

# TERRA MYSTICA

Το παιχνίδι παίζεται σε έξι γύρους και σε κάθε γύρο προσπαθούμε να χτίσουμε όσο περισσότερο μπορούμε και να κάνουμε κινήσεις που θα μας δώσουν περισσότερο εισόδημα και δύναμη για τον επόμενο γύρο, καθώς φυσικά και πόντους νίκης.

Ο κάθε παίκτης έχει μπροστά του ένα προσωπικό ταμπλό, με το οποίο διαχειρίζεται τη φυλή του. Εκεί αναγράφονται οι ιδιότητες της φυλής, κρατάει το απόθεμα των κτιρίων του, σημειώνει την πρόοδο στο κόστος φτυαριών και τη ναυσιπλοΐα και διαχειρίζεται τη δύναμή του. Κοινός για όλους, είναι ο χάρτης που είναι χωρισμένος σε εξάγωνα περιοχές.

Η κάθε φυλή μπορεί να χτίσει μόνο σε εξάγωνα του χρώματός της, γι' αυτό πολλές φορές θα χρειαστεί να μετατρέψεις εξάγωνα άλλου χρώματος σε δικά σου.

Κάθε γύρος έχει τρεις φάσεις:

## Εισόδημα

Όλοι οι παίκτες εισπράττουν ό,τι εισόδημα βλέπουν ότι δικαιούνται στο ταμπλό, τις κάρτες εύνοιας και τις κάρτες μπόνους τους. Το εισόδημα είναι νομίσματα, εργάτες, ιερείς και δύναμη και συμβολίζεται πάντα με το ανοιχτό χέρι.

## Κινήσεις

Σε αυτή τη φάση, μπορούν να γίνουν 8 διαφορετικές κινήσεις:

### • Μετατροπή και χτίσιμο

Μπορείς είτε να μετατρέψεις στο χρώμα σου ένα εξάγωνο που είναι διπλανό σε κτίριό σου και προαιρετικά να χτίσεις εκεί ένα σπίτι, ή να χτίσεις απ' ευθείας σε διπλανό σου εξάγωνο που είναι ήδη του χρώματός σου. Διπλανά είναι τα εφαιπτόμενα εξάγωνα ή αυτά που συνδέονται με γέφυρα. Επίσης διπλανά είναι τα εξάγωνα που έχουν ανάμεσά τους το πολύ τόσα εξάγωνα ποταμού, όσα δείχνει ο δείκτης ναυσιπλοΐας σου. Πλήρωσε το κόστος ενός φτυαριού για κάθε ένα φτυάρι που βλέπεις στο ταμπλό ανάμεσα στο χρώμα που μετατρέπεις και το δικό σου.

### • Αναβάθμιση ναυσιπλοΐας

Προχώρησε στο επόμενο επίπεδο ναυσιπλοΐας, πληρώνοντας το κόστος. Πάρε τους αντίστοιχους πόντους νίκης. Κάθε επίπεδο δίνει άλλο ένα εξάγωνο ποταμού εμβέλεια για να θεωρούνται δύο εξάγωνα «διπλανά».

### • Μείωση κόστους φτυαριών

Προχώρησε στο επόμενο επίπεδο ισοτιμίας εργατών/φτυαριών, πληρώνοντας το κόστος. Πάρε τους αντίστοιχους πόντους νίκης. Τα φτυάρια τώρα κοστίζουν λιγότερο.

### • Αναβάθμιση κτιρίου

Αναβάθμισε το σπίτι σε αχυρώνα, τον αχυρώνα σε κάστρο ή ναό και τον ναό σε μοναστήρι. Κάθε ναός και μοναστήρι σου δίνει μια κάρτα εύνοιας και το

κάστρο ξεκλειδώνει τη δεύτερη ιδιότητα της φυλής. Όποιο κτίριο αναβαθμίζεται, επιστρέφει στην αρχική του θέση στο ταμπλό.

### • Τοποθέτηση ιερέα σε cult track

Τοποθέτησε έναν ιερέα σε έναν από τους αριθμούς στη βάση ενός cult track. Το πόνι σου σε αυτό το cult track θα προχωρήσει βήματα ίσα με αυτόν τον αριθμό.

### • Κινήσεις δύναμης

Κάνε μία από τις κινήσεις στο κάτω μέρος του χάρτη, ξοδεύοντας δύναμη για να χτίσεις γέφυρα ή να πάρεις ιερέα, εργάτες, νομίσματα ή φτυάρια. Τοποθέτησε ένα «X» σε αυτήν την κίνηση. Δεν μπορεί να ξαναγίνει από κανέναν σε αυτόν τον γύρο.

### • Ειδικές κινήσεις

Κάνε οποιαδήποτε κίνηση έχεις σε κάρτες μπόνους και εύνοιας, στο ταμπλό ή στον χάρτη και είναι μέσα σε πορτοκαλί εξάγωνο πλαίσιο. Τοποθέτησε ένα «X» σε αυτό το πλαίσιο. Οι ειδικές κινήσεις είναι προσωπικές και γίνονται μία φορά σε κάθε γύρο.

### • Πάσο

Επίστρεψε την κάρτα μπόνους σου και πάρε μία από τις υπόλοιπες αχρησιμοποίητες. Αν είσαι ο πρώτος που πάει πάσο, πάρε το πόνι του πρώτου παίκτη για τον επόμενο γύρο. Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να παίξουν όσες φορές ακόμα θέλουν μέχρι να πάνε πάσο.

- Μπορείς να μετατρέψεις ένα εξάγωνο και σε χρώμα που δεν είναι το δικό σου (πχ. αν στον συγκεκριμένο γύρο δε σου φτάνουν τα φτυάρια).
- Όταν χτίζεις ή αναβαθμίζεις κτίριο δίπλα σε αντίπαλο, εκείνος μπορεί αν θέλει να πάρει τόση δύναμη όση η αξία των κτιρίων του που εφάπτονται στο νέο σου κτίριο. Θα πρέπει όμως και να χάσει πόντους νίκης ίσους με 1 λιγότερο από τη δύναμη που πήρε.
- Ο αχυρώνας κοστίζει τα μισά νομίσματα όταν χτίζεται δίπλα στον αντίπαλο.
- Κάθε φορά που χτίζεις ή αναβαθμίζεις, πάρε από το ταμπλό το πρώτο κτίριο από αριστερά.

Οι παίκτες κάνουν κινήσεις με τη φορά του ρολογιού όσες φορές θέλουν, μέχρι να κάνουν όλοι την κίνηση «πάσο». Τότε, περνάμε στην τρίτη και τελευταία φάση.

## Εκκαθάριση – Cult μπόνους

- Όλοι παίρνουν τις ανταμοιβές της κάρτας πόντων με τη σειρά του επόμενου γύρου. Αν μια ανταμοιβή είναι φτυάρι πρέπει να το χρησιμοποιήσεις άμεσα αλλιώς χάνεται, δεν μπορείς να προσθέσεις επιπλέον φτυάρια και δεν μπορείς να χτίσεις σπίτια σε αυτή τη φάση. Ο τελευταίος γύρος δεν έχει cult μπόνους.
- Βάλε από ένα νόμισμα σε κάθε κάρτα μπόνους που δεν επιλέχθηκε.
- Γύρισε την κάρτα πόντων αυτού του γύρου ανάποδα.

## Πόντοι Νίκης

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους νίκης. Μπορείς να μαζέψεις πόντους νίκης με τους εξής τρόπους:

1. Ιδρύοντας πόλεις.
2. Πετυχαίνοντας τους στόχους καρτών πόντων.
3. Πετυχαίνοντας τους στόχους καρτών εύνοιας.

4. Μειώνοντας το κόστος των φτυαριών.
5. Αναβαθμίζοντας τη ναυσιπλοΐα.
6. Χτίζοντας σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη περιοχή.
7. Προχωρώντας όσο το δυνατόν περισσότερο στα cult track.

## Δύναμη

Κερδίζεις δύναμη με τους εξής τρόπους:

1. Ως εισόδημα
2. Όταν κάποιος χτίζει ή αναβαθμίζει δίπλα σε δικό σου κτίριο
3. Όταν κάνεις συγκεκριμένα βήματα σε ένα από τα cult tracks
4. Ως cult μπόνους στην τρίτη φάση
5. Ως ανταμοιβή από μια κάρτα μπόνους
6. Ως ανταμοιβή από την ίδρυση μιας πόλης
7. Με ειδική κίνηση από μια κάρτα εύνοιας

Η δύναμη μοιράζεται στην αρχή του παιχνιδιού στα τρία κύπελα σύμφωνα με τους αριθμούς που έχουν στη βάση τους. Όταν κερδίζεις δύναμη, μετακίνησε τόσα δισκάκια από το πρώτο κύπελο στο δεύτερο. Όταν πρώτο είναι άδειο, μετακινείς από το δεύτερο στο τρίτο. Ξοδεύεις δύναμη για να κάνεις μια από τις ειδικές κινήσεις στο κάτω μέρος του χάρτη, μετακινώντας δισκάκια από το τρίτο κύπελο στο πρώτο.

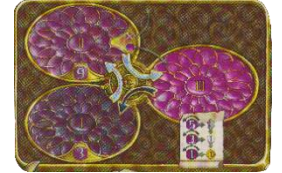
Ανά πάσα στιγμή, υπάρχει η δυνατότητα μετακίνησης δύναμης από το δεύτερο στο τρίτο κύπελο χωρίς να την έχεις κερδίσει (ακόμη και χωρίς να είναι άδειο το πρώτο), αλλά θα πρέπει άλλη τόση δύναμη να θυσιαστεί και να βγει από το δεύτερο κύπελο για το υπόλοιπο παιχνίδι. Επίσης, ανά πάσα στιγμή μπορείς να ξοδέψεις δύναμη για τις μετατροπές μεταξύ δύναμης, ιερών, εργατών και νομισμάτων, όπως φαίνεται στο ταμπλό.

## Κάρτες Μπόνους

Σε κάθε παιχνίδι παίζουν κάρτες μπόνους ίσες με τον αριθμό των παικτών +3. Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παίκτης παίρνει από μία κάρτα που θα ισχύει για τον πρώτο γύρο. Επίσης, σε κάθε γύρο μόλις κάποιος πάει πάσο παίρνει μια άλλη κάρτα και επιστρέφει αυτή που είχε. Στο τέλος του γύρου, σε όποια κάρτα δεν επιλέχθηκε αφήνουμε ένα νόμισμα που θα πάρει ο επόμενος παίκτης που θα την επιλέξει. Οι κάρτες μπόνους μας δίνουν εισόδημα, ειδικές κινήσεις και ανταμοιβές υπό προϋποθέσεις.

## Κάρτες Πόντων

Σε κάθε γύρο παίζει και μια κάρτα πόντων. Στην αριστερή πλευρά βλέπεις ποιο στόχο πρέπει να πετύχεις για να πάρεις πόντους και στη δεξιά βλέπεις τι κερδίζεις ανάλογα με την πρόοδό σου σε κάποιο από τα cult track. Αν έχεις πετύχει τους στόχους ή/και προχωρήσει στο cult track τα ζητούμενα βήματα πάνω από μία φορά, πολλαπλασιάζονται αντίστοιχα και οι ανταμοιβές.



## Πλακίδιο πόλης

Χτίζοντας 4 διπλανά κτίρια (αλλά όχι μέσω γέφυρας ή ναυσιπλοΐας) που έχουν συνολική αξία τουλάχιστον 7 πόντους δύναμης όπως αναγράφεται στο ταμπλό, ιδρύεις μια πόλη. Επίλεξε ένα πλακίδιο πόλης που σου δίνει αμέσως μία ή δύο ανταμοιβές, καθώς και τη δυνατότητα να φτάσεις στο τελευταίο βήμα ενός από τα cult track. Τοποθέτησέ το κάτω από ένα από τα κτίρια της πόλης. Αρκούν 3 κτίρια για να ιδρυθεί πόλη που εμπεριέχει μοναστήρι.



## Κάρτες Εύνοιας

Διάλεξε και πάρε μια κάρτα εύνοιας κάθε φορά που χτίζεις ναό ή μοναστήρι. Τα βήματα στο cult track κερδίζονται αμέσως και εφάπαξ, ενώ στη δεξιά πλευρά θα δεις κάποιο εισόδημα, ειδική κίνηση ή νέα συνθήκη που θα ισχύουν για το υπόλοιπο παιχνίδι.



## Cult Tracks

Μπορείς να προχωρήσεις σε ένα Cult Track με τους εξής τρόπους:

1. Τοποθετώντας στη βάση του έναν ιερέα
2. Ως ανταμοιβή από κάρτα εύνοιας
3. Ως ανταμοιβή ενός από τα πλακίδια πόλης
4. Με ειδική κίνηση

Τοποθετώντας έναν ιερέα σε μια από τις θέσεις στη βάση ενός Cult Track, προχωράς το πόντι σου τόσα βήματα, όσα ο αναγραφόμενος αριθμός. Κάθε φορά που φτάνεις στις θέσεις 3, 5, 7 και 10 του κάθε cult track, κερδίζεις δύναμη. Επίσης, στο τέλος του παιχνιδιού οι τρεις προπορευόμενοι παίκτες σε κάθε cult track ανταμείβονται με πόντους νίκης.



## Πλακίδιο X

Κάθε φορά που κάνεις κίνηση που επιτρέπεται μόνο μία φορά στο γύρο (ειδική κίνηση ή κίνηση δύναμης), τοποθέτησε πάνω στο εξάγωνο της ένα πλακίδιο X για να θυμούνται όλοι ότι έχει γίνει. Ξαναβγαίνει στο τέλος του γύρου.



## Τελικό Σκορ

- **Cult Tracks:** Για κάθε Cult Track χωριστά, οι πόντοι νίκης διανέμονται ως εξής: **1<sup>η</sup> Θέση – 8 πόντοι, 2<sup>η</sup> Θέση – 4 πόντοι, 3<sup>η</sup> Θέση – 2 πόντοι.** Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες ισοβαθούν, μοιράζονται το άθροισμα των πόντων των θέσεών τους (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω). Δεν μπορείς να πάρεις πόντους αν είσαι στο σημείο 0.
- **Συνολική έκταση χτισμένης περιοχής:** Οι παίκτες με τα περισσότερα διπλανά κτίρια (εφαπτόμενα ή μέσω γέφυρας και ναυσιπλοΐας) παίρνουν πόντους νίκης ως εξής: **1<sup>η</sup> Θέση – 18 πόντοι, 2<sup>η</sup> Θέση – 12 πόντοι, 3<sup>η</sup> Θέση – 6 πόντοι.** Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες ισοβαθούν, μοιράζονται το άθροισμα των πόντων των θέσεών τους (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω).
- **Υπολειπόμενοι πόροι:** Πάρε **1 πόντο νίκης** για κάθε 3 νομίσματα που έχεις. Μπορείς να μετατρέψεις ότι άλλο έχεις σε νομίσματα και κατ'επέκταση πόντους νίκης, σύμφωνα με το διάγραμμα στο ταμπλό.

## Setup

- Κάθε παίκτης επιλέγει μια φυλή και παίρνει όλα τα tokens του αντίστοιχου χρώματος. Τοποθέτησε όλα τα κτίρια στο ταμπλό σου (τα σπίτια από τα δεξιά προς τα αριστερά) και από έναν δείκτη στις θέσεις ναυσιπλοΐας, κόστους φτυαριών, στους 20 πόντους νίκης στον χάρτη και στη θέση 0 καθενός από τα Cult Track.
- Όλοι οι παίκτες παίρνουν το αρχικό εισόδημα και προχωρούν στα Cult Tracks όπως φαίνεται στην πάνω δεξιά μεριά του ταμπλό τους. Επίσης, γεμίζουν τα κύπελα 1 και 2 με δύναμη, σύμφωνα με τους αναγραφόμενους αριθμούς.
- Βάλε τυχαία τις κάρτες πόντων με τη σειρά στον χάρτη, ξεκινώντας από την 6<sup>η</sup>. Αν στις θέσεις 5 και 6 βγει κάρτα με φτυάρι στην αριστερή πλευρά, τράβα άλλη. Κάλυψε τη δεξιά πλευρά της 6<sup>ης</sup> κάρτας με το ειδικό πλακίδιο.
- Ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη και με τη φορά του ρολογιού, όλοι χτίζουν από ένα σπίτι. Έπειτα, από τον τελευταίο παίκτη με αντίθετη φορά, όλοι χτίζουν ένα δεύτερο σπίτι. Και τα δύο πρέπει να βρίσκονται σε εξάγωνα του χρώματός των φυλών τους.

## Φυλές

Κάθε φυλή έχει: (1) μια ιδιότητα που ισχύει από την αρχή του παιχνιδιού και (2) μια ιδιότητα που αποκτά μόλις χτίσεις το κάστρο της.

### Auren

- 1: Καμία ιδιότητα.
- 2: Πάρε μια κάρτα εύνοιας. Επίσης, ως ειδική κίνηση, μπορείς να προχωρήσεις 2 βήματα σε ένα cult track της επιλογής σου.

### Witches

- 1: Παίρνεις 5 πόντους νίκης επιπλέον όταν ιδρύεις πόλη.
- 2: Ως ειδική κίνηση, μπορείς να χτίσεις ένα σπίτι σε ένα άδειο εξάγωνο δάσους οπουδήποτε στον χάρτη, δωρεάν. Αρκεί, να ήταν δάσος από την αρχή του γύρου.

### Alchemists

- 1: Μπορείς να μετατρέψεις 1 πόντο νίκης σε 1 νόμισμα ή 2 νομίσματα σε 1 πόντο νίκης, όποτε θέλεις, όσες φορές θέλεις.
- 2: Πάρε 12 δύναμη. Από εδώ και στο εξής, για κάθε φτυάρι που παίρνεις θα παίρνεις και 2 δύναμη.

### Darklings

- 1: Για κάθε βήμα μετατροπής, αντί να δίνεις εργάτες για φτυάρια, πρέπει να δίνεις 1 ιερέα και θα παίρνεις 2 πόντους νίκης.
- 2: Αμέσως, μπορείς να αλλάξεις έως 3 εργάτες για 1 ιερέα τον καθένα, μόνο για μια φορά.

### Halflings

- 1: Πάρε 1 πόντο νίκης για κάθε φτυάρι που παίρνεις.
- 2: Αμέσως, πάρε 3 φτυάρια για να μετατρέψεις εξάγωνα σύμφωνα με τους γενικούς κανόνες, μόνο για μια φορά. Μπορείς να χτίσεις σπίτι σε ένα από αυτά τα εξάγωνα.

### Cultists

- 1: Όποτε ένας αντίπαλος παίρνει δύναμη από κάτι που χτίζεις, προχώρησε 1 βήμα σε ένα cult track της επιλογής σου.
- 2: Πάρε 7 πόντους νίκης.

### Engineers

- 1: Ως κίνηση, μπορείς να χτίσεις γέφυρα δίνοντας 2 εργάτες
- 2: Στο τέλος κάθε γύρου, πάρε 3 πόντους νίκης για κάθε γέφυρα που ενώνει δύο κτίρια σου.

### Dwarves

- 1: Όταν κάνεις την κίνηση «μετατροπή και χτίσιμο», μπορείς να προσπεράσεις ένα εξάγωνο δίνοντας 2 εργάτες παραπάνω και να πάρεις 4 πόντους νίκης (τούνελ). Στο τέλος του παιχνιδιού, όταν υπολογίζεις τη συνολική χτισμένη περιοχή, αν δυο εξάγωνα μπορούν να ενωθούν με τούνελ, θεωρούνται διπλανά.
- 2: Από εδώ και στο εξής, πληρώνεις μόνο 1 εργάτη επιπλέον για να κάνεις τούνελ.

### Mermaids

- 1: Μπορείς να προσπεράσεις ένα εξάγωνο ποταμού για να ιδρύσεις πόλη. Βάλε το πλακίδιο της πόλης στο εξάγωνο που προσπεράσες.
- 2: Προχώρησε 1 βήμα στη ναυσιπλοΐα, δωρεάν.

### Swarmings

- 1: Πάρε 3 επιπλέον εργάτες όταν ιδρύεις μία πόλη.
- 2: Ως ειδική κίνηση, μπορείς να αναβαθμίσεις ένα σπίτι σε αχυρώνα δωρεάν.

### Chaos Magicians

- 1: Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχεις μόνο 1 σπίτι και το χτίζεις αφού όλοι οι υπόλοιποι παίκτες χτίσουν τα δικά τους. Για κάθε ναό ή μοναστήρι που χτίζεις, παίρνεις 2 κάρτες εύνοιας αντί για 1.
- 2: Ως ειδική κίνηση, μπορείς μόλις παίξεις μια κίνηση, να ξαναπαίξεις άλλη μία. Η επιπλέον κίνηση μπορεί να είναι και το Πάσο.

### Giants

- 1: Πάντα ξοδεύεις 2 φτυάρια για να μετατρέψεις οποιοδήποτε έδαφος σε δικό σου.
- 2: Ως ειδική κίνηση, παίρνεις 2 φτυάρια.

### Fakirs

- 1: Όταν κάνεις την κίνηση «μετατροπή και χτίσιμο», μπορείς να προσπεράσεις ένα εξάγωνο δίνοντας 1 ιερέα παραπάνω και να πάρεις 4 πόντους νίκης (υπτάμενο χαλί). Στο τέλος του παιχνιδιού, όταν υπολογίζεις τη συνολική χτισμένη περιοχή, αν δυο εξάγωνα μπορούν να ενωθούν με υπτάμενο χαλί, θεωρούνται διπλανά.
- 2: Με το υπτάμενο χαλί προσπερνάς πλέον 2 εξάγωνα.

### Nomads

- 1: Ξεκινάς το παιχνίδι με 3 σπίτια. Χτίσε το τρίτο σπίτι μετά από όλους τους υπόλοιπους εκτός από τους Chaos Magicians.
- 2: Ως ειδική κίνηση, μετάτρεψε ένα εξάγωνο διπλανό σε κάποιο κτίριό σου (αλλά όχι διπλανό λόγω γέφυρας ή ναυσιπλοΐας), σε δικό σου. Σε αυτό το εξάγωνο μπορείς αμέσως να χτίσεις σπίτι.