

TERRA MYSTICA

Fire & Ice

神秘大地：火与冰
翻译、排版：
TOTO（卡纳斯）

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



神秘大地上的人们已目睹到这片土地上的诸多变化。
事实上对于土地转化的日新月异早已成为他们日常生活中的一部分，这或多或少都与他们自身有所关联。
然而对于火山的震动，冰川地区转变而成的冰原……这些对他们来说是闻所未闻的。
在长老议会还在为这突变的气候展开争论的同时，新的种族开始出现，他们亦希望能够以自身的意愿立足于这片土地之上。

CREDITS

The game Terra Mystica was designed by Helge Ostertag. This expansion was developed in cooperation with co-designer Jens Drögemüller and supported by its publisher Frank Heeren.

Illustrations and graphic design were done by Dennis Lohausen.

The editing was done by Frank Heeren who also wrote the rule book.

Proof-reading was done by Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young, Stefan Rottman.

We would like to thank the many play-testers and supporters: Antero Kuusi, Antti Tahvanainen, Ben Tsui, Bill Davenport, Birgit Schmidt, Bjarne Boström, Bob Rademaker, Brent Chapin, Bruce Becket, Chris Linneman, Cooper Matlock, Dave Eisen, David McSorley, Ed Reece, Gareth McSorley, Giorgio Ugazio, Ivan Krasilnikov, Jan Brockmann, Jerry Hagen, John Brier, Kimmo Leivo, Kin Fong, Lachlan Robertson, Lutz Müller, Magnus Kristiansen, Mikaela Kumlander, Petri Savola, Pri Izuhara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Taneli Armanto, as well as our friends from the Czech boardgaming community.

Special thanks to Juho Snellman and Lode Vandevenne for providing an online play-testing platform.

Many thanks to Kay-Viktor Stegemann for more fun faction texts, and Grzegorz Kobiela for the English translation of this rule book.

Z-Man Games would like to thank Josh Edwards for his terraforming tips.

Z-MAN
games

©2014 Feuerland Spiele
©2014 Z-Man Games Inc. for the English version
info@zmangames.com
www.zmangames.com

Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Questions and comments? info@zmangames.com www.zmangames.com

游戏部件

1张游戏版图

(背面为带有变体规则的基础版图)



3张双面种族图板 (双面为不同的种族)



1张回合顺位图板



每个颜色的种族包含 (白, 橙):

8个聚落

4个贸易所

1个要塞

3个神庙

1个圣殿

7个祭司

7个标记物

3个桥梁

30个地形板块 (双面)



10个种族指示物 (双面)



4个终局计分板块



1个冰之环



1个变形者之环



1个布袋



游戏介绍

神秘大地：火与冰是游戏神秘大地的一款扩充，必须与基础游戏一起进行游戏。

本扩充提供了一张新的游戏版图，6个新的种族以及为游戏增添了更多的可选规则。新的地形冰原与火山将让你的周遭充满冷与热。

游戏设置仍然与基础游戏相同。不过由于添加了新的游戏可选规则，有可能需要添加额外的部件进入游戏（参阅第8页描述）。

新的版图

新游戏版图可以代替旧版图进行游戏。此次在版图上的最终得分区域提到了金钱转化为胜利分数。当然，你也能够在旧游戏版图上使用所有新种族和游戏可选规则进行游戏。

新的地形

冰之少女与雪人居住在冰原；侍僧与巨龙领主定居在火山地带。当他们对土地进行转换时，将特定的地形板块放置上去。冰原与火山不能被再次进行转换为其他类型土地，也不能成为铲子或铲子行动的目标。

新的终局计分

在设置游戏时，面朝下洗混所有终局计分板块，然后抽取一张面朝上放在游戏版图旁。这个板块将在游戏结束时区域计分后进行计分。

以下每种终局计分板块仍要遵循区域计分规则，即：只有直接或间接相连的建筑群才会被计算在内。如同区域计分，第一名玩家获得18分，第二名玩家获得12分，第三名获得6分。平局情况下，将对应分数相加进行平均分配（向下取整）。

终局计分板块说明

在以下的例子中，**苦行僧**，**人鱼**（航行能力为4），**巨人**（航行能力为1）与**女巫**（航行能力为2，因此她左侧的3个聚落未连接到她的其他建筑）正在进行交锋。

最大距离：



每个玩家指定他所拥有的两个彼此分开最长距离的建筑。这个值为两个建筑之间的格数（空间数），若存在多条路径相连，取最短的那条为准。



人鱼与**苦行僧**均为最大距离12格。他们各自获得15分（ $18+12=30$ ，除以 $2=15$ ）。**女巫**最大距离为8格，获得第三名，得到6分。



要塞与神殿：



每位玩家指定各自要塞与神殿之间的距离（必须保持连接）。取值为两个建筑之间的格数（空间数），若存在多条路径相连，取最短的那条为准。（若你未建造这两个建筑，你不能从此终局计分板块中获得任何分数。）



女巫取得了最佳的距离4。巨人距离3排在第二。人鱼与苦行僧没有建造神殿，因此他们在此计分中不会获得任何分数。

前哨：



每位玩家计算各自建造在位于版图边缘的建筑数量。这些建筑必须保持连接。



人鱼，苦行僧与女巫均有3个建筑位于版图边缘区域（且保持相连）。他们各自获得12分。

定居点：



每位玩家计算各自的定居点数量。同种颜色建筑通过直接相连形成的聚集区域被称为定居点。未与其他同色建筑直接相连的单个建筑也算作定居点。算作计分的定居点必须保持连接。

（穿过河流建成的人鱼城镇，其包含的所有建筑属于同一个定居点）



苦行僧拥有7个定居点，人鱼拥有6个，女巫有4个定居点。他们分别获得18分，12分以及6分。

新的种族

冰原种族

当选择一个冰原种族时，你必须同时立即选择一个初始地形。这个地形将是你的初始建筑所在的地形，同时用于在转化地形时计算转化环上的铲子数量。被选中的初始地形不能是已被其他玩家选择种族（包括河流行者与变形者）的原始地形或初始地形。

将冰之环放在转化环上你所选择的地形上。之后的玩家不可以选择该地形的种族。冰原种族在游戏中使用白色部件。



Jeff选择了冰之少女。他不能选择荒地或沼泽作为初始地形，因为已有玩家在他之前选择了巨人和魔族。他选择森林地形，并将冰之环放在了转化环的森林地形上。接下来，Alice—第四位玩家不可以选择女巫或精灵。

当放置你最初的两个建筑时，将冰原地形板块放置在你决定放置建筑的地形上。在游戏进行中，当想要将其他地形转化为冰原时，计算目标地形与你初始地形间需要的铲子，即是你需要支付的铲子数。当你需要将你的初始地形转化为冰原时，你同样需要支付1个铲子！如同通常的规则，你的转化不必一次完成，可以在转化到其他任何地形时停止转化。

在上面的例子中，冰之少女要将森林，山脉和湖泊转化为冰原，需要支付1个铲子，荒地和沼泽转化冰原的话，需要2个铲子，沙漠与平原则需要3个铲子。

冰之少女

能力：

当选择冰之少女时，选择并拿取1个信仰赏赐板块。立即获得其给予的信仰值，若因此获得魔力，也立即进行结算。若选择的信仰赏赐板块包含收入，你将在第1轮（以及后续轮次）的阶段1获得这些收入。信仰赏赐板块上的其它的能力能够在第1轮（以及后续轮次）的阶段2中进行使用。

要塞能力：

建造要塞后，每轮当你选择放弃行动时，你场上的每个神庙为你带来3分。



根据古老的传说，冰之少女曾是人鱼的一支旁系。她们同样充满善意而可爱，但只有严寒与霜冻能够使她们感到快乐。冰之少女喜欢礼物，送给她们的东西就绝不会让它逃出掌心，因为绝大多数东西都会被她们冻结在手中！这就是为何你应该避免与冰之少女的双手有任何接触，尽管她们看起来是如此的充满善意。

能力：

当你选择执行一个版图上的魔力行动时，少支付1点魔力。

你的要塞与圣殿魔力值为4（与通过其他玩家建造获取魔力以及形成城镇有关）

提示：放置1个魔力指示物在你的此类建筑上用于提醒。

雪人

要塞能力：

在建造要塞之后，直到游戏结束，你可以执行已被（你自己或其他玩家）执行过的版图上的魔力行动。若你执行的是未被执行过的魔力行动，仍然按基础规则，用行动指示物覆盖该行动空格。



雪人理应是不存在的生物，是的，即使在神秘大地上也是如此。不过，有一些关于居住在冰川和浮冰上，从不修面的隐者的传闻。他们据说都是能工巧匠，在贩卖其制作的冰雕时还喜欢给买主讲述冰河时期的恐怖故事吓唬他们。当冰雕融化，成为烟囱上的一缕白烟时，它的买主将会质疑与雪人的邂逅是否只是黄粱一梦。

火山种族

火山种族在所有其他玩家选择好种族后再决定初始地形。你不能选择其他玩家种族的原生地形或初始地形作为你的初始地形。*(包括冰之少女, 雪人, 变形者与河流行者)*。火山种族使用橙色部件进行游戏。

当放置你最初的两个建筑时, 将火山地形板块放置在你决定放置建筑的地形上。

在此之后, 火山种族所选择的初始地形没有任何特殊意义。

火山种族无法通过放置火山地形板块到游戏版图上获得任何分数(因为他们不能使用铲子转化地形)。

巨龙领主

能力:

你必须使用魔力指示物来转化地形(被使用的魔力指示物将从你的玩家板中移除)。将其他玩家的原生地地形转化为火山地形需要移除2点魔力, 其他地形则需要移除1点魔力。*(冰之少女, 雪人以及河流行者没有原生地形。冰原地形不能被转化)* 所有需要的魔力指示物必须从你的任意魔力盘中被移除。你不能使用铲子转化地形, 无论是通过何种方式。作为补偿, 每当你获得1个铲子, 你可以从公共堆拿取1个魔力指示物放入你的1号魔力盘中。(因此你的魔力盘中可能会获得超过12个魔力指示物。若场上存在获得铲子时计分的奖励, 你仍然会获得对应分数)

要塞能力:

在你建造要塞后, 立即一次性将等同于玩家人数数量的魔力指示物从公共堆放入你的1号魔力盘中。

(因此你的魔力盘中可能会获得超过12个魔力指示物。)



有许多关于巨龙领主与巨龙关系的传言。有人说他们能够感知到即将喷发的火山。巨龙领主会骑着他的龙到达火山上空正确的位置通过冥想与巨龙的火炎(喷火对龙来说也是一种冥想)促使火山喷发。巨龙领主与龙都会从这种合作行为中获利——龙得到一个新的火山用来进行烧烤和沐浴, 而巨龙领主则会利用火山带来的魔力达成自己的目的。

侍僧

能力:

你必须使用信仰值来转化地形。将其他玩家的原生地地形转化为火山地形需要消耗4点信仰值, 其他地形则需要消耗3点信仰值。*(冰之少女, 雪人以及河流行者没有原生地形。冰原地形不能被转化)* 当支付3点或4点信仰值时, 将你某一项信仰轨道指示物向下移动对应格数。(你不会因为信仰下降而失去魔力, 但是你在再次上升信仰轨道时会再次获得魔力) 你不能使用铲子转化地形, 无论是通过何种方式。作为补偿, 每当你获得1个铲子, 你可以选择1个信仰轨道上升1格。(若你获得多个铲子, 你可以选择上升不同的信仰轨道。若场上存在获得铲子时计分的奖励, 你仍然会获得对应分数)

要塞能力:

在你建造要塞后, 直到游戏结束, 每当你使用祭司去执行提升信仰的行动时, 获得+1的效果, 即前进3/2/1格变为4/3/2格。



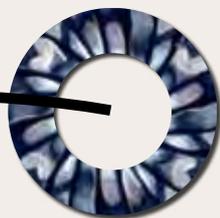
单从技术层面上来说, 侍僧属于异端: 相对于其他种族, 他们并不满足对于信仰元素的崇拜。侍僧能够使用元素的力量造成火山爆发。你可能会注意到, 在侍僧看到炽热的岩浆从火山中喷发时, 眼中的那一簇火花。有人说这是他们的执着, 但这更可能是他们对不用铲子就能改变地形这种能力所持有的喜悦。

可变种族

变形者

当选择变形者时, 玩家必须立即选择一个原生地形。你不能选择其他玩家种族所属的原生地地形或初始地形*(包括冰之少女和雪人)*。将变形者之环放在你的种族图板中转化环上所选择的地形上。使用你所选择的原生地地形颜色部件进行游戏。之后的玩家不能选择以该类型地形作为原生地形的种族(参阅第5页冰原种族的例子)

在游戏进行中, 计算目标地形与你原生地形间需要的铲子, 即是你需要支付的铲子数。



Adele 选择了变形者。由于女巫已经在场上, 她不能选择森林作为她的原生地形。她选择了荒地并将变形者之环放在了转化环的荒地地形上。从此荒地便作为变形者的原生地形, 她需要使用1个铲子将沙漠或山脉转化为荒地, 森林和平原需要2个铲子, 沼泽和湖泊需要3个铲子。

能力:

每当你的相邻玩家因为你的建造行动获得至少1点魔力时，立即从公共堆拿取1个魔力指示物放入你的3号魔力盘（你的每次建造行动最多只能通过此法得到1个魔力指示物，无论你的相邻玩家获得多少魔力。因此你的魔力盘中可能会获得超过12个魔力指示物。）假若你所有的相邻玩家都拒绝获得魔力，你获得1点魔力值（按照基础规则在魔力盘中移动1个魔力指示物）。（与**异教徒**的能力类似，没有相邻玩家的情况下，你无法获得任何东西）



乍一看变形者都是非常友善而又迷人的生物。他们想要变得像你一样，看起来像你一样，行为像你一样，甚至你做什么他就做什么。你可能一开始会觉得受宠若惊，但很快你会开始厌恶他们，甚至最后会开始害怕。因为若你让他们如愿，他们就会开始通过你获取魔力...

要塞能力:

通过建造要塞，你会获得变更你的原生地形类型的的能力（仅限变更为任何非其他玩家种族所属原生地形的类型）。（**冰之少女**，**雪人**，**侍僧与巨龙领主**没有所属原生地形。）变更你的原生地形需要花费3点魔力，你可以选择按照基础规则从3号盘移动3个魔力指示物到1号盘，或直接从你的任意魔力盘移除3个魔力指示物。执行这个能力算作一个行动，且在一轮中你可以执行多次。执行后将你的变形者之环移动到转化环上对应的地形上。你的游戏部件不会进行变更。每次当你变更你的原生地形后，立即获得2分。

河流行者

当选择河流行者时，你必须立即同时选择一个初始地形。被选中的初始地形不能是已被其他玩家选择种族（**包括冰之少女与雪人**）的原生地形或初始地形。

使用你所选择地形的颜色部件进行游戏。之后的玩家不能选择该原生地形所对应的种族。除了你的初始地形外，在你的地形环上的每个地形上放置一个祭司。（其他种族叫它转化环，河流行者则将其称为地形环）



Alice 选择了河流行者并希望将沙漠作为初始地形。因此她在她的地形环上的每个地形（即平原，沼泽，湖泊，森林，山脉及荒地）上各放置了1个黄色祭司。

你最初放置的两个建筑（以及后面的任何建筑）必须放置在与河流相邻的区域。此外，在游戏过程中建造的任何建筑必须能够通过你的航行能力进行相连（可通过“临时航行+1”奖励卡增强）

能力:

河流行者不能转化地形，但可以通过解锁地形来进行定居：每当你获得祭司时，你能够选择放弃从供应堆获得祭司，而从你的地形环上移除一个祭司放入你的公共堆。至此，你能够在被解锁的地形上进行定居建造。每当你获得祭司时，你始终能够使用此能力，无论通过何种方式获得祭司。

要塞能力:

当建造要塞后，你可以立即一次性免费建造2座桥梁。



河流行者是海边的原住民，他们需要接近流动的水源才会感到快乐。很久以前，他们的祭司就发现，他们能够居住在任何地形，这在神秘大地是一件前所未有的发现。除此之外，他们对其他种族来说毫无威胁。在壁炉里烤上一些新鲜的鱼，听听远方传来的鲁特琴声.....这才是河流行者真正想要的生活。



河流行者（棕色）之前通过获得2个祭司解锁了湖泊与山脉。在左图的情况中，航行能力值为1的河流行者能够在所有有标记的空格中进行建造。

在终局计分中以及城镇形成时，没有通过航行能力连接，但直接相邻的建筑，仍算作相连。

河流行者对铲子不了解，他们不能使用铲子。



图中的箭头向你表示了城镇如何形成。通过最左边的聚落建造了要塞与贸易站；通过最右边的聚落建造了两个新的聚落。

新的游戏可选规则

以下游戏可选规则能够各自独立或合并使用在游戏中。

可变回合顺序

在初始设置中，将回合顺序图板放置在游戏版图旁。初始按照起始玩家顺时针的顺序，每个玩家将自己对应的种族指示物从上到下放置在回合顺序图板的左侧。在游戏中，当玩家放弃行动时，将其种族指示物移动到回合顺序图板右侧尽可能靠上的位置。在回合顺序图板中间的罗马数字表示了玩家在轮次中的对应顺位。

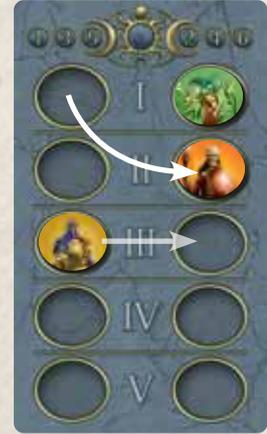
例：



Adele是起始玩家，使用侍僧进行游戏。接下来的玩家是Alice，她选择了精灵。而Jeff选择了游牧民。



精灵在第1轮中最先放弃行动，于是她将是下一轮的起始玩家。



侍僧在第1轮中第2个放弃行动，因此，在第2轮中侍僧将是第2个行动。游牧民仍然维持在最后。

种族竞拍

游戏初始设置按照常规进行（需要包含回合顺序图板）但不选择种族。将所有种族指示物放入布袋摇匀。然后从布袋中抽取等同于游戏人数的种族指示物，将其放置在游戏版图旁。这些指示物表示了本局游戏中可用的种族，竞拍正式开始。为每个种族放置一个对应颜色的标记物在分数轨40分的位置，供玩家在竞拍中使用。

随机决定第一个出价玩家并进行出价（出价可以是0）。然后所有其他玩家按照顺时针依次加价或放弃，加价直到只剩1个最高价结束。（没有玩家的出价可以超过40）。出价最高的玩家选择1个种族指示物并将其放在回合顺序图板的左侧任意位置（回合顺序图板上的可用位置对应玩家人数）。然后他拿取选择的种族图板并将其颜色的种族标记物往后移动（移动值等同于他之前的出价）。他不能再参与剩下的竞拍。

顺时针方向的下一个玩家（上一轮竞拍获胜者的左手边玩家）开始新一轮出价，剩下的玩家重复这个环节，直到所有玩家获得1个种族。

细节详解

- 竞拍结束后，行动顺位也相应确定好了。放置初始建筑，拿取奖励卡以及第一轮的顺序都按照基础规则参考这个顺位来进行。之后，玩家需要决定按照基础游戏的顺时针行动规则，或是继续使用回合顺序图板决定每轮的行动顺位（参阅可变回合顺序部分）。（若选择使用基础顺时针行动规则，玩家可能需要调整座次。）
- 可以选择初始或原生地形的种族（**冰之少女，雪人，河流行者以及变形者**）不能选择参与竞拍种族中的原生地形作为初始地形或原生地形。

神秘大地：火与冰

中文翻译：TOTO（卡纳斯）

该翻译仅作为交流学习之用，请勿用于任何商业用途。