, possono avanzare di 2 passi su un Culto a loro scelta.

Mutaforma: la loro abilità speciale originale continua ad applicarsi solo alla costruzione di Edifici adiacenti e non al commercio, pertanto non ricevono il segnalino Potere quando un'altra Fazione riceve Potere per effetto del commercio (e non ricevono 1 Potere, se l'altra Fazione rinuncia al Potere).

Quando erigono il Cantiere Navale, possono cambiare, immediatamente e *una tantum*, il loro Terreno Ideale, esattamente come quando erigono la Fortezza. Tale cambio è gratuito e può essere risolto anche se la Fortezza non è ancora stata eretta.

Popolo dei Fiumi: quando pagano 1 Potere per ricevere 1 passo extra con una delle loro Navi, ricevono invece fino a 3 passi extra.

Yeti: l'abilità speciale della Fortezza può essere applicata alle nuove azioni Potere di questa espansione, ma solo se hanno già eretto il loro Cantiere Navale. La riduzione dei costi si applica invece fin da subito anche alle nuove azioni Potere.

APPENDICE VIII: LE NUOVE SOGLIE INIZIALI

Le abilità delle diverse Fazioni di **TERRA MYSTICA** sono fondamentalmente equilibrate, ma a seconda della distribuzione dei terreni sul Tabellone, emergono talvolta delle posizioni che favoriscono alcune di esse a discapito di altre. In ogni partita (con o senza espansioni) raccomandiamo pertanto di adoperare le seguenti soglie iniziali di Punti Vittoria: ad inizio partita, invece di far partire tutte le Fazioni da 20 Punti Vittoria, ciascuna parte da soglia iniziale diversa. Se, con l'accumularsi delle partite analizzate, ci dovessimo rendere conto che gli equilibri sono diversi, provvederemo ad aggiornare la lista delle soglie iniziali sul nostro sito web www.feuderland-spiele.de. Seguiteci!

TABELLONE DEL GIOCO BASE

30 Punti: **Fachiri**, **Giganti**.

25 Punti: **Accoliti**, **Auren**, **Alchimisti**.

20 Punti: **Dame del Ghiaccio**, **Yeti**, **Nomadi**, **Popolo dei Fiumi**, **Mutaforma**, **Signori dei Draghi**, **Nani**, **Sirene**, **Sciamanti**, **Mezzuomini**, **Maghi del Caos**, **Streghe**.

15 Punti: **Ingegneri**, **Cultisti**, **Oscuri**.

TABELLONE DEL GIOCO BASE RIVISTO (sul retro del Tabellone Fuoco & Ghiaccio)

30 Punti: **Alchimisti**.

25 Punti: **Dame del Ghiaccio**, **Yeti**, **Fachiri**, **Accoliti**, **Auren**, **Giganti**.

20 Punti: **Popolo dei Fiumi**, **Mutaforma**, **Signori dei Draghi**, **Nani**, **Ingegneri**, **Sciamanti**, **Mezzuomini**, **Cultisti**, **Maghi del Caos**, **Streghe**.

15 Punti: **Nomadi**, **Sirene**, **Oscuri**.

TABELLONE FUOCO & GHIACCIO

30 Punti: **Nani**.

25 Punti: **Dame del Ghiaccio**, **Yeti**, **Mutaforma**, **Fachiri**, **Accoliti**, **Auren**, **Mezzuomini**, **Sciamanti**, **Giganti**, **Alchimisti**.

20 Punti: **Nomadi**, **Popolo dei Fiumi**, **Signori dei Draghi**, **Ingegneri**, **Streghe**.

15 Punti: **Sirene**, **Cultisti**, **Maghi del Caos**, **Oscuri**.

TABELLONE DE 'I LAGHI'

30 Punti: **Nani**.

25 Punti: **Yeti**, **Fachiri**, **Sciamanti**, **Giganti**.

20 Punti **Dame del Ghiaccio**, **Mutaforma**, **Signori dei Draghi**, **Accoliti**, **Mezzuomini**, **Sirene**, **Auren**, **Streghe**, **Maghi del Caos**, **Alchimisti**.

15 Punti: **Nomadi**, **Popolo dei Fiumi**, **Ingegneri**, **Cultisti**, **Oscuri**.

TABELLONE DE 'I FIORDI'

25 Punti: **Fachiri**, **Popolo dei Fiumi**, **Mutaforma**, **Accoliti**, **Mezzuomini**, **Auren**, **Giganti**, **Alchimisti**.

20 Punti: **Dame del Ghiaccio**, **Yeti**, **Ingegneri**, **Nani**, **Signori dei Draghi**, **Sirene**, **Sciamanti**, **Maghi del Caos**.

15 Punti: **Nomadi**, **Streghe**, **Cultisti**, **Oscuri**.