

TERRA MYSTICA

Un gioco per 2-5 giocatori di età 12+
di Helge Ostertag e Jens Drögemüller

REGOLAMENTO

La conferenza del Consiglio degli Anziani fu interrotta da un chiassoso subbuglio. "Le Streghe! Le Streghe!" gridava una giovane voce, mentre dei colpi riecheggiavano sulla porta dell'aula assembleare dove gli antenati dei Maghi del Caos si erano riuniti fin da epoche remote. Infine, la porta venne aperta ed una giovane maga irruppe frettolosamente nella stanza. "Le ho viste!" stava urlando, mentre ansimava nel tentativo di riprendere fiato. Ma gli sguardi austeri e severi degli anziani le fecero morire la voce in gola.

"Come osi interrompere la nostra riunione?" la redarguì aspramente la venerabile portavoce del Consiglio degli Anziani. "E, ammesso che le tue notizie siano realmente importanti, vedi di esprimerti in maniera più consona alla maestà di questo consesso. Cosa hai visto di preciso?"

Shara Nindée, la giova Maga del Caos, dopo un profondo respiro, cominciò la sua relazione su ciò in cui si era imbattuta, esprimendo compiutamente un concetto alla volta: "Sono stata a sud, ai margini della foresta. C'erano Streghe in ogni dove. Settavano qua e là sulle nostre teste, a cavalcioni delle loro stupide scope, poi sono discese nella foresta a meridione. Ed il loro numero è in continua crescita! Oramai c'è una colonia nella zona!"

Questo, invero, era un messaggio spiacevole. Il Consiglio degli Anziani aveva appena stabilito di abbattere gli alberi della foresta meridionale e deviare il corso di alcuni torrenti di lava così da fargli attraversare la zona e trasformare quella distesa verde in una plaga desolata, come piaceva ai Maghi del Caos. Le squadre per questi incarichi erano già state formate, ma ora sembrava che le Streghe li avessero anticipati. Le Streghe erano un popolo boschivo, per cui avevano colonizzato un gran numero di foreste. E, ancora peggio, erano solite piantare alberi dove non ce n'erano mai stati così da convertire gradualmente il terreno preesistente in nuova foresta. Un vero incubo per i Maghi del Caos che invece si sforzavano di trasformare tutte le terre in distese desolate.

Poi Malkuzar, un anziano e saggio Mago del Caos, prese la parola. La ragione per cui era reputato saggio si doveva al fatto che fosse sopravvissuto a ben cinque o forse anche più dei suoi stessi esperimenti. "Non c'è nulla che si possa fare per rimediare. Ma non è necessariamente un male avere dei vicini, visto che stimola il commercio. Quando erigeremo a nostra volta un nuovo insediamento, potremo risparmiare molto denaro grazie al commercio con le nostre nuove vicine".

Alcuni degli anziani assentivano, mentre altri lo fissavano dubbiosi. "Ma il nostro popolo era pronto a partire e gettare le fondamenta di una nuova colonia", replicò la portavoce, "Dove ci insedieremo? Abbiamo disperato bisogno di nuove plaghe desolate!" "Manda Shara ad ovest, sulle montagne", suggerì Malkuzar. "Solitamente, all'interno delle montagne ci sono già dei torrenti di lava sotterranei da poter liberare e sfruttare. Peraltro, le montagne sono molto più facili da convertire in distese desolate delle foreste. Così anticiperemo le Streghe!"

La decisione era presa. "Ebbene, Shara, ..." la giovane Maga sussultò nell'incrociare lo sguardo serio dell'anziano Malkuzar, "visto che sei così intraprendente, ho una missione per te. Viaggia immediatamente ad ovest, verso le montagne. Controlla che lì la situazione sia ancora tranquilla: sovente i Nani sciamano intorno ai picchi ed ai crinali. Un breve periodo di tranquillità è tutto ciò che ci serve per fare nostra la regione".



INTRODUZIONE

In **Terra Mystica** ogni giocatore governa una delle 14 possibili Fazioni cercando di sviluppare la propria civiltà con maggior successo dei suoi avversari. Terra Mystica é un mondo magico: i suoi abitanti sono capaci di trasformare il terreno in cui vivono. Ogni Fazione é legata ad uno specifico tipo di terreno e può pertanto costruire Strutture solamente sul suo cosiddetto "Terreno Patrio". Questo é il motivo per cui, nel corso dei secoli, ogni Fazione ha sviluppato specifiche tecniche di **Trasformazione**.

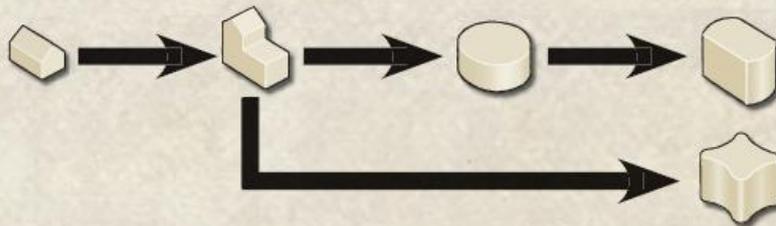
Ogni fazione dimora su uno dei seguenti terreni: **Pianura, Palude, Laghi, Foresta, Montagna, Lande Desolate o Deserto** ed ognuna é in competizione con le altre per trasformare il terreno secondo le proprie necessità.



Durante la partita, i i giocatori dovranno espandersi costruendo Case. Tuttavia, otterranno Potere ogni volta che un altro giocatore costruisce una Casa o migliora una Struttura direttamente connessa a loro. Pertanto ogni giocatore dovrà trovare il giusto equilibrio fra l'utile vicinanza agli altri giocatori e la necessità di spazio libero per la futura espansione.

Le Case, una volta erette, possono essere migliorate attraverso diversi stadi: per prima cosa in un Emporio, poi in una Fortezza o un Tempio. Un Tempio, a sua volta, può diventare un Santuario. Le Case forniscono Lavoratori. Migliorare una struttura migliora invece le tue entrate di Monete, Potere o Sacerdoti.

Una Casa può diventare un **Santuario** in tre stadi. In Alternativa un **Emporio** può diventare una **Fortezza**.



Oltre all'espansione geografica ed al miglioramento delle Strutture, i giocatori possono anche sviluppare quattro Culti: Terra, Acqua, Fuoco ed Aria. Il loro progresso viene visualizzato sul Tabellone dei Culti. Svilupparsi é utile anche per ottenere degli incrementi di potere ed altre ricompense.

Il Tabellone dei Culti

Culto del Fuoco

Culto dell'Acqua

Culto della Terra

Culto dell'Aria

Chiave Città
(indica che devi fondare una città per poter avanzare sull'ultimo spazio del Tracciato del Culto)

Potere guadagnato quando avanzi sul Tracciato del Culto

Ordine del Culto dell'Aria
(queste caselle rotonde consentono di avanzare sul relativo tracciato, una tantum, del numero di passi indicato).

A fine partita il giocatore che ha sviluppato meglio la propria fazione vincerà la partita.

COMPONENTI

1 Tabellone di Gioco con la mappa nello stato iniziale



1 Tabellone dei Culti
(coi quattro tracciati dei Culti e gli Ordini)



7 Tabelloni Fazione
(ogni lato rappresenta una differente Fazione)



Nota: non potendo questo gioco esser giocato in più di 5 giocatori, non si avrà mai che tutti e 7 i colori siano usati nella medesima sessione.

56 Tessere Terreno (multilato)



65 Lavoratori (cubi bianchi)



40 monete piccole (valore 1)



25 monete medie (valore 2)



20 monete grandi (valore 5)



65 segnalini Potere viola
(altrove detti semplicemente Potere)



1 segn. Giocatore Iniziale arancione



17 segnalini Azione
(usata per il Potere e le azioni Speciali)



1 segnalino Fine Partita



5 segnalini "100 Punti Vittoria"



28 Tessere Favore ovali
(1 + 3 + 3 = 7 x 4 tessere per Culto)



pedine per colore/Fazione (verde, giallo, blu, marrone, rosso, nero, grigio):



8 Case



4 Empori



1 Fortezza



3 Templi



1 Santuario



7 Sacerdoti



7 Indicatori



3 Ponti

10 Tessere Città



8 Tessere Punteggio rettangolari



9 Tessere Bonus

(raffigurate come pergamene)



5 Tessere Riassuntive Azioni
(un lato in Inglese, l'altro in Tedesco)



12 bustine di trasparenti

*questo regolamento più le appendici in Inglese
questo regolamento più le appendici in Tedesco*

PREPARAZIONE

Questa sezione consta di 2 parti. Nella tua prima partita, segui le istruzioni per il gioco introduttivo statico. Consigliamo di apportare i cambiamenti per il gioco completo variabile non prima della tua seconda partita.

Disponi il Tabellone di Gioco nel centro del tavolo e il Tabellone dei Culti vicino ad esso.

PRIMA PARTITA

Assegnazione delle Fazioni

Per la tua prima partita, vi raccomandiamo di giocare Terra Mystica con le fazioni predefinite. In base al numero di giocatori, prendi le fazioni raccomandate e distribuiscile fra tutti i giocatori.

2 giocatori: Streghe (*verdi*) e Nomadi (*gialli*).

3 giocatori: Streghe (*verdi*), Nomadi (*gialli*) e Alchimisti (*neri*).

4 giocatori: Streghe (*verdi*), Nomadi (*gialli*), Sirene (*blu*) e Mezzuomini (*marroni*).

5 giocatori: Streghe (*verdi*), Nomadi (*gialli*), Sirene (*blu*) Mezzuomini (*marroni*) e Giganti (*rossi*).

Componenti delle Fazioni

Ogni Tabellone Fazione ha un ciclo di Trasformazione, che mostra i sette tipi di terreno, con il **Terreno Patrio** della relativa fazione in alto, evidenziato da riquadro di dimensioni maggiori rispetto agli altri (inoltre il colore del tuo Terreno Patrio corrisponde al colore della Fazione).



Prendi tutti le pedine in legno del colore della tua fazione: **Sacerdoti, Strutture, Indicatori** e **Ponti** (*Sacerdoti, Strutture e Ponti sono limitati dal numero delle pedine*).

Piazza i 7 Sacerdoti e i 3 Ponti vicino al Tabellone Fazione.

Disponi invece le Strutture sugli spazi corrispondenti del tuo Tabellone Fazione.



Colloca i 7 **Indicatori** del tuo colore.

Piazza un Indicatore sullo **spazio più a sinistra** del tracciato di Navigazione (*valore 0*). (*le sole Sirene iniziano con un valore 1. Fachiri e Nani non hanno un valore di Navigazione per cui non necessitano di questo Indicatore*).

Piazza un Indicatore sullo spazio più in basso del tracciato di Trasformazione, si tratta dello spazio in cui 3 Lavoratori equivalgono a 1 Vanga. (*gli Oscuri non necessitano di questo Indicatore*).

Piazza un altro Indicatore sullo **spazio 20** del tracciato dei Punti Vittoria sul Tabellone di Gioco.

Sistema i restanti 4 Indicatori sullo spazio 0 di ciascuno dei 4 tracciati dei Culti sul Tabellone dei Culti.

Nota: le parti in corsivo rosso e fra parentesi evidenziano le differenze fra le regole base e quelle specifiche delle diverse fazioni. Tali differenze sono anche rappresentate sui relativi Tabelloni Fazione e sono spiegate in dettaglio sull'ultima pagina di queste regole (*cf. l'Appendice VI*).

Partenza delle Fazioni

La situazione di partenza di ciascuna Fazione é indicata sul relativo Tabellone Fazione.

RISORSE INIZIALI

Raccogli le tue risorse iniziali, il cui quantitativo é indicato nell'angolo superiore destra del tuo Tabellone Fazione, proprio sotto il nome della Fazione.

Lavoratori

Monete

Sacerdoti

del tuo colore



Raccogli le risorse indicate e piazzale sul tuo Tabellone Fazione (*in aggiunta a queste risorse iniziali, appena la partita comincia riceverai anche le entrate del tuo primo turno, cfr. pag. 8*).



Le Streghe ricevono 3 Lavoratori e 15 Monete.

AVANZAMENTI NEI CULTI

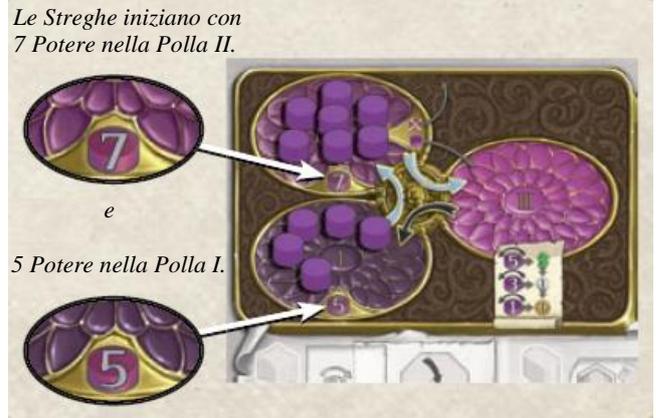
Il tuo Tabellone Fazione mostra alcuni **Simboli dei Culti** a fianco alle risorse iniziali. Per ciascuno di tali simboli, avanza di **uno spazio** il corrispondente Indicatore sul Tabellone dei Culti.



I Nomadi (giallo) cominciano dallo spazio 1 nel Culto del Fuoco e della Terra, i Mezzuomini (marrone) cominciano dallo spazio 1 nel Culto dell'Aria e della Terra, le Streghe (verde) dallo spazio 2 nel Culto dell'Aria e le Sirene (blu) dallo spazio 2 nel Culto dell'Acqua.

POLLE DI POTERE

Il tuo Tabellone Fazione mostra, nell'angolo in alto a destra, **tre Polle di potere**. Distribuisci un totale di **12 segnalini Potere** (che chiameremo semplicemente *Potere*) fra le Polle I e II, come indicato sul Tabellone Fazione.



Le Streghe iniziano con 7 Potere nella Polla II.

5 Potere nella Polla I.

TABELLONE DI GIOCO e TABELLONE DEI CULTI

Per la tua prima partita, ti raccomandiamo di giocare con la seguente situazione iniziale. Quella che segue è la Preparazione per 4 giocatori, spiegata in dettaglio. La preparazione per altri numeri di giocatori segue subito dopo.

Prendi le Case dal tuo Tabellone Fazione (da sinistra a destra) e piazzale sul Tabellone di Gioco come mostrato qui sotto.

La mappa è costituita da **Terreni** e **spazi Fiume**.

Disponi le **Tessere Favore** in una griglia 3x4.

C'è un ordine prefissato per le **Tessere Punteggio**. Copri la metà destra della Tessera superiore con il **Segnalino Fine Partita**. La parte coperta sarà ignorata durante la partita.

Metti un **Segn. Azione** vicino a ciascuno dei 6 spazi azione Potere sul Tabellone di Gioco. Piazza gli altri Segn. Azione accanto al Tabellone di Gioco.

Disponi ordinatamente **Lavoratori, Monete e Tessere Città** e ponile in un'area facilmente accessibile vicino al Tabellone di Gioco. Piazza le 10 Tessere Città scoperte.

Le **Tessere Bonus** hanno l'aspetto di pergamene. Quali Tessere usare dipende dal numero di giocatori. L'immagine mostra le Tessere da usare in una partita in 4 giocatori.

Il giocatore che più di recente ha piantato il suo letto nel giardino di casa prende il Segnalino Giocatore Iniziale e diventa il giocatore iniziale.



Tessere Bonus e Preparazione in una partita con 2 giocatori



Tessere Bonus e Preparazione in una partita con 3 giocatori



Tessere Bonus e Preparazione in una partita con 5 giocatori

Nota: ogni fazione (eccetto una) ha due abilità speciali: una attiva fin da inizio partita e un'altra che si innesca non appena la Fortezza viene costruita. Gli effetti di queste abilità sono illustrati sul Tabellone Fazione e spiegati in dettaglio nell'ultima pagina di questo regolamento: assicurati che tutti i giocatori conoscano le abilità speciali di tutte le fazioni in gioco prima di cominciare la partita.

Abilità acquisita dopo la costruzione della Fortezza.

Abilità posseduta fin da inizio partita.



MODIFICHE APPORTATE NEL GIOCO COMPLETO

A differenza di quanto avviene nel gioco introduttivo, seleziona casualmente le Tessere Bonus e Punteggio da usare.

Quindi, fissati questi parametri di gioco, scegliete liberamente le vostre fazioni. Inoltre, piazzate liberamente le Case sulla mappa (in questo caso, quindi, le posizioni delle Case iniziali non saranno predefinite).

Tessere Punteggio

Pesca casualmente 6 Tessere Punteggio e mettile scoperte sul Tabellone di Gioco in **ordine casuale**. Ogni tessera corrisponde ad un turno (*riponi le 2 tessere rimanenti nella scatola*). Copri la metà destra della Tessera Punteggio superiore con il Segnalino **Fine Partita**.



Tessera Punteggio per il Turno 6 (dimezzata dal Segn. Fine Partita)

Tessera Punteggio per il Turno 5

Tessera Punteggio per il Turno 4

Tessera Punteggio per il Turno 3

Tessera Punteggio per il Turno 2

Tessera Punteggio per il Turno 1

Tessere Bonus

Mescola le 9 Tessere Bonus. Il numero di tessere usate nel gioco dipende dal numero di giocatori (sono 3 in più).

N° Giocatori	2	3	4	5
N° Tessere Bonus	5	6	7	8

Pesca casualmente il numero richiesto di Tessere Bonus e piazzale scoperte una a fianco all'altra (*riponi le tessere rimanenti nella scatola*).

scegliere un Tabellone Fazione

Il giocatore iniziale sceglie una Fazione, prende il relativo Tabellone Fazione e sceglie quale lato usare. In ordine orario, ogni giocatore sceglie una delle Fazioni restanti, prende il relativo Tabellone Fazione e ne sceglie il lato.

Nota: in alternativa, assegna le Fazioni casualmente (prendi una Casa di ogni colore e distribuiscile a casa fra i giocatori). Quindi ciascuno sceglie una delle due Fazioni del colore estratto (ricorda che i Tabelloni Fazione sono multilatero).

Una volta che ogni giocatore ha scelto la propria Fazione, procedi ad impostare la partenza delle Fazioni come spiegato nel gioco introduttivo. Inoltre, disponi le pedine del tuo colore come spiegato in quella sede. Comunque, per il momento non piazzare alcuna **tua Casa** sul Tabellone di Gioco (*cfr. "Disporre le prime Strutture", pag. 8*).

OBIETTIVO DEL GIOCO



A fine partita il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore. La seguente sezione illustra i vari modi per guadagnare Punti Vittoria in questa partita (*i Punti Vittoria sono raffigurati come quadrati marroni contenenti una corona di rami di alloro*).

Durante la lettura di questo regolamento, potrai consultare questa pagina in ogni momento per ottenere una migliore comprensione di questo argomento. Questa sezione non ha alcun rilievo per l'apprendimento delle regole (per il momento puoi saltarla). Ogni informazione trovata in questa pagina è fornita anche altrove in questo regolamento.

C'è una **Tessera Punteggio** per ciascuno dei 6 turni. Ognuna di esse mostra un modo di ottenere Punti Vittoria nel relativo turno: costruendo le Case (*Azione 1, pagina 9*), gli Empori, la Fortezza e il Santuario (*Azione 4, pag. 11*). Altri Punti Vittoria si possono ottenere trasformando Spazi Terreno (*simbolo vanga*) e fondando Città (*simbolo chiave*).

Questo ti porrà di fronte a un dilemma: da un lato potresti voler costruire le migliori Strutture per la tua Fazione (*certe Fazioni necessitano prima possibile di una Fortezza, altre di molti Templi*), d'altro canto potresti di volta in volta concentrarti sulle Strutture che forniscono Punti Vittoria nel turno in corso.

3 delle 9 Tessere Bonus ti ricompensano con Punti Vittoria **quando hai finito di svolgere tutte le azioni da te desiderate nel corso della Fase di Azione corrente (ovvero subito dopo aver passato)**.

A quel punto ottieni Punti Vittoria per

- ogni tua Casa sul Tabellone di Gioco.
- ogni tuo Emporio sul Tabellone di Gioco.
- ogni tua Fortezza e/o Santuario sul Tabellone di Gioco.

Due Tessere Favore ti ricompensano con Punti Vittoria per le Case e gli Empori **nel momento in cui li costruisci**.

Un'altra Tessera Favore ti ricompensa per ogni Emporio sul Tabellone di Gioco **subito dopo aver passato**.

Ottieni Punti Vittoria nel momento in cui **fondi una nuova città** (*maggiori dettagli a pagina 14*). In tali circostanze otterrai anche ricompense extra.



I Nomadi sono un popolo di cavalieri del deserto. Un tempo solevano vivere nelle tende degli accampamenti ed erano sempre in movimento. Ancora oggi, costruiscono le loro dimore usando materiali semplici e leggeri. Così facendo sono in grado di popolare vaste aree in modo assai rapido. I Nomadi risiedono unicamente nei deserti e le loro orde di cavalieri possono scatenare tempeste di sabbia in grado di propagarsi nei territori circostanti.



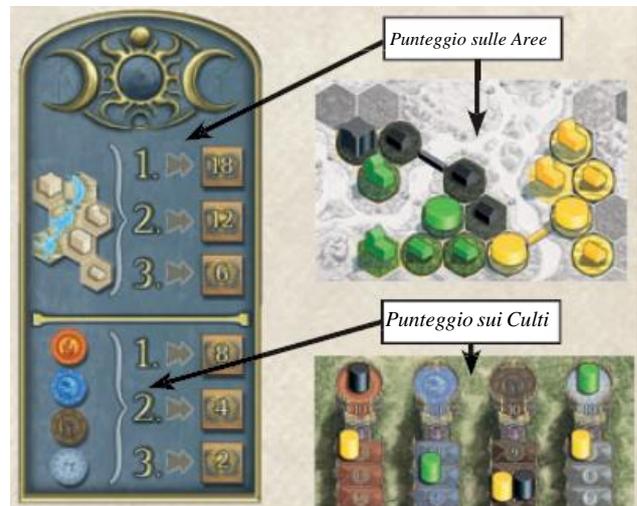
Ottieni Punti Vittoria nel momento in cui migliori il tuo livello di **Navigazione** (*Azione 2, pagina 11*) oppure

il tuo livello di **Trasformazione** (*Azione 3, pagina 11*). Tali punti sono assegnati in modo che queste azioni non siano utili solo ad inizio partita, ma anche verso la fine.

Certe fazioni hanno **abilità speciali** che permettono loro di guadagnare Punti Vittoria extra (*ad esempio, gli Alchimisti sono molto abili nel convertire Monete in PV*).

A fine partita, vengono assegnati Punti Vittoria per le aree connesse più ampie presenti sul Tabellone di Gioco (*punteggio sulle Aree*).

Migliorare il livello di Navigazione e Trasformazione non è solo un modo diretto per ottenere Punti Vittoria, ma aiuta anche nel creare un'ampia area connessa.



Inoltre, **a fine partita**, vengono assegnati Punti Vittoria per la posizione sui 4 Tracciati dei Culti (*punteggio sui Culti*).

Da un lato, vorrai avere **una gran numero** di Case per creare un'estesa area connessa, d'altro canto, **i più costosi** Templi e Santuari sono in grado di generare un gran numero di Sacerdoti. E questi ultimi sono necessari per una buona posizione nel punteggio sui Culti (*Azione 5, pagina 13*).

La vicinanza ad altri giocatori ti consente di **pagare Punti Vittoria in cambio di Potere** (*cf. pagina 12*) (*è per questo che cominci la partita con 20 Punti Vittoria*).



SEQUENZA DI GIOCO INIZIALE

PIAZZARE LE PRIME STRUTTURE

Salta questa parte in prima lettura. Nel gioco introduttivo, le prime Strutture vengono piazzate su spazi predefiniti.

A partire dal Giocatore Iniziale e proseguendo in senso orario, ciascuno piazza una delle sue Case su un esagono raffigurante il proprio **Terreno Patrio**. Quindi, a partire dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ciascuno piazza una seconda Casa alle stesse condizioni. (I **Nomadi** piazzano la loro terza Casa dopo che tutti i giocatori hanno piazzato la loro seconda. I **Maghi del Caos** piazzano la loro unica Casa dopo che tutti gli altri giocatori hanno piazzato tutte le loro Case, eventualmente anche dopo che i **Nomadi** hanno piazzato la terza).

DETTAGLI

- Le Case devono essere piazzate necessariamente sul Terreno Patrio della fazione (Oltre a questo, non ci sono altre restrizioni).

Quando piazzano le loro Case iniziali, i giocatori non possono trasformare gli spazi Terreno. Ciò sarà possibile soltanto più avanti durante la partita.



- Tutte le Strutture, incluse le Case, sono sempre prese dal Tabellone Fazione, da sinistra a destra.



Dopo aver piazzato le prime Strutture, ci saranno degli spazi vuoti sulla fila delle Case. Questi spazi vuoti determinano le tue entrate (cfr. sotto).

SEQUENZA DI GIOCO NEI 6 TURNI

Ogni Turno é scandito dalle stesse 3 Fasi: FASE 1: ENTRATE • FASE 2: AZIONI • FASE 3: RIPRISTINO

FASE I: ENTRATE

Raccogli nuovi Lavoratori, Monete, Sacerdoti e Potere.

Questa fase viene portata a termine anche nel Turno 1. Pertanto, a inizio partita collezionerai prima le risorse iniziali della tua fazione e poi anche le entrate del primo turno.

Le due entrate dipendono dalle Strutture che hai costruito, dalla Tessera Bonus che hai scelto e (più avanti nel gioco) dalle Tessere Favore in tuo possesso. Su tutti i componenti di gioco, le entrate sono rappresentate da una mano aperta.



ENTRATE BASE DALLE STRUTTURE

Lavoratori: prendi un numero di Lavoratori dalla riserva generale pari al numero di simboli Lavoratore visibili sulla tua fila delle Case.

Nella Fase I, questo giocatore raccoglierà 3 Lavoratori, come indicato dalla fila delle Case.



SCEGLIERE LA PRIMA TESSERA BONUS

A partire dall'ultimo giocatore ed in senso antiorario, ciascuno sceglie una Tessera Bonus e la prende.

Le Tessere Bonus garantiscono entrate extra, sbloccano Azioni Speciali oppure generano Punti Vittoria per il possesso di certe Strutture a fine turno.



I Maghi del Caos apprezzano le forze della distruzione e si sentono rinascere nella tetraggine delle lande desolate. Venerano il fuoco e sono alla continua ricerca di torrenti di lava sotterranei da deviare fino in superficie e riversare sul terreno, così da trasformare altre terre in plaghe desolate. I Maghi del Caos hanno anche un certo potere sul tempo (sono in grado di rallentare il corso del tempo delle altre Fazioni e in questo modo riescono a cagionare scompiglio indisturbati).

Piazza 1 Moneta dalla riserva generale su ogni Tessera Bonus rimasta in quanto non scelta (lo scopo di queste Monete consiste nel rendere le Tessere Bonus non scelte più invitanti nei turni successivi).

Alla fine di ogni Turno, ci saranno sempre 3 Tessere Bonus avanzate sui cui andare a mettere 1 Moneta.



Monete: prendi un numero di Monete dalla riserva generale pari alla somma dei numeri presenti sui simboli Monete visibili sulla tua fila degli **Empori**.

Sacerdoti: prendi un numero di Sacerdoti dalla tua riserva generale pari al numero di simboli Sacerdote visibili sulla tua fila dei **Templi**. Un altro simbolo Sacerdote sarà visibile una volta che avrai costruito il **Santuario** (sia il **Santuario degli Sciamanti** che il **Santuario degli Oscuri** genera invece 2 Sacerdoti).

Piazza i Lavoratori, le Monete ed i Sacerdoti guadagnati sul Tabellone Fazione (se la riserva di Lavoratori o Monete si esaurisce rimpiazza i componenti mancanti con qualcos'altro. Solo la tua riserva di Sacerdoti é limitata).

Potere: riceve Potere pari alla somma dei numeri presenti sui simboli Potere visibili sulla tua fila degli **Empori**. Solitamente la Fortezza genera Potere addizionale (fanno eccezione degli **Alchimisti** che raccolgono invece 6 Monete, i **Maghi del Caos** che raccolgono 2 Lavoratori e i **Fachiri** che raccolgono 1 Sacerdote).

Come usare il Potere é spiegato nel ormai prossimo paragrafo: "Le Polle del Potere".

ENTRATE EXTRA DALLE TESSERE

Oltre alle entrate raccolte attraverso il Tabellone Fazione aggiungi le entrate indicate sulla tua Tessera Bonus (cfr. *Appendice IV, pagina 19*) e sulle tue Tessere Favore (cfr. *Appendice II, pagina 18*).



LE POLLE DEL POTERE

Ogni giocatore ha 12 Segnalini Potere che sono distribuiti fra le sue 3 Polle. Le Azioni Potere (cfr. *Azione 6, pagina 13*) richiedono, per poter essere attuate, di avere Potere da spendere nella Polla III (quella più a destra).

In questo esempio, hai 5 Potere a tua disposizione. Puoi spendere per intero tutto il tuo Potere nella Polla 3, indipendentemente dal numero di Segnalini Potere nelle Polle 1 e 2.



Ogni volta che in partita ottieni Potere (grazie alle entrate, alla costruzione di una Struttura da parte di un vicino oppure del bonus di avanzamento sul Tracciato dei Culti), non ricevi nuovi Segnalini Potere, quanto, piuttosto, **sposti** quelli esistenti da una Polla all'altra. Inoltre, quando spendi Potere tramite un'Azione Potere, non perdi i tuoi Segnalini Potere, ma li sposti, rimettendoli in circolazione.

I Segnalini Potere si muovono (*sempre in senso orario*) in base alle seguenti regole:

GUADAGNARE POTERE

Quando guadagni Potere, procedi nel seguente ordine:



1. Se ci sono Segnalini Potere nella Polla I, per ogni punto Potere guadagnato muovi 1 Segnalino Potere dalla Polla I alla Polla II.
2. Una volta che la **Polla I è vuota**, per ogni punto Potere guadagnato muovi 1 Segnalino Potere dalla Polla II alla Polla III.
3. Una volta che tutti i Segnalini Potere si trovano nella Polla III, non puoi guadagnare ulteriore Potere.

Se guadagni 3 Potere in questa situazione, per prima cosa muovi i 2 Segnalini Potere dalla Polla I alla Polla II, poi muovi 1 Segnalino Potere dalla Polla II alla Polla III, dato che ora la Polla I è vuota.



SPENDERE POTERE



Puoi spendere solo i Segnalini Potere che si trovano nella Polla III. Per ogni Punto Potere da spendere muovi 1 Segnalino Potere dalla Polla III alla Polla I.

Continuando l'esempio precedente, dopo aver guadagnato 3 Potere, puoi spendere fino a 6 Potere per le Azioni Potere. Tali azioni saranno spiegate più in dettaglio in seguito.



FASE II: AZIONI

Durante la Fase di Azione, a partire dal Giocatore Iniziale, e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue esattamente un'Azione. Si procede così finché **tutti i giocatori** non decidono di passare.

Ci sono **8 possibili Azioni** fra cui scegliere. A parte il passare, tutte le altre Azioni possono essere prese più volte durante la stessa Fase di Azione (*ma solo un'azione ogni volta che arriva il tuo turno*).

PANORAMICA DELLE AZIONI

Questa sezione enuncia e spiega le connessioni fra le Azioni.

L'**Azione 1** consente di costruire le Case su uno spazio terreno libero. L'**Azione 2** e l'**Azione 3** facilitano la costruzione. A fine partita, è utile possedere una grande area connessa, per un buon piazzamento ai fini del Punteggio nelle Aree.

L'**Azione 4** consente di migliorare le Strutture. Molte fazioni necessitano di costruire la loro Fortezza il prima possibile. D'altro canto, i Templi ed il Santuari sono anch'essi molto utili in quanto generatori di Sacerdoti e di Tessere Favore, che sono molto utili per un buon piazzamento a fine partita, ai fini del Punteggio nei Culti.

L'**Azione 5** riguarda direttamente il Punteggio dei Culti e fornisce Potere extra tramite i Sacerdoti e i Culti. Il Potere può poi essere speso mediante le speciali Azioni Potere (**Azione 6**).

L'**Azione 7** riguarda le Azioni Speciali che potresti sbloccare durante la partita.

Infine, l'**Azione 8** va presa quando non puoi o non vuoi prendere nessun'altra azione nella corrente Fase delle Azioni.

I TRASFORMARE E COSTRUIRE

Per prima cosa, puoi cambiare la **tipologia** di uno spazio Terreno. Poi, se hai trasformato lo spazio nel tuo Terreno Patrio, puoi subito costruire una **Casa** su di esso.

COSTRUIRE UNA CASA

Per potere costruire una Casa su uno spazio Terreno, tale spazio deve essere:

- del tuo colore (*ovvero dev'essere del tuo Terreno Patrio*)
- non già occupato da una Struttura
- direttamente o indirettamente connesso a una tua Struttura (*la "connessione" è definita nel prossimo paragrafo*).

Inoltre devi poter pagare il costo di costruzione. Ogni Casa costa 1 Lavoratore e 2 Monete (*Eccezioni: gli **Ingegneri** costruiscono le Case per 1 Lavoratore e 1 Moneta, gli **Sciamanti** per 2 Lavoratori e 3 Monete*).



TRASFORMARE UNO SPAZIO TERRENO

Per far sì che la prima condizione sia rispettata, ti è consentito trasformare uno spazio Terreno non già occupato nel tuo Terreno Patrio **subito prima di costruirci sopra una Casa**. Piazza una **Tessera Terreno** del tuo colore sul tale spazio.



La Trasformazione ha il suo prezzo: ogni passo di distanza fra il terreno di origine ed il terreno finale sul ciclo di Trasformazione del tuo Tabellone Fazione costa 1 Vanga. Pertanto trasformare un tipo di terreno in un tipo adiacente (*sul ciclo di Trasformazione*) costa 1 Vanga, mentre il costo massimo per una Trasformazione sarà di 3 Vanghe se i tipi si trovano su estremi opposti del ciclo, visto che in entrambe le direzioni sono separati da 3 simboli vanga. (*Eccezione: i Giganti pagano sempre esattamente 2 Vanghe per trasformare qualsiasi tipo di terreno nel loro Terreno Patrio*).



Le Vanghe possono essere acquisite in diversi modi.

Puoi scambiare **Lavoratori*** per Vanghe. Il Tracciato di Trasformazione sul tuo Tabellone Fazione indica il tasso di conversione: ad inizio partita, solitamente tale tasso è di 3 Lavoratori per ogni Vanga (*cf. Azione 3*).

L'Indicatore indica che il tasso di conversione è di 3 Lavoratori per ogni Vanga.



1 o 2 Vanghe possono essere acquisite tramite certe **Azioni Potere** (*cf. Azione 6, pagina 13, o l'Appendice I, pagina 17*).



Una delle **Tessere Bonus** fornisce 1 Vanga (*cf. Azione 7, pagina 14, Appendice IV, pagina 19*).



(i Mezzuomini e i Giganti guadagnano Vanghe aggiuntive dopo aver costruito la loro Fortezza. Quelle dei Mezzuomini devono essere usate immediatamente).

Le Vanghe possono solo essere applicate ad un **singolo spazio Terreno**. Tuttavia ci sono due speciali eccezioni:

- Se le Vanghe acquisite tramite un'Azione Potere o una Tessera Bonus non sono sufficienti a trasformare uno spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, puoi pagare Lavoratori* per le Vanghe mancanti (al tasso di conversione indicato dal tuo Tracciato di Trasformazione).

(Gli Oscuri pagano invece 1 Sacerdote per ogni Vanga).*

- Quando acquisisci 2 Vanghe, se hai bisogno di una sola di esse per trasformare uno Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, puoi applicare la seconda Vanga ad un altro Spazio Terreno. Comunque, non potrai piazzare un'altra Casa su questo secondo spazio.

*(Lo stesso vale quando i Mezzuomini costruiscono la loro Fortezza e ricevono subito 3 Vanghe, *cf. pagina 20*).*

DETTAGLI SUL COSTRUIRE CASE

- Quando costruisci, ti procuri le Strutture (Case incluse) dal tuo Tabellone Fazione **da sinistra a destra**.
- Se la parte sinistra della Tessera Punteggio corrente raffigura una Casa, ricevi 2 Punti Vittoria ogni volta che costruisci una Casa.

Questa Tessera Punteggio ti ricompensa con 2 Punti Vittoria per la costruzione delle Case.



DETTAGLI SULL'USO DELLE VANGHE

- Non puoi conservare delle Vanghe inutilizzate per Azioni future. Le Vanghe devono essere usate subito.
- Se la parte sinistra della Tessera Punteggio corrente raffigura una Vanga, ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Vanga che usi durante la Fase di Azione corrente.

Questa Tessera Punteggio ti ricompensa con 2 Punti Vittoria per l'uso delle Vanghe.



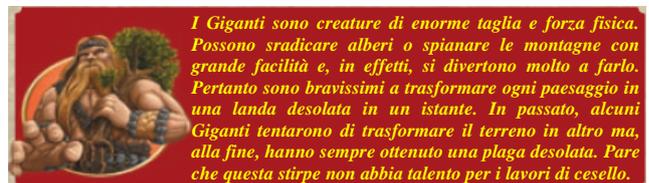
- Dopo aver trasformato uno Spazio Terreno, **non sei costretto** a costruirci sopra una Casa immediatamente. Sei libero di farlo in una tua Azione successiva.

- Non sei costretto a trasformare uno Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, ma puoi fermarti a qualsiasi tipologia di terreno intermedia (*ad esempio, se non sei in grado di pagare per intero il costo di tutte le Vanghe necessarie*). Comunque, durante i loro turni, i tuoi avversari sono liberi di reclamare quello Spazio Terreno per costruire (*gli Spazi Terreno con Tessere Terreno su di essi, ma sgombri da Strutture, sono considerati non occupati*).

- Anche quando trasformi uno Spazio Terreno senza costruirci sopra una Casa, lo Spazio Terreno trasformato deve ancora essere direttamente o indirettamente connesso ad una tua delle tue Strutture (*cf. pagina 11*).

- **Non ti è consentito** trasformare uno Spazio Terreno già contenente delle Strutture.

- Puoi acquisire Vanghe anche attraverso i Bonus dei Culti (*cf. la Fase III del turno, pagina 15*). Poiché queste Vanghe sono acquisite al di fuori della Fase di Azione, non ti è consentito erigere una Casa subito dopo aver trasformato il terreno, e nemmeno scambiare Lavoratori per ottenere Vanghe aggiuntive (*dovrai aspettare la prossima Fase di Azione per costruirci sopra una Casa*).



CONNESSIONE

A causa di alcune altre regole (cfr. "Potere tramite le Strutture" a Pagina 12) è importante distinguere fra connessione diretta ed indiretta fra gli Spazi Terreno (questa distinzione non ha però importanza ai fini della costruzione delle Case, a cui questo paragrafo è dedicato).

CONNESSIONE DIRETTA

Gli Spazi Terreno e le Strutture sono considerate direttamente connesse se i loro esagoni hanno un lato in comune. In aggiunta, Spazi Terreno e Strutture separate dal Fiume ma collegate tramite un **Ponte** sono considerate anch'esse direttamente connesse (cfr. l'Azione Potere "Costruire un Ponte", Appendice I a pagina 17).

Questi Spazi Terreno sono direttamente connessi. Appena un'altra Struttura sarà eretta nello Spazio Terreno non occupato, entrambe le Strutture saranno considerate fra loro connessi.



CONNESSIONE INDIRETTA

Gli Spazi Terreno e le Strutture sono considerate indirettamente connesse se i loro esagoni sono (non direttamente connessi, ma) separati da uno o più Spazi Fiume il cui numero sia pari od inferiore al tuo Livello di Navigazione (la Navigazione è legata ad un'altra azione e sarà spiegata nel prossimo punto).

(gli Spazi Terreno e le Strutture che i Nani possono raggiungere attraverso lo Scavare Cunicoli e i Fachiri attraverso i Tappeti Volanti sono anch'essi considerati direttamente connessi gli uni agli altri).

Per potere rendere queste Strutture indirettamente connesse le une alle altre, hai bisogno di un Livello di Navigazione pari almeno a 2.



Nota: quando costruisci Case, i tuoi avversari ricevono la facoltà di guadagnare Potere. Ciò sarà spiegato assieme all'Azione 4 "Migliorare una Struttura". Prima però andremo ad esaminare le due azioni che facilitano la costruzione di Case per il resto della partita: Migliorare la Navigazione e Migliorare la Trasformazione.

2 MIGLIORARE LA NAVIGAZIONE

Gli Spazi Terreno e le Strutture devono essere connessi indirettamente se vuoi espanderti lungo il **corso del Fiume**.

Al fine di trasformare gli Spazi Terreno e costruire nuove Strutture saltando gli spazi Fiume, **come Azione**, puoi avanzare l'Indicatore sul tuo Tracciato di Navigazione di 1 spazio. Il costo di questa azione è indicato sul tuo Tabellone Fazione: 1 Sacerdote e 4 Monete.

Come ulteriore ricompensa per aver portato a termine questa Azione, ricevi Punti Vittoria pari al valore indicato sullo spazio del Tracciato di Navigazione raggiunto.

Le Incantatrici (verdi) ricevono 3 Punti Vittoria per aver avanzato sul Tracciato di Navigazione. Da questo momento in poi, le Case verdi nell'esempio superiore saranno considerate indirettamente connesse.



3 MIGLIORARE LA TRASFORMAZIONE

All'inizio della partita, le Vanghe costano 3 Lavoratori ognuna (cfr. l'Azione 1). Al fine di ridurre questo costo a 2 Lavoratori o anche a 1 Lavoratore, **come azione**, puoi avanzare l'Indicatore sul tuo tracciato di Trasformazione di 1 spazio. Il costo di questa azione è indicato sul tuo Tabellone Fazione: 1 Sacerdote, 2 Lavoratori e 5 Monete. (Eccezione: i Mezzuomini pagano meno Monete e gli Oscuri non hanno un Tracciato di Trasformazione perché pagano le Vanghe con i Sacerdoti).

Come ulteriore ricompensa per aver portato a termine questa Azione, ricevi 6 Punti Vittoria

Da questo momento in poi, le Incantatrici (verdi) dovranno pagare solo 2 Lavoratori per ogni Vanga.



4 MIGLIORARE UNA STRUTTURA

Le Strutture possono essere migliorate passo dopo passo. I costi dei miglioramenti sono indicati sul Tabellone Fazione a sinistra degli spazi riservati a quel tipo di Struttura.

DETTAGLI

- Prendi sempre le nuove Strutture dal Tabellone Fazione, procedendo gradualmente **da sinistra a destra**.
- Quando migliori una Struttura, la stai **rimpiazzando** con un'altra. Prendi la Struttura che desideri migliorare dal Tabellone di Gioco e falla tornare sul **tuo Tabellone Fazione**. Ciò ridurrà le tue entrate generate dal tipo della Struttura migliorata (quando fai tornare una Struttura sul tuo Tabellone Fazione, questo andrà sempre ad occupare lo spazio libero più a destra fra quelli riservati a quel tipo di Struttura). Piazza poi la nuova Struttura sul Tabellone di Gioco nella medesima posizione in cui si trovava la Struttura che hai migliorato.

Quando erigi un Emporio, una Casa torna sul Tabellone Fazione.



Ci sono quattro possibili tipi di miglioramento (due dei quali possono essere fatti una sola volta per partita).



Migliorare un Casa in un Emporio costa 2 Lavoratori e 6 Monete*. Se però c'è almeno una Struttura di un avversario direttamente connessa alla Casa, dovrai pagare soltanto 3 Monete invece di 6. Se la metà sinistra della Tessera Punteggio corrente raffigura un Emporio, ottieni 3 Punti Vittoria per questo miglioramento.

Questa Tessera Punteggio ti ricompensa con 3 Punti Vittoria per la costruzione di un Emporio.



Le Incantatrici sono un popolo di misteriosi abitanti della foresta che, si dice, sarebbero prive di un corpo fisico. Sfortunatamente, nessuno è riuscito a provare questa diceria visto che nessuno le ha mai scorte direttamente nel loro errare per i boschi. Infatti, quando sono minacciate o si aspettano la visita di parenti, semplicemente si fondono con gli alberi e divengono invisibili.



Migliorare un Emporio in una Fortezza costa un numero di Lavoratori e Monete che dipende dalla tua Fazione. Dopo aver costruito la propria Fortezza, ogni Fazione riceve una specifica abilità speciale (cfr. Appendice VI, pagina 20). Se la metà sinistra della Tessera Punteggio corrente mostra una Fortezza, ricevi 5 Punti Vittoria per tale miglioramento.



Migliorare un Emporio in un Tempio costa 2 Lavoratori e 5 Monete*. Come ricompensa, **scegli e prendi subito una Tessera Favore**** e piazzala di fronte a te (a seconda dei casi, puoi subito trarre vantaggio dagli effetti della Tessera Favore appena guadagnata oppure durante la Fase di Azione corrente). Non puoi prendere una Tessera Favore che già possiedi. Per ulteriori dettagli sulle Tessere Favore cfr. l'Appendice II a pagina 18.

(* gli **Ingegneri** pagano di meno e gli **Sciamanti** pagano di più quando migliorano una Casa in un Emporio oppure un Emporio in un Tempio).



Migliorare un Tempio in un Santuario costa un numero di Lavoratori e Monete che dipende dalla fazione. Anche in questo caso scegli e prendi immediatamente una **Tessera Favore****. Se la metà sinistra della Tessera Punteggio corrente raffigura un Santuario, ottieni 5 Punti Vittoria per questo miglioramento.

(** i **Maghi del Caos** ricevono sempre 2 Tessere Favore invece di 1 soltanto).

Per finire, andiamo ad esaminare la già citata ricompensa nel caso in cui un avversario costruisca una Struttura.

POTERE TRAMITE LE STRUTTURE

Ogni Struttura ha un valore di Potere. Il valore di Potere di ciascuna Struttura é raffigurato a destra del suo tracciato sul Tabellone Fazione.



Quando costruisci una Casa (Azione 1) o migliori una Struttura (Azione 4), devi informare i possessori delle Strutture direttamente connesse alla tua che possono guadagnare Potere (cfr. "Le Polle di Potere", pagina 9):

Al fine di determinare il quantitativo di Potere che ogni avversario può guadagnare, somma il valore di Potere di tutte le Strutture di costui direttamente connesse alla tua Struttura appena costruita/migliorata.

Le Sirene (blu) dovranno informare i Nomadi (gialli) che questi ultimi possono guadagnare **esattamente 3 Potere** a causa della nuova Casa costruita dalle prime: 1 Potere per la Casa gialla e 2 Potere per il Tempio giallo. I Nomadi non devono contare anche l'Emporio giallo perché non é direttamente connesso alla Casa blu.

DETTAGLI

- Non ricevi potere per le tue stesse Strutture. Ricevi Potere solo quando é un avversario a costruire Strutture.
- Partendo dal giocatore a sinistra del Giocatore Iniziale e procedendo in senso orario, ogni avversario coinvolto decide se riceve il Potere oppure no (il prossimo paragrafo spiega perché potresti voler rifiutare l'aumento di Potere).

IL PREZZO DEL POTERE

Sfortunatamente, il Potere tramite le Strutture non é gratuito. Per ottenere quel Potere, dovrai perdere un numero di Punti Vittoria pari al Potere guadagnato, ridotto di un'unità.

Ergo, guadagnare 1/2/3/4 ... Potere costa 0/1/2/3 ... PV.



Nell'esempio precedente, i Nomadi avrebbero potuto guadagnare 3 Potere. Se decidono di farlo, dovranno tuttavia pagare 2 Punti Vittoria.

DETTAGLI

- Non puoi scendere ad un punteggio negativo quando paghi i Punti Vittoria.
- Non puoi guadagnare meno Potere allo scopo di risparmiare sul pagamento di Punti Vittoria. O tutto o niente (Eccezioni: se non hai abbastanza Segnalini Potere nelle Polle I e II, guadagni il quantitativo di Potere necessario a muovere tutti i Segnalini Potere nella Polla III e perdi i Punti Vittoria di conseguenza. Inoltre, puoi guadagnare meno Potere per evitare di arrivare ad un punteggio negativo. In tal caso, guadagna solo il Potere necessario per finire a 0 Punti Vittoria).

- Puoi perdere Punti Vittoria soltanto quando guadagni Potere tramite le Strutture.

RIASSUNTO: COME GUADAGNARE POTERE ?

Puoi guadagnare Potere ...

- **quando un'altro erige Strutture** (come appena visto).
- **come entrate dei tuoi Empori e della tua Fortezza (e dei Templi se stai giocando con gli Ingegneri).**
- come entrate di 2 specifiche Tessere Bonus.
- come entrate di 2 specifiche Tessere Favore.
- come ricompensa *una tantum* quando fondi una Città e prendi una specifica Tessera Città (cfr. pagina 14 per i dettagli sul fondare una Città).
- come ricompensa *una tantum* dei Bonus dei Culti nella Fase III se una specifica Tessera Punteggio é attiva nel turno corrente (cfr. pagina 15 per i dettagli sui Bonus dei Culti).
- **quando avanzi sui Tracciati dei Culti** (come già visto).



POTERE TRAMITE I CULTI

Il Potere può essere ottenuto anche sui tracciati dei Culti di *Terra, Acqua, Fuoco ed Aria*. Ricevi 1/2/2/3 Potere quando avanzi l'Indicatore sullo spazio 3/5/7/10 del Tracciato di un Culto. Ricevi questo Potere, **una sola volta**, nel momento in cui l'Indicatore raggiunge o supera tali spazi.

I Nomadi (gialli) guadagnano 4 Potere quando avanzano dei 3 spazi indicati sul Culto dell'Aria.



UN SOLO GIOCATORE SULLO SPAZIO 10

Solo un giocatore può avanzare fino allo spazio 10 di ciascun Tracciato dei Culti. Per potervi avanzare, devi inoltre **aver fondato almeno una Città per ogni spazio 10** su cui vuoi avanzare (o sei già avanzato). Confronta pagina 14 per i dettagli sul fondamento di una Città.

Dopo aver fondato due Città, puoi avanzare fino allo spazio 10 su due Tracciati dei Culti (s'intende, a meno che qualche altro giocatore non ti abbia preceduto).



5 INVIA UN SACERDOTE PRESSO UN ORDINE

Ci sono 4 spazi sotto ad ognuno dei Tracciati dei Culti di *Terra, Acqua, Fuoco ed Aria*, ed ognuno di essi può accogliere esattamente 1 Sacerdote. **Come Azione**, puoi piazzare uno dei tuoi Sacerdoti su uno di questi spazi, per avanzare di **3 o 2 spazi** (pari al numero indicato sullo spazio) sul corrispondente Tracciato dei Culti.



DETTAGLI

- Quando Avanzi su un Tracciato potresti guadagnare Potere (cfr. l'ultimo paragrafo "Potere tramite i Culti").
- Non c'è **alcun modo** per riavere indietro questi Sacerdoti. Ricorda sempre che hai a tua disposizione una riserva personale limitata a 7 Sacerdoti.

In alternativa, se non vuoi perdere nessun Sacerdote, pagalo mandandolo nella tua riserva (accanto al tuo Tabellone Fazione) per avanzare di **1 spazio** soltanto.



Inizialmente, gli Ingegneri furono una tribù montana che viveva in inaccessibili vallate e declivi. Fu in quei tempi remoti che impararono a costruire ponti e sentieri montani per mantenere uniti i loro remoti insediamenti di alta quota. Gli Ingegneri amano dominare la natura attraverso la tecnologia. Alle altre Fazioni appaiono eccentrici quando meditano chini sui loro progetti di costruzione.

6 AZIONI POTERE

Ci sono due tipi di Azioni Potere: le Azioni primarie (sul Tabellone di Gioco) e le Azioni ausiliare (Conversioni).

AZIONI POTERE SUL TABELLONE DI GIOCO

Le Azioni Potere sul Tabellone di Gioco (indicate da ottagoni arancioni) possono essere prese solo **una volta per turno**, chi prima arriva, prima si serve.

Quando prendi una di queste Azioni, muovi un numero di Segnalini Potere dalla Polla III alla Polla I pari al costo indicato. Quindi piazza un Segnalino Azione sul relativo spazio del Tabellone di Gioco ad indicare che quest'azione non può più essere presa in questo turno.



Usa i Segnalini Azione per coprire le Azioni Potere eseguite. Le Azioni Potere sul Tabellone di Gioco costano rispettivamente 3, 4 o 6 Potere.

Tutte le Azioni Potere sul Tabellone di Gioco sono spiegate in dettaglio nell'Appendice I a pagina 17.

CONVERSIONI (IN QUALSIASI MOMENTO)

In qualsiasi momento quand'è il tuo turno, oltre alla tua Azione, puoi eseguire un qualsiasi numero di Conversioni. Pertanto, hai le seguenti opzioni (raffigurate anche presso la Polla III del tuo Tabellone Fazione):

- Spendere 5 Potere per 1 Sacerdote.
- Spendere 3 Potere per 1 Lavoratore.
- Spendere 1 Potere per 1 Moneta.
- Convertire 1 Sacerdote in 1 Lavoratore.
- Convertire 1 Lavoratore in 1 Moneta.



Questa legenda serve a ricordare le Conversioni possibili.

DETTAGLI

- Una Conversione **non conta come azione di turno**.
- **Nel tuo turno**, puoi eseguire **un qualsiasi numero** di Conversioni prima o dopo la tua Azione.

SACRIFICARE POTERE

Se non hai abbastanza Potere nella Polla III per eseguire una specifica Azione Potere o una Conversione, nel tuo turno, in aggiunta alla tua Azione, puoi muovere Segnalini Potere dalla Polla II alla Polla III e poi prendere immediatamente l'Azione desiderata. Comunque, **per ogni Segnalino Potere** mosso in questo modo, dovrai **rimuovere definitivamente dal gioco** 1 Segnalino Potere dalla Polla II. D'ora in poi, disporrai irrimediabilmente di un quantitativo inferiore di Segnalini Potere nel tuo ciclo (non puoi sacrificare Potere se hai solo 1 Segnalino Potere nella Polla II).

Questo schema serve a ricordarti l'abilità di sacrificare Potere.



7 AZIONI SPECIALI



Ogni Azione Speciale può essere presa solo una volta per turno. Le azioni Speciali, come le azioni Potere, sono contrassegnate da ottagoni arancioni e possono essere guadagnate in una varietà di modi. Alcune fazioni sbloccano un'Azione Speciale quando costruiscono la loro Fortezza (queste sono spiegate nell'Appendice VI a pagina 20).

Dopo aver costruito la loro Fortezza, le Streghe possono erigere, una volta per turno, una Casa su una Foresta situata ovunque sul Tabellone di Gioco.



Una Tessera Favore ed una Tessera Bonus forniscono un'Azione Speciale per avanzare di 1 spazio sul Tracciato dei Culti. Un'altra Tessera Bonus fornisce una Vanga per trasformare uno Spazio Terreno.

Ogni volta che prendi l'Azione Speciale di una di queste Tessere, puoi avanzare di 1 spazio su un Tracciato dei Culti di tua scelta.



Usa i Segnalini Azione per coprire le Azioni Speciali che sono state prese.

8 PASSARE E NUOVO GIOCATORE INIZIALE

Nel tuo turno, se non puoi o non vuoi prendere alcuna Azione, dovrai **passare**, terminando così la tua trafila di Azioni per il resto di questo turno.

Il **primo giocatore** a passare diventa il **Giocatore Iniziale** per il turno successivo (e prende, quindi, il Segnalino Giocatore Iniziale).

Quando passi, **fai tornare immediatamente la tua Tessera Bonus** con le altre e prendi una delle tre disponibili. Può trattarsi di una Tessera che un altro giocatore ha già restituito nel corso di questo turno (*Eccezione: nell'ultimo turno ovvero nel turno 6 non prendete nessuna Tessera Bonus*). Se sulla Tessera Bonus presa ci sono delle Monete, mettile sul Tabellone Fazione (cfr. "Monete sulle Tessere Bonus", pagina 15).



Quando restituisci certe Tessere Bonus potresti guadagnare Punti Vittoria.

Quando passi e restituisci la Tessera Bonus raffigurata a fianco, ricevi 1 Punto Vittoria per ognuna delle tue **Case** sul Tabellone di Gioco.



Quando passi e restituisci la Tessera Bonus raffigurata a sinistra, ricevi 2 Punti Vittoria per ognuno dei tuoi **Empori** sul Tabellone di Gioco.



Quando passi e restituisci la Tessera Bonus raffigurata a fianco, ricevi 4 Punti Vittoria se hai costruito la tua Fortezza e 4 Punti Vittoria se hai costruito il tuo Santuario.



Suggerimento: non dimenticarti di aggiungerti questi Punti Vittoria. Inoltre fai sempre attenzione alla Tessera Punteggio corrente: potresti ricevere Punti Vittoria per l'aver costruito certe Strutture, per l'aver impiegato Vanghe o per l'aver fondato Città.

DETTAGLI

- Scegli liberamente quale delle 3 Tessere Bonus disponibili prendere (non puoi però subito riprendere la Tessera che hai appena restituito).
- Potresti tenere la Tessera Bonus di fronte a te, **coperta**, ad indicare che hai già passato.
- Non c'è nessun limite al quantitativo di risorse che puoi conservare per il prossimo turno.
- Puoi prendere tutte le azioni che vuoi, anche se tutti gli altri giocatori hanno già passato. Fintanto che c'è almeno un giocatore rimasto a prendere Azioni, la Fase di Azione corrente continua.



I Cultisti amano i rituali. La loro intera vita è basata su rigidi precetti. Anche le pratiche più semplici sono accompagnate da simboli segreti ed invocazioni degli elementi. Ad esempio, quando un Cultista desidera riempire un secchio attingendo acqua da un pozzo, deve prima placare gli elementi della terra e dell'acqua che sta separando, poi deve rassicurare l'elemento fuoco che non intende estinguerlo con l'acqua. Tutto ciò può sembrare oltremodo elaborato, ma i Cultisti ottengono in cambio grandi benefici dal potere degli elementi.

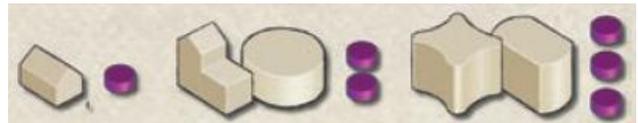
FONDARE UNA CITTÀ

Durante il corso della partita, possono essere fondate una o più Città. Le Città vengono fondate automaticamente quando queste due condizioni sono raggiunte:

• Ci sono almeno **4 Strutture** dello stesso colore **direttamente connesse** (cfr. *Connessione*, pagina 11).

Eccezione: solo 3 Strutture sono necessarie se una di queste è un Santuario.

• Queste strutture hanno un **Valore di Potere complessivo di almeno 7**.



Promemoria: le Case hanno un valore di Potere di 1, gli Empori e i Templi hanno un valore di Potere di 2 e la Fortezza e il Santuario hanno un valore di Potere di 3.

Per indicare la fondazione di una Città scegli e prendi una Tessera Città (cfr. *Appendice V* a pagina 19), quindi piazzala sotto una delle Strutture che formano quella Città.



Le Streghe vivono nei boschi, ma dominano anche l'elemento aria. A cavallo delle loro scope, volano di luogo in luogo. Questa è la ragione per cui una foresta che non ha mai visto prima l'ombra di una Strega può diventare all'improvviso piena di Streghe. Le Streghe sono un popolo socievole, che si riunisce gaiatamente in grandi città, dove fa commercio di pozioni amorose e fatture su misura

FONDARE UNA CITTA' GENERA 3 BENEFICI:

- Ricevi immediatamente il numero di Punti Vittoria indicati sulla Tessera Città scelta. Ottieni Punti Vittoria addizionali se la metà sinistra della Tessera Punteggio corrente raffigura una Chiave.

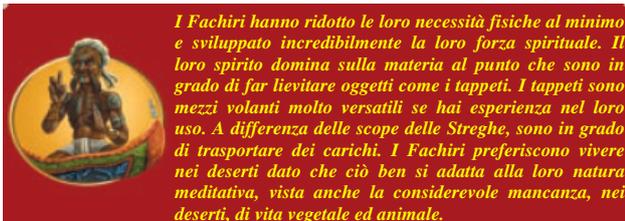
Questa Tessera Punteggio ti ricompensa con 5 Punti Vittoria per ogni nuova città fondata.



- Immediatamente e solo una volta, raccogli la ricompensa raffigurata sulla Tessera Città scelta (che può essere una fra queste: +1 spazio su tutti i Tracciati dei Culti, 1 Sacerdote, 2 Lavoratori, 6 Monete o 8 Potere).
- Ogni Città genera una Chiave e ogni Chiave consente di raggiungere l'ultimo spazio (spazio 10) di uno dei Tracciati dei Culti (senza chiave, ci si deve fermare allo spazio 9).

DETTAGLI

- Quando fondi una Città, **tutte** le Strutture direttamente connesse fra di loro costituiscono la Città (a tal fine i Ponti sono molto importanti per connettere), anche se ci sono più Strutture del numero minimo richiesto.
- La **Connessione Indiretta** (specialmente attraverso Spazi Fiume) non ha alcuna importanza quando fondi una Città (Eccezione: le **Sirene** possono ignorare un singolo Spazio Fiume quando fondano una Città).
- Costruire nuove Strutture direttamente connesse ad **una Città già esistente**, espande quella città, invece di fondarne una nuova.
- Quando la costruzione di una Struttura porta alla fusione di **due Città già esistenti** in un'unica Città più ampia, queste Città non perdono i loro diritti o le loro funzioni individuali (a dispetto del fatto che non sia più possibile distinguerne i confini).
- Il numero totale di Città che possono essere fondate in una partita è limitato a 10.



I Fachiri hanno ridotto le loro necessità fisiche al minimo e sviluppato incredibilmente la loro forza spirituale. Il loro spirito domina sulla materia al punto che sono in grado di far lievitare oggetti come i tappeti. I tappeti sono mezzi volanti molto versatili se hai esperienza nel loro uso. A differenza delle scope delle Streghe, sono in grado di trasportare dei carichi. I Fachiri preferiscono vivere nei deserti dato che ciò ben si adatta alla loro natura meditativa, vista anche la considerevole mancanza, nei deserti, di vita vegetale ed animale.

FASE III: FASE DI RIPRISTINO

Quando tutti i giocatori hanno passato (cfr. Azione 8, pagina 14), la Fase di Azione corrente è terminata. Nei turni da 1 a 5, la Fase di Azione è seguita da una Fase di Ripristino che prepara il turno successivo (non c'è alcuna Fase di Ripristino alla fine dell'ultimo turno).

BONUS DEI CULTI

Per prima cosa, si assegnano i Bonus dei Culti raffigurati sulla metà destra della Tessera Punteggio corrente. Ogni giocatore con sufficiente progresso nel Culto raffigurato riceve la ricompensa indicata, anche più di una volta.



Nel primo caso, se ti trovi sullo spazio 6 del Culto dell'Aria, riceverai 3 Lavoratori, mentre, nel secondo, se ti trovi sullo spazio 8 del Culto della Terra, riceverai 2 Vanghe.

DETTAGLI SUI BONUS CON VANGHE

- I Bonus dei Culti sono assegnati nell'ordine di gioco del turno successivo (l'ordine è rilevante per le Vanghe).
- Non puoi comprare Vanghe addizionali quando ottieni delle **Vanghe** da un Bonus dei Culti.

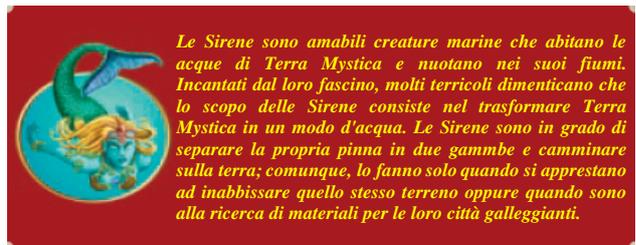
*(e inoltre i **Fachiri** non possono sfruttare i Tappeti Volanti o i **Nani** non possono Scavare Cunicoli quando ricevono Vanghe da un Bonus dei Culti. I Tappeti Volanti e Scavare Cunicoli hanno costi che non possono essere pagati al di fuori della Fase di Azione. Inoltre, se i **Giganti** ricevono solamente una singola Vanga da un Bonus dei Culti, questa Vanga è perduta).*

- Non puoi conservare queste Vanghe per i turni futuri.
- Puoi distribuire queste Vanghe su differenti Spazi Terreno direttamente connessi.
- Non puoi costruire una Casa nella Fase III.

RIMUOVERE I SEGNALINI AZIONE

Se ci sono dei Segnalini Azione su

- le Azioni Potere del Tabellone di Gioco
 - le Azioni Speciali sui Tabelloni Fazioni
 - le Tessere Favore e le Tessere Bonus
- rimuovili da esse.



Le Sirene sono amabili creature marine che abitano le acque di Terra Mystica e nuotano nei suoi fiumi. Incantati dal loro fascino, molti terribili dimenticano che lo scopo delle Sirene consiste nel trasformare Terra Mystica in un modo d'acqua. Le Sirene sono in grado di separare la propria pinna in due gambe e camminare sulla terra; comunque, lo fanno solo quando si apprestano ad inabissare quello stesso terreno oppure quando sono alla ricerca di materiali per le loro città galleggianti.

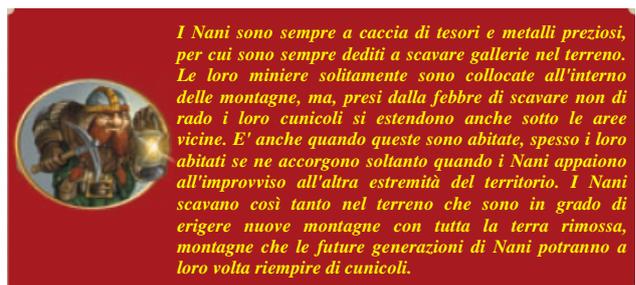
MONETE SULLE TESSERE BONUS

Piazza **1 Moneta** dalla riserva generale su ognuna delle tre Tessere Bonus che non sono state scelte (se una Tessera non viene presa da nessun giocatore per due turni di fila, avrà pertanto 2 Monete su di essa).

ESAURIRE LA TESSERA PUNTEGGIO

Come ultimo atto del turno corrente, voltate la Tessera Punteggio corrente dal lato coperto così che solo le Tessere Punteggio dei turni seguenti rimangano visibili.

Dal numero di Tessere Punteggio non visibili puoi individuare il turno corrente. In questo esempio è il turno 3.



I Nani sono sempre a caccia di tesori e metalli preziosi, per cui sono sempre dediti a scavare gallerie nel terreno. Le loro miniere solitamente sono collocate all'interno delle montagne, ma, presi dalla febbre di scavare non di rado i loro cunicoli si estendono anche sotto le aree vicine. E' anche quando queste sono abitate, spesso i loro abitati se ne accorgono soltanto quando i Nani appaiono all'improvviso all'altra estremità del territorio. I Nani scavano così tanto nel terreno che sono in grado di erigere nuove montagne con tutta la terra rimossa, montagne che le future generazioni di Nani potranno a loro volta riempire di cunicoli.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

La partita finisce dopo che tutti i giocatori hanno passato durante la Fase di Azione dell'ultimo turno. Dopo di ch , c'  un calcolo finale del punteggio (come indicato dal Segnalino Fine Partita, non ci sono Bonus dei Culti nel turno finale).

PUNTEGGIO SUI CULTI

Assegna i Punti per ciascun Tracciato dei Culti separatamente:

- **8 Punti Vittoria** per il 1° giocatore pi  avanzato sul Tracciato.
- **4 Punti Vittoria** per il 2° giocatore pi  avanzato sul Tracciato.
- **2 Punti Vittoria** per il 3° giocatore pi  avanzato sul Tracciato.

Questi valori sono indicati anche nell'angolo superiore sinistro del Tabellone di Gioco. Un giocatore non guadagna alcun Punto Vittoria se il suo indicatore   ancora sullo 0. In caso di pareggio, dividi equamente i Punti Vittoria destinati alle posizioni condivise fra i giocatori a pari merito (arrotonda per difetto se necessario).

Esempio: 2 giocatori sono progrediti fino allo spazio 9 nel Culto del Fuoco. Dovranno dividersi 8+4=12 Punti Vittoria. Pertanto ognuno di essi otterr  6 Punti Vittoria.



- Il 1° giocatore per numero di Strutture connesse riceve **18 Punti Vittoria**.
- Il 2° giocatore per numero di Strutture connesse riceve **12 Punti Vittoria**.
- Il 3° giocatore per numero di Strutture connesse riceve **6 Punti Vittoria**.

Questi valori sono indicati anche nell'angolo superiore sinistro del Tabellone di Gioco. In caso di pareggio, dividi equamente i Punti Vittoria destinati alle posizioni condivise fra i giocatori a pari merito (arrotonda per difetto se necessario).

Esempio: un giocatore ha 16 Strutture connesse, mentre gli altri tre giocatori ne hanno 15. Il primo giocatore riceve 18 Punti Vittoria. $12 + 6 + 0 = 18$ Punti Vittoria dovranno dividersi equamente fra tre giocatori. Pertanto ognuno di essi otterr  6 Punti Vittoria.

PUNTEGGIO SULLE RISORSE

Infine, ciascuno riceve Punti Vittoria per le risorse rimastegli: 1 Punto Vittoria per ogni 3 Monete (tutte le altre risorse possono essere convertite in Monete per questo proposito, cfr. "Conversioni" a pagina 13). (gli Alchimisti ricevono 1 Punto Vittoria per ogni 2 Monete).

IL VINCITORE DELLA PARTITA

Il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria vince la partita.

In caso di pareggio, ci sar  pi  di un vincitore.

CREDITI

Terra Mystica   stata ideata da Helge Ostertag. Le regole sono state definite dopo un gran numero di sessioni di gioco in cooperazione con i co-autori Jens Dr gem ller e Uwe Rosenberg. La variet  di Fazioni   dovuta a Jens Dr gem ller ed Helge Ostertag.

Dennis Lohausen   responsabile per le illustrazioni e la grafica.

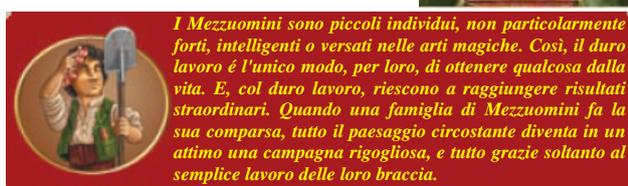
La pubblicazione   stata curata da Frank Heeren, che   responsabile per la grafica e la produzione, cos  come Uwe Rosenberg, lo scrittore di questo regolamento.

In rappresentanza dei molti collaudatori e sostenitori   nostro dovere ringraziare Andrea Buhmann, Bernadette Beckert, Carsten St rmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn e Stephan Rink.

Molti ringraziamenti ai nostri revisori: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wi fner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson e Sebastian Wehlmann.

Speciali ringraziamenti a Kay-Viktor Stegemann per i testi di colore delle Fazioni e a Grzegorz Kobiela per la traduzione Inglese di questo gioco.

Per ulteriori domande sul gioco, sentiti libero di contattarci a tm@feuederland-spiele.de.



I Mezzuomini sono piccoli individui, non particolarmente forti, intelligenti o versati nelle arti magiche. Cos , il duro lavoro   l'unico modo, per loro, di ottenere qualcosa dalla vita. E, col duro lavoro, riescono a raggiungere risultati straordinari. Quando una famiglia di Mezzuomini fa la sua comparsa, tutto il paesaggio circostante diventa in un attimo una campagna rigogliosa, e tutto grazie soltanto al semplice lavoro delle loro braccia.

PUNTEGGIO SULL'AREA

Determina il numero di tue Strutture direttamente o indirettamente connesse fra loro (cfr. Connessione, pagina 11). Con un adeguato valore di Navigazione, insediamenti sparsi possono risultare connessi indirettamente fra di loro (e sono, pertanto, considerati un'area connessa).



Tutte e 8 le Strutture raffigurate sono considerate direttamente connesse con un Valore di Navigazione di 1. Puoi saltare un singolo Spazio Fiume per collegare due insediamenti separati un qualsiasi numero di volte al fine di connettere indirettamente le tue Strutture sparse. Tuttavia, per saltare due Spazi Fiume adiacenti,   necessario un Valore di Navigazione di 2.

(Per i Nani, le Strutture che possono essere raggiunte attraverso Scavare Cunicoli sono considerate connesse. Per i Fachiri, le Strutture che possono essere raggiunte attraverso i Tappeti Volanti sono anch'esse considerate connesse. I Tappeti Volanti possono abbracciare 1 o 2 spazi. Il costo per Scavare Cunicoli e Tappeti Volanti non necessita di essere pagato a questo punto. Comunque, le Streghe non possono connettere Strutture tramite il Volo delle Streghe, cfr. l'ultima pagina).

APPENDICI

Ci sono 6 Appendici.

L'**Appendice I** elenca le Azioni Potere. Tali azioni sono raffigurate nella parte inferiore del Tabellone di Gioco.

L'**Appendice II** elenca le Tessere Favore, l'**Appendice III** le Tessere Città, l'**Appendice IV** le Tessere Bonus.

L'**Appendice V** elenca le Tessere Punteggio e l'**Appendice VI** elenca le regole speciali di tutte le Fazioni.

APPENDICE I: LE AZIONI POTERE SUL TABELLONE DI GIOCO

In ogni turno, ci sono 6 Azioni Potere disponibili per tutti, ma non appena un giocatore prende una di tali azioni, questa non sarà più disponibile per il resto del turno corrente.

COSTRUIRE UN PONTE



Spostando **3 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi costruire un **Ponte sopra uno Spazio Fiume**.

Per far questo dovrai avere una tua Struttura su almeno uno dei due Spazi Terreno connessi dal Ponte. La costruzione del Ponte collega tali Spazi Terreno che da questo momento in poi saranno considerati **direttamente connessi** (cfr. "Connessione", pagina 11).

Il Tabellone di Gioco segna i punti in cui i Ponti potranno essere costruiti marcandoli con tronconi di ponti incompleti.



DETTAGLI

- Senza la Navigazione, potrai raggiungere uno Spazio Terreno al di là di uno Spazio Fiume solo tramite un Ponte. **Durante l'Azione successiva (o una ancora seguente)**, potrai trasformare lo Spazio Terreno così raggiunto e/o costruirvi sopra una Casa (cfr. Azione 1, pagina 9).
- Le Strutture connesse tramite Ponti contano ai fini dei requisiti per la fondazione di una Città (cfr. pagina 14), laddove la connessione indiretta attraverso la Navigazione non ha alcuna importanza.
- Una volta costruito, un Ponte non può essere smantellato. Tieni a mente che puoi costruire al massimo 3 Ponti.



Fra tutte le fazioni, gli Sciamanti sono i più socievoli. Semplicemente non sono in grado di sopportare la solitudine. Si spostano sempre in grandi gruppi, che sono soliti passare in acqua la maggior parte del tempo, ma che, di tanto in tanto, possono anche spingersi senza alcun problema sulla terraferma. E quando uno Sciamante ha bisogno che un lavoro venga fatto, ha la certezza di avere dalla sua il saldo sostegno di tutti i suoi amici e parenti. In questo modo anche il lavoro più duro viene portato a termine come se niente fosse.

1 SACERDOTE



Spostando **3 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi prendere **1 Sacerdote** dalla tua riserva personale e metterlo sul Tabellone Fazione.

2 LAVORATORI



Spostando **4 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi prendere **2 Lavoratori** dalla riserva comune e metterli sul Tabellone Fazione.

7 MONETE



Spostando **4 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi prendere **7 Monete** dalla riserva comune e metterle sul Tabellone Fazione.



Gli Alchimisti dedicano le loro vite al raggiungimento di una conoscenza più profonda degli elementi che costituiscono il mondo e delle tecniche per sottometterli e piegarli ai propri scopi. Sono capaci di creare l'oro attraverso un processo alchemico che, comunque, è così elaborato e costoso da risultare conveniente solo quando c'è veramente bisogno di oro puro. Gli Alchimisti prediligono la vita nelle paludi per avere sempre a portata una inesauribile riserva di zolfo e di altri reagenti.

1 VANGA



Spostando **4 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi prendere un'Azione 1 "Trasformare e Costruire"

(cfr. pagina 9) ricevendo **1 Vanga gratis** da spendere durante questa azione.

(Se questa Vanga non è sufficiente a trasformare un dato Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, puoi pagare Lavoratori per compiere le Vanghe mancanti, secondo il tasso di cambio indicato dal Livello di Trasformazione).*



Tasso di cambio

2 VANGHE



Spostando **6 Segnalini Potere** dalla Polla III alla Polla I, puoi prendere un'Azione 1 "Trasformare e Costruire"

(cfr. pagina 9) ricevendo **2 Vanghe gratis** da spendere durante questa azione.

(Se queste Vanghe non sono sufficienti a trasformare un dato Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, puoi pagare Lavoratori per compiere le Vanghe mancanti, secondo il tasso di cambio indicato dal tuo Livello di Trasformazione. Se invece avresti bisogno di una sola Vanga per trasformare un dato Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, puoi usare la seconda Vanga su un altro Spazio Terreno. Comunque, non potrai costruire una seconda Casa su questo spazio ulteriore).*

(gli Oscuri pagano invece 1 Sacerdote per ogni Vanga mancante).*

APPENDICE II: LE TESSERE FAVORE

Dopo aver costruito una Struttura religiosa (*i Templi ed il Santuario*), immediatamente scegli e prendi una Tessera Favore (*1 Maghi del Caos prendono sempre 2 Tessere Favore ogni volta*). Disponi le tue Tessere Favore **scoperte** accanto al tuo Tabellone Fazione. Puoi avere solo **una tessera** per tipo. Ci sono 12 tipi differenti di Tessere Favore.

- 4 delle Tessere Favore incrementano di 3 spazi, immediatamente e solo una volta, la tua posizione su un Tracciato dei Culti. C'è una sola copia di ognuna di queste 4 Tessere.



- 8 delle Tessere Favore sbloccano **immediatamente** un'abilità speciale. Inoltre, immediatamente e soltanto una volta, incrementano la tua posizione su un Tracciato dei Culti di 1 o 2 spazi. Ci sono 3 copie di ciascuna di queste 8 tessere.

(Mentre avanzi sui Tracciati dei Culti puoi attraversare gli spazi bonus viola ed ottenere così Potere, cfr. "Potere tramite i Culti a pagina 13).



Da questo momento in poi, per fondare una Città ti basta che le tue Strutture abbiano un Valore di Potere pari a 6 invece che 7 (cfr. "Fondare una Città", pagina 14).

Da questo momento in poi, come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), puoi avanzare di 1 spazio su un Tracciato dei Culti a tua scelta. Impiega un Segnalino Azione per segnare che hai usato questa Azione Speciale (cfr. Azione 7 a pag. 14).

Nella Fase I "Entrate", ricevi 4 Potere aggiuntivo.

Nella Fase I "Entrate", ricevi 1 Potere aggiuntivo e raccogli 1 Lavoratore aggiuntivo.



Nella Fase I "Entrate", raccogli 3 Monete aggiuntive.

Ogni volta che migliori una Casa in un Emporio ricevi immediatamente 3 Punti Vittoria aggiuntivi.

Da questo momento in poi, quando passi (cfr. Azione 8, pagina 14), ricevi 2/3/3/4 Punti Vittoria per avere 1/2/3/4 Empori sul Tabellone di Gioco.

Ogni volta che costruisci una Casa, ricevi immediatamente 2 Punti Vittoria aggiuntivi.

APPENDICE III: LE TESSERE PUNTEGGIO

Ogni Tessera Punteggio sul Tabellone di Gioco rappresenta un turno. La metà sinistra indica un modo supplementare per ottenere Punti Vittoria durante la Fase di Azione. La metà destra mostra i Bonus dei Culti assegnati alla fine del turno (*nella Fase III*). Questi bonus dipendono dal tuo progresso sul Tracciato dei Culti indicato (*e un bonus può essere ricevuto più volte se la condizione è soddisfatta più volte*). Non devi riarretrare sul Tracciato dei Culti per ricevere il bonus.



Fase di Azione: ogni volta che costruisci una Casa ricevi 2 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: prendi 1 Sacerdote dalla tua riserva personale e piazzalo sul tuo Tabellone Fazione per ogni 4 Spazi di tua progressione nel Culto dell'Acqua.

Fase di Azione: ogni volta che costruisci una Casa ricevi 2 Punti Vittoria aggiuntivi.

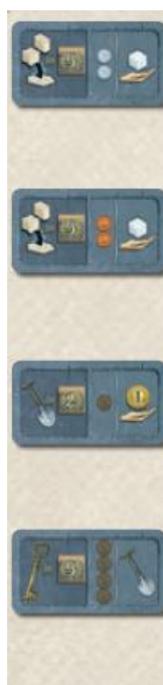
Fine del Turno: ricevi 4 Potere per ogni 4 Spazi di tua progressione nel Culto del Fuoco (cfr. pag. 9 per i dettagli sul potere).

Fase di Azione: ogni volta che costruisci un Emporio ricevi 3 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Vanga per ogni 4 Spazi di tua progressione nel Culto dell'Aria ed impiegala subito (*seguido l'ordine di gioco del prossimo turno*).

Fase di Azione: ogni volta che costruisci un Emporio ricevi 3 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Vanga per ogni 4 Spazi di tua progressione nel Culto dell'Acqua ed impiegala subito (*seguido l'ordine di gioco del prossimo turno*).



Fase di Azione: quando costruisci la tua Fortezza e/o il tuo Santuario ricevi 5 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Lavoratore dalla riserva generale per per ogni 2 Spazi di tua progressione nel Culto dell'Aria.

Fase di Azione: quando costruisci la tua Fortezza e/o il tuo Santuario ricevi 5 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Lavoratore dalla riserva generale per per ogni 2 Spazi di tua progressione nel Culto del Fuoco.

Fase di Azione: ogni volta che impieghi una Vanga ricevi immediatamente 2 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Moneta dalla riserva generale per per ogni Spazio di tua progressione nel Culto della Terra.

Fase di Azione: ogni volta che fondi una Città ricevi 5 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fine del Turno: ricevi 1 Vanga per ogni 4 Spazi di tua progressione nel Culto della Terra ed impiegala subito (*seguido l'ordine di gioco del prossimo turno*).

APPENDICE IV: LE TESSERE BONUS

Ci sono 9 diverse Tessere Bonus (*raffigurate con l'aspetto di pergamene*). Il loro scopo principale consiste nel fornirti delle entrate aggiuntive durante la Fase I. Le Tessere Bonus, tuttavia, sono valide per un solo turno. E infatti vanno restituite alla fine di ogni turno (*cf. Azione 8 a pagina 14*).



Nella Fase I "Entrate" raccogli 1 Sacerdote aggiuntivo.



Nella Fase I "Entrate" raccogli 3 Potere aggiuntivi. Inoltre, nella Fase II e solo per questo turno, il livello di Navigazione è incrementato di 1. Se prendi questa Tessera Bonus nel turno 6, non incrementerà il tuo livello di Navigazione ai fini del calcolo finale del punteggio (*ad eccezione del Potere, Nani e Fachiri non ricevono nessun vantaggio aggiuntivo da questa tessera*).



Nella Fase I "Entrate" raccogli 2 Monete aggiuntive. Inoltre quando restituischi questa tessera dopo aver passato, ricevi 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ognuna delle tue **Cas**e sul Tabellone di Gioco.



Nella Fase I "Entrate" raccogli 1 Lavoratore aggiuntivo e ricevi 3 Potere aggiuntivo.



Nella Fase I "Entrate" raccogli 2 Monete aggiuntive. Inoltre, nella Fase II come Azione Speciale, puoi prendere l'Azione 1 ricevendo 1 Vanga gratuita da poter usare per la trasformazione. Impiega un Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale (*puoi acquisire Vanghe aggiuntive pagandole coi Lavoratori se questa non è sufficiente a trasformare lo Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio. Gli Oscuri pagano 1 Sacerdote per ogni Vanga*).



Nella Fase I "Entrate" raccogli 1 Lavoratore aggiuntivo. Inoltre, quando restituischi questa tessera dopo aver passato, ricevi 2 Punti Vittoria per ognuno dei tuoi **Empori** sul Tabellone di Gioco.



Nella Fase I "Entrate", raccogli 6 Monete aggiuntive.



Nella Fase I "Entrate" raccogli 4 Monete aggiuntive. Inoltre, nella Fase II, come Azione Speciale, puoi avanzare gratuitamente di 1 spazio su un Tracciato dei Culti a tua scelta. Impiega un Segnalino Azione per indicare che hai già preso questa Azione Speciale.



Nella Fase I "Entrate" raccogli 2 Lavoratori aggiuntivi. Inoltre, quando restituischi questa tessera dopo aver passato, ricevi 4 Punti Vittoria se hai già costruito la **Fortezza** e/o 4 Punti Vittoria se hai già costruito il **Santuario**.

APPENDICE V: LE TESSERE CITTA'

Ci sono 5 diversi tipi di Tessere Città, ognuna presente in duplice copia. Ogni volta che fondi una Città scegli e prendi una delle Tessere Città restanti ed usala per marcare sul Tabellone di Gioco la presenza di una Città. Appena acquisita ogni Tessera Città fornisce un bonus *una tantum* (*puoi avere più copie della stessa Tessera Città*).



Quando prendi questa Tessera Città, ricevi 9 Punti Vittoria e raccogli 1 Sacerdote dalla tua riserva personale.



Quando prendi questa Tessera Città, ricevi 8 Punti Vittoria e progredisci di 1 Spazio su tutti e 4 i Tracciati dei Culti.



Quando prendi questa Tessera Città, ricevi 7 Punti Vittoria e raccogli 2 Lavoratori dalla riserva generale.



Quando prendi questa Tessera Città, ricevi 6 Punti Vittoria e guadagni 8 Potere (*cf. pagina 9 per ulteriori dettagli sul Potere*).



Quando prendi questa Tessera Città, ricevi 5 Punti Vittoria e raccogli 6 Monete dalla riserva generale.



Si sussurra che gli Oscuri siano perfide e brulicanti creature che attirano con l'astuzia gli altri esseri sentienti all'interno di vallate acquitrinose senza uscita, godendo nel derubarle e nel farle affogare nelle sabbie mobili. Solo pochi hanno cercato di controllare la veridicità di queste dicerie. Si sa per certo che gli Oscuri siano alquanto abili nei culti elementali. I loro Sacerdoti attingono alle conoscenze segrete della propria stirpe al fine di far avvizzire e marcire ancora più terra.

APPENDICE VI: LE FAZIONI

Questa sezione fornisce ulteriori dettagli sulle 14 Fazioni, le loro abilità speciali e le ricompense per la costruzione della loro Fortezza. Le Fazioni sono ordinate per tipologia del Terreno Patrio. Alcune Fazioni ricevono un Segnalino Azione dopo aver costruito la Fortezza. Tale segnalino può essere impiegato già nello stesso turno in cui è stato preso.

INCANTATRICI

Abilità: nessuna.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, ricevi immediatamente e solo una volta 1 Tessera Favore. Inoltre, prendi anche un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), puoi avanzare di 2 spazi su un Tracciato dei Culti a tua scelta (*potendo avanzare fino allo spazio 10 solo se sei in possesso della Chiave*). Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

STREGHE

Abilità: ogni volta che fondi una Città ricevi 5 Punti Vittoria aggiuntivi.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza prendi un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*) puoi costruire 1 Casa in qualsiasi spazio Foresta non occupato. Inoltre non devi pagare né 1 Lavoratore, né 2 Monete per questa costruzione. Ignora il vincolo di connessione solo al fine di questa costruzione. Puoi costruire uno spazio Foresta non occupato, ovunque sul Tabellone, a patto che tale spazio fosse una Foresta dall'inizio di questa Azione (*Volo delle Streghe*) (*di conseguenza non puoi trasformare il terreno prima di costruirvi*). Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

ALCHIMISTI

Abilità: in qualsiasi momento e qualsiasi numero di volte puoi pagare 1 Punto Vittoria per ricevere 2 Monete oppure pagare 2 Monete per ricevere 1 Punto Vittoria (*la Pietra dello Stregone*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza guadagni immediatamente e solo una volta 12 Potere. Da questo momento in poi, guadagni 2 Potere per ogni Vanga che acquisisci durante la partita (*indipendentemente dal modo in cui hai acquisito tale Vanga*).

OSCURI

Abilità: la tua Fazione impiega i Sacerdoti al posto dei lavoratori per trasformare gli Spazi Terreno. Paga 1 Sacerdote e ricevi 2 Punti Vittoria per ogni Vanga voluta.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza puoi immediatamente e solo una volta trasformare fino a 3 Lavoratori in un Sacerdote ciascuno (*Investitura di Sacerdoti*).

MEZZUOMINI

Abilità: ricevi 1 Punto Vittoria aggiuntiva per ogni Vanga che acquisisci durante la partita (*indipendentemente dal modo in cui hai acquisito ciascuna Vanga*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza acquisisci immediatamente e solo una volta 3 Vanghe da impiegare sugli Spazi Terreno secondo le regole usuali. Puoi subito costruire una Casa su uno soltanto di questi spazi, pagandone il normale costo.

CULTISTI

Abilità: ogni volta che almeno uno dei tuoi avversari decide di guadagnare Potere in risposta ad una tua azione di Costruzione/Miglioramento Struttura, progredisci di 1 spazio su un Tracciato dei Culti a tua scelta (*puoi avanzare di 1 solo spazio complessivo indipendentemente dal numero di avversari che decidono di guadagnare Potere. Se tutti gli avversari si astengono dal guadagnare Potere, non puoi avanzare sul Tracciato dei Culti*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza ricevi immediatamente e solo una volta 7 Punti Vittoria.

INGEGNERI

Abilità: come Azione, puoi costruire uno dei tuoi Ponti al costo di 2 Lavoratori (puoi prendere questa Azione quante volte vuoi durante lo stesso turno. Puoi costruire Ponti tramite la corrispondente Azione Potere).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, alla fine di ogni Turno, nel momento in cui passi, ricevi 3 Punti Vittoria per ogni Ponte che connette due delle tue Strutture.

NANI

Abilità: quando prendi l'azione "Trasforma e Costruisci" puoi saltare uno Spazio Terreno/ Spazio Fiume pagando 2 Lavoratori aggiuntivi (*Scavare Cunicoli*). Ricevi 4 Punti Vittoria ogni volta che impieghi l'abilità di Scavare Cunicoli. Non hai alcuna capacità di Navigazione. Nel calcolo del Punteggio delle Aree, ciascuna delle tue Strutture che può essere raggiunta attraverso lo Scavare Cunicoli è considerata connessa (*indipendentemente dal numero di Lavoratori rimasti in tuo possesso*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, l'abilità di Scavare Cunicoli, costa solo 1 Lavoratore invece di 2.

SIRENE

Abilità: solamente ai fini del fondamento di una Città puoi saltare uno Spazio Fiume, considerando direttamente connessi gli esagoni da esso separati (*puoi decidere se e quando voler usare quest'abilità. Quando fondi una Città in questo modo, piazza la Tessera Città sullo Spazio Fiume saltato. Ovviamente, puoi ancora costruire Ponti secondo le regole consuete*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza puoi immediatamente e solo una volta avanzare di 1 spazio sul Tracciato di Navigazione. Non pagare né 1 Sacerdote, né 4 Monete per questo avanzamento (*ricevi le ricompense associate al Livello di Navigazione raggiunto*).

SCIAMANTI

Abilità: ogni volta che fondi una Città raccogli 3 Lavoratori.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza prendi un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), puoi migliorare una Casa in un Emporio. Non pagare né Monete, né Lavoratori per questo miglioramento. Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

MAGHI DEL CAOS

Abilità: inizi la partita con una Casa soltanto. Piazza la tua unica Casa iniziale dopo che tutti gli altri giocatori hanno piazzato tutte le loro Case iniziali (*se necessario, dopo che i Nomadi hanno piazzato anche la loro terza Casa iniziale, cfr. Preparazione a pagina 5*).

Ricevi 2 Tessere Favore invece di 1 soltanto ogni volta che costruisci un Tempio o il tuo Santuario.

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza prendi un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), puoi eseguire due azioni di fila (*quando sfrutti questa abilità, esegui 2 Azioni in successione, una subito dopo l'altra, anche il passare è considerata un'Azione*). Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

NOTA DI TRADUZIONE: il presente regolamento è stato tradotto dal goblin Principe Konrad (al secolo Davide Malvestuto) e questa è la versione 1.0 della traduzione. La traduzione è piuttosto letterale ma ci sono leggere aggiunte laddove l'inglese è più sintetico, ma l'equivalente italiano risulta meno chiaro dell'originale. Prego i lettori di farmi sapere di eventuali errori di ortografia, traduzione e grafica così che possa correre ai ripari.

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 di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

pubblicato sul forum
della Tana del Goblin
la più grande comunità
italiana di giocatori da tavolo
www.goblins.net



GIGANTI

Abilità: paghi sempre 2 Vanghe per trasformare un qualsiasi Spazio Terreno nel tuo Terreno Patrio, anche nel caso di Montagna e Deserto (*una singola Vanga sarà perduta, se acquisita nella Fase III, come Bonus dei Culti*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, prendi un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), acquisisci 2 Vanghe gratuitamente per trasformare uno Spazio Terreno connesso nel tuo Terreno Patrio. Su questo spazio puoi immediatamente costruire una Casa, pagando il normale costo. Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

FACHIRI

Abilità: quando prendi l'azione "Trasforma e Costruisci" puoi saltare uno Spazio Terreno o Fiume pagando 1 Sacerdote extra (*Tappeti Volanti*). Ricevi 4 Punti Vittoria ogni volta che impieghi l'abilità dei Tappeti Volanti. Non hai alcuna capacità di Navigazione. Nel calcolo del Punteggio delle Aree, ciascuna delle tue Strutture che può essere raggiunta attraverso i Tappeti Volanti è considerata connessa (*indipendentemente dal numero di Sacerdoti rimasti in tuo possesso*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, l'abilità dei Tappeti Volanti permette di saltare 2 Spazi Terreno e/o Spazi Fiume e/o un misto di essi invece di 1 soltanto (*questo miglioramento dell'abilità vale anche nel calcolo del Punteggio delle Aree*).

NOMADI

Abilità: inizi la partita con 3 Case invece di 2. Piazza la terza Casa iniziale dopo che tutti i giocatori hanno piazzato la loro seconda Casa iniziale (*ma prima che i Maghi del Caos abbiano piazzato la loro unica Casa iniziale*).

Fortezza: dopo aver costruito la Fortezza, prendi un Segnalino Azione. Come Azione Speciale (*una volta per Fase di Azione*), puoi trasformare uno Spazio Terreno direttamente connesso ad una delle tue Strutture nel tuo Terreno Patrio (*Tempesta di Sabbia*). Su questo spazio, puoi immediatamente costruire una Casa pagandone il suo normale costo (*quest'abilità non è applicabile se la connessione è ottenuta tramite un Ponte o attraverso la Navigazione*). Impiega il Segnalino Azione per indicare che hai preso questa Azione Speciale.

lavoro a cura di Principe Konrad
traduttore italiano anche di
Twilight Imperium: Shards of Throne
e 7 Wonders: Mithies
sevlam@libero.it

ADDENDA

Il regolamento di Terra Mystica finiva alla pagina precedente, ma ho voluto aggiungere alcune sezioni di mio pugno. Seguono le **FAQ** da me stilate in base alle domande poste dai giocatori sul forum di *boardgamegeek* (sezione Regole) e alle conseguenti risposte fornite dagli autori o quantomeno da giocatori esperti (io ho solo tradotto il tutto in italiano), due **Varianti** da me ideate e che vi propongo per rendere ancora più spettacolare il gioco (attendo commenti e critiche) e infine un **Quadro Riassuntivo** (da me stilato) che elenca i modi per avanzare sui Culti e prendere Risorse, Tessere e PV.

FAQ

D.: Perché il simbolo della mano, che è caratteristico della Fase I, è presente sulle Tessere Punteggio, nello spazio relativo ai Bonus dei Culti, che si risolvono in Fase III ?

R.: In effetti non sarebbe dovuto essere presente (come non è presente sulle Tessere Città), tuttavia tali risorse (Monete, Lavoratori e Sacerdoti) vengono effettivamente prese assieme alle entrate della Fase I del turno successivo (e ciò è anche coerente col fatto che nell'ultimo turno non siano assegnati).

D: a fine partita è consentito convertire tutte le risorse in Monete, al fine di ricevere 1 PV ogni 3 Monete. E' consentito anche bruciate metà (arrotondato per difetto) del Potere dalla Polla II al fine di muovere l'altra metà nella Polla III ed avere più Potere da convertire in Monete.

R: Anche se noi autori ci siamo dimenticati di menzionare questa possibilità nel regolamento, questa operazione è lecita.

D: E' lecito bruciare definitivamente Segnalini Potere dalla Polla II per portarne altrettanti nella Polla III anche qualora la Polla I non sia completamente vuota ?

R: Sì.

D: Quando un giocatore deve ricevere del Potere, ma ha già tutti i Segnalini Potere nella Polla III (o riesce a portarceli tutti senza sfruttare tutto il Potere guadagnato), può spenderne una parte tramite una conversione immediata, per poi aggiungere il resto del Potere.

R: Come spiegato dalle regole le conversioni istantanee di potere possono essere realizzate solo nella Fase II, nel proprio turno, prima o dopo aver eseguito la propria azione (e non nel mentre) o a fine partita per convertire tutte le risorse in Monete.

D: Posso costruire un Ponte che connetta una mia Struttura a quella di un avversario ? E, magari per impedire la fondazione di una città, posso costruirne uno fra due strutture avversarie ?

R: Puoi costruire un Ponte che connetta una tua Struttura a quella di un avversario (ad esempio per pagare poi di meno il miglioramento ad Emporio o garantirti il Potere quando l'altro costruisce). Non puoi invece costruire un Ponte che connetta due strutture avversarie perché deve sempre connettere almeno una tua Struttura.

R: Sì, possono ricevere Vanghe in una varietà di modi, proprio come le altre Fazioni. Devono pagare Sacerdoti solo se acquisiscono Vanghe sfruttando l'abilità di Trasformazione (al posto dei Lavoratori) ed è solo in questo caso che ricevono PV.

D: a fine partita vengono premiate le 3 aree connesse più ampie oppure i 3 giocatori in base alla dimensione della maggiore fra le aree connesse in loro possesso ?

R: la seconda che hai detto! Un giocatore può prendere un solo premio in punti, anche se dispone, oltre alla prima, di una seconda area connessa abbastanza ampia da essere fra le prime 3 aree connesse per numero di Strutture. Ciò significa, ad esempio, che in partite con 2 giocatori il terzo premio in punti non viene mai assegnato.

D: Quando piazzi le Case iniziali durante la Preparazione, il collocare Case direttamente connesse a quelle di un avversario, può permettergli di guadagnare subito del Potere ?

R: No, perché la partita non è ancora cominciata.

D: nell'ultimo turno le Tessere Bonus non vengono restituite, ma scontano ancora PV al momento di passare ?

R: Sì! Quando passi, le relative Tessere Bonus scontano ancora 1/2/4 punti per il possesso di Case/Empori/Fortezza e/o Santuario. Lo stesso vale per le analoghe Tessere Favore.

D.: Quando costruisco una Struttura, quand'è esattamente che gli avversari decidono se pagare PV per ottenere Potere ?

R: Gli avversari devono decidere dopo che hai trasformato il terreno (ed eventualmente anche altri Terreni se avevi Vanghe in eccesso), nel momento in cui piazzati la Struttura sul Tabellone di Gioco, ma prima che tu possa applicare gli eventuali conseguenti effetti della costruzione della Struttura:

- 1) scelta della Tessera Favore, nel caso che la Struttura fornisca una di tali tessere.
- 2) scelta della Tessera Città, nel caso l'erezione della Struttura conduca alla fondazione di una Città.
- 3) ricevimento di eventuali bonus immediati, ricevibili una sola volta, nel caso che la Struttura sia una Fortezza in grado di elargire, alla sua costruzione, benefici di questo tipo.

D: Ho alcuni dubbi sul funzionamento dell'Abilità Speciale delle **Sirene**. Puoi chiarirmi ...

R: Allora ...

- a) lo Spazio Fiume saltato, su cui sarà messa la Tessera Città, non blocca la Navigazione delle altre Fazioni e delle Sirene. La collocazione della tessera è puramente indicativa.
- b) lo Spazio Fiume marcato dalla Tessera Città va stabilità al momento della fondazione e in seguito non può essere cambiato.
- c) lo Spazio Fiume marcato dalla Tessera non conta come quarto (o terzo) esagono necessario per la fondazione della città.
- d) lo Spazio Fiume marcato dalla Tessera non conta come esagono della città e quindi non può essere usato come punto di partenza ai fini della Navigazione per risparmiare 1 esagono e arrivare più lontano (devi sempre partire da uno Spazio Terreno).
- e) per ogni Città, può essere saltato solo un singolo Spazio Fiume (insomma non possono essere saltati in più punti singoli Spazi Fiume per unire tre o più tronconi separati dal Fiume).

D: gli **Oscuri** possono ricevere Vanghe senza pagare Sacerdoti ? Se, sì ricevono PV quando ricevono le Vanghe in questo modo ?

D: i **Nani** e i **Fachiri** possono usare l'Abilità di Scavare Cunicoli o dei Tappeti Volanti per fare PV raggiungendo un terreno distante, senza poi né Trasformare, né Costruire.

R: No, perché devono eseguire un'Azione "Trasforma e Costruisci" sul terreno raggiunto tramite Scavare Cunicoli o Tappeti Volanti. Per eseguire una simile azione devono fare almeno una delle seguenti cose:

- a) Trasformare il Terreno e costruirvi sopra una Casa.
- b) Trasformare il Terreno (magari anche senza riuscire a migliorarlo fino al Terreno Patrio).

c) costruirci una Casa (ovviamente questo possono farlo solamente se l'esagono contiene già il Terreno Patrio. Se fanno una qualsiasi di queste tre cose, possono prendere i PV relativi all'uso dell'abilità (dopo averne pagato il costo).

D: Posso usare l'abilità Scavare Cunicoli dei **Nani** o Tappeti Volanti dei **Fachiri** per costruire su un terreno adiacente ad una mia struttura, quindi anche quando non sarebbe necessario usarlo, pagando i costi aggiuntivi ed ottenendo quindi anche i benefici (in PV) conseguenti ?

R: No! Puoi usare queste abilità solo su terreni che normalmente non sarebbero già direttamente connessi alle tue Strutture.

D: i **Nomadi** possono impiegare l'Abilità Speciale della loro Fortezza per trasformare e poi non costruirvi sopra alcuna Casa.

R: Sì.

D: Quando i **Maghi del Caos** costruiscono un Santuario o un Tempio e prendono 2 Tessere Favore, i loro effetti immediati si risolvono una alla volta oppure si risolvono in contemporanea ?

R: si risolvono una alla volta, nell'ordine scelto dal giocatore. Ad esempio, la prima Tessera potrebbe ridurre a 6 il valore di potere necessario per costruire la Città, portando all'istante alla fondazione di una o più città. In questo caso vengono scelte le Tessere Città (qui, anche se sono più d'una, l'ordine non ha alcuna importanza) e ricevute le ricompense, incluse le Chiavi. Solo a questo punto, si risolve la seconda Tessera Favore, che ad esempio potrebbe sfruttare la Chiave appena ricevuta per far raggiungere al giocatore lo spazio 10 di un Tracciato dei Culti.

D.: Ho diversi dubbi riguardo alle Vanghe e la trasformazione dei Terreni ? Come funziona esattamente tutto ciò ...

R: se prendi l'azione Trasforma e Costruisci in Fase II :

a) scegli uno Spazio Terreno non già occupato e connesso ad una delle tue Strutture.

b) se lo Spazio Terreno non è del tuo Terreno Patrio (se invece lo è, non hai bisogno di Trasformare e puoi subito andare al punto c) puoi acquisire le Vanghe necessarie a migliorare il Terreno in modo che diventi il tuo Terreno Patrio o vi si avvicini più di quanto già non fosse in origine (non puoi peggiorare).

Le Vanghe possono essere acquisite pagando Lavoratori (in base al Livello di Trasformazione) oppure con l'azione bonus di una certa Tessera Bonus (copri l'abilità con un Segnalino Azione) oppure con l'Abilità Speciale sbloccata dalla Fortezza dei **Giganti** (copri l'abilità con un Segnalino Azione)

Se acquisisci le Vanghe in questo modo non avrai più Vanghe del necessario (non puoi comprare coi Lavoratori più vanghe di quelle che ti servono): trasforma il terreno applicandovi sopra la Tessera Terreno opportuna.

Potresti invece avere meno Vanghe di quelle che ti servono: puoi sempre acquisire le Vanghe mancanti pagandole coi Lavoratori, anche se avevi ottenuto le prime altrimenti.

c) se ora lo Spazio Terreno è del tuo Terreno Patrio poi costruirci sopra una Casa (non è mai obbligatorio). Tieni presente, però, che se non lo fai, questo Terreno potrà essere ritrasformato da un altro giocatore in un'azione successiva.

Le Vanghe possono anche essere acquisite nella Fase II, all'infuori della Fase Trasforma e Costruisci quando costruisci la Fortezza dei **Mezzuomini** (bonus una tantum di 3 Vanghe) o compri 1 o 2 Vanghe mediante un'Azione Potere. In simili casi:

a) scegli uno Spazio Terreno, non sia già del tuo Terreno Patrio, non già occupato e connesso ad una delle tue Strutture.

b) usa le Vanghe per migliorare il Terreno. Se le Vanghe sono insufficienti o appena sufficienti a trasformare tale Terreno nel tuo Terreno Patrio, le devi applicare tutte su di esso (non puoi applicarne una parte e tenerti le altre per un secondo Terreno).

c) Se le Vanghe si rivelano comunque insufficienti (e solo in questo caso) puoi pagare Lavoratori per pagare le Vanghe che ti mancano (e non oltre).

d) Se le Vanghe sono sufficienti e ne avanzano, puoi applicare le altre su un secondo Terreno. Valgono gli stessi vincoli e le stesse condizioni. Se avanzando ancora una volta (con i **Mezzuomini** può capitare), puoi usarle su un terzo terreno.

e) Nota che non puoi scegliere come terreni successivi terreni connessi soltanto ai terreni trasformati per primi, perché questi non contengono ancora una tua Struttura.

f) solo ora (dopo aver usato tutte le Vanghe), puoi costruire un Casa sul primo terreno (non su quelli successivi) trasformato.

Le Vanghe possono essere acquisite nella Fase III per effetto dei Bonus dei Culti. In simili casi:

a) scegli uno Spazio Terreno, non sia già del tuo Terreno Patrio, non già occupato e connesso ad una delle tue Strutture.

b) usa le Vanghe per migliorare il Terreno. Se le Vanghe sono insufficienti o appena sufficienti a trasformare tale Terreno nel tuo Terreno Patrio, le devi applicare tutte su di esso (non puoi applicarne una parte e tenerti le altre per un secondo Terreno).

c) Se le Vanghe si rivelano comunque insufficienti (e solo in questo caso) NON puoi pagare Lavoratori per pagare le Vanghe che ti mancano, il terreno viene migliorato, ma non fino a diventare il tuo Terreno Patrio.

d) Se le Vanghe sono sufficienti e ne avanzano, puoi applicare le altre su un secondo Terreno.

e) Nota che non puoi scegliere come terreni successivi terreni connessi soltanto ai terreni trasformati per primi, perché questi non contengono ancora una tua Struttura.

f) in questa fase NON ti è consentito costruire Case su alcuno dei Terreni trasformati, anche se sono del tuo Terreno Patrio.

D: è consentito impiegare più Vanghe di quanto sarebbe richiesto per convertire un Terreno ?

R: E' possibile fare il giro lungo. Pertanto il massimo numero di Vanghe che si possono impiegare su un Terreno sono 6 (questo potrebbe risultare comodo per i **Mezzuomini**). Le Vanghe in eccesso, comunque, possono sempre rimanere inutilizzate (non sei mai costretto a usarle se non vuoi).

VARIANTE: GUERRA E FEDE

NOTA: questa variante è una proposta di Principe Konrad ed è ancora in fase di collaudo. Ergo, siete avvisati!

Nel gioco esistono già elementi d'interazione fra gli edifici vicini, come il costo ridotto degli Empori per la vicinanza di Strutture avversarie e il guadagno di Punti Vittoria (che rende utili le Case presso i vicini perché in grado di generare Potere senza pagare PV), ma per il resto, la collocazione di un edificio conta praticamente solo ai fini della fondazione delle Città. Ecco una variante ideata per rendere più cerebrale la pianificazione delle Strutture.

• Quando costruisci un **Tempio**, devi pagare 1 Moneta extra al possessore di ciascun **Tempio** direttamente connesso al tuo (se un avversario ha più Templi connessi al tuo riceve più Monete). Se non le hai, non puoi costruire lì il Tempio.

• Non puoi costruire una **Fortezza** direttamente connessa ad un'altra **Fortezza** od ad un **Santuario**.

• Non puoi costruire un **Santuario** direttamente connesso ad un'altro **Santuario** od ad una **Fortezza**.

• Quando fondi una Città ottieni subito 2 Punti Vittoria extra per ogni **Fortezza** e/o **Santuario** che contiene.

VARIANTE: PARTITE IN 6 o 7 GIOCATORI

NOTA: questa variante è una proposta di Principe Konrad ed è ancora in fase di collaudo. Ergo, siete avvisati!

Nelle regole che seguono le parti in corsivo servono soltanto ad argomentare e motivare la natura delle regole proposte (così come le tabelle presenti alla fine di alcuni paragrafi), laddove il testo normale contiene le regole stesse ed è l'unica parte che è necessario leggere per poter usare questa variante.

NUMERO DI GIOCATORI

Lo scopo di questa variante è quello di consentire partire 6 o 7 giocatori, senza dover, per questo, impiegare alcun tipo di materiale aggiuntivo.

Questa variante consente di giocare in 6 o 7 giocatori.

NUMERO DI TURNI

Un presupposto fondamentale consiste nel contenere la durata della partita entro un lasso di tempo ragionevole.

- In 6 giocatori la partita dura 5 Turni.
- In 7 giocatori la partita dura 4 Turni.

Considerando che in media un giocatore impiega 5 minuti per eseguire le azioni del proprio turno, dalla tabella è facile capire qual'è la durata media di una partita, in base al numero di giocatori. Come si può vedere, in 6 o 7 turni la partita non dura di più che in meno giocatori anche se i rispettivi tempi morti crescono comunque inevitabilmente.

Giocatori	Turni	Durata Media
2	x 6	x 5 min = 1 ora
3	x 6	x 5 min = 1 ora 30 min
4	x 6	x 5 min = 2 ore
5	x 6	x 5 min = 2 ore 30 min
6	x 5	x 5 min = 2 ore 30 min
7	x 4	x 5 min = 2 ore 20 min

TABELLONE DEI CULTI

Normalmente l'Ordine di ciascun Culto ha 4 spazi (uno di valore 3 e tre di valore 2) su cui piazzare i Sacerdoti per avanzare sul Culto di un numero di spazi pari al valore. Ma questi 16 spazi non sono sufficienti perché ogni giocatore dispone di 7 Sacerdoti e con l'aumentare del numero di giocatori inevitabilmente vi saranno sempre più Sacerdoti in circolazione.

- In 6 e 7 giocatori con l'azione "Investire un Sacerdote" puoi rimuovere un Sacerdote di un altro giocatore da un Ordine, pagando a quel giocatore un numero di Monete pari al valore dello Spazio e piazzandoci al suo posto un tuo Sacerdote, così da avanzare subito sul Tracciato del Culto.
- Non è possibile rimuovere in questo modo un tuo Sacerdote già piazzato.
- I Sacerdoti così rimossi vanno riposti nella scatola (non tornano nella riserva personale del giocatore).
- E' possibile rimuovere un Sacerdote altrui anche se l'Ordine in questione ha ancora spazi liberi.
- Resta comunque la possibilità di pagare 1 Sacerdote (facendolo ritornare nella riserva personale) per avanzare di 1 spazio soltanto.

Giocatori	Sacerdoti	Sacerdoti per Spazio
2	x 7 = 14	0,88
3	x 7 = 21	1,31
4	x 7 = 28	1,75
5	x 7 = 35	2,19
6	x 7 = 42	2,63
7	x 7 = 49	3,06

TABELLONE DI GIOCO

La Mappa consta di 77 esagoni divisi in 4 continenti (rispettivamente di 16/19/20/22 esagoni). Su di essa sono presenti 7 tipi di terreni quasi equidistribuiti (vi sono solo 10 Pianure e ben 12 Lande Desolate, con le altre tipologie presenti tutte 11 volte) e un fiume con 2 bacini (di cui uno più ampio) e 4 sbocchi (terminazioni fuori mappa).

Dato che ogni giocatore può costruire un massimo di 17 Strutture se si gioca in 2, 3 o 4 giocatori vi è abbastanza spazio affinché ognuno possa costruire tutte le sue Strutture. Questo principio deve essere valido anche in più giocatori, il che ci porta di corsa al prossimo punto.

STRUTTURE

Visto che lo spazio è insufficiente il modo più semplice di ovviare a questo problema consiste nel limitare il numero di Strutture costruibili.

- come regola opzionale applicabile anche nel gioco base, in 5 giocatori si rimuovono 1 Casa ed 1 Emporio.
- in 6 giocatori si rimuovono 3 Case, 1 Emporio e 1 Tempio.
- in 7 giocatori si rimuovono 4 Case, 2 Empori e 1 Tempio.
- ogni giocatore rimuove le Strutture indicate durante la Preparazione e le ripone nella scatola.
- le Strutture rimosse non possono essere costruite in partita, ma lasciano spazi vuoti sul Tabellone Fazione, per cui generano rendite.
- se è stato rimosso un Tempio, ogni giocatore ha diritto a prendere, durante la Preparazione, una Tessera Favore ed a applicarne subito gli effetti di avanzamento sui Tracciati dei Culti. La Tessera è scelta per prima dal Giocatore Iniziale e si procede in ordine di turno. *(I Maghi del Caos prendono due Tessere Favore, ma scelgono la seconda per ultima, dopo che tutti hanno scelto la prima).*
- già dal Turno I, nella Fase delle Entrate, i giocatori ricevono le rendite extra dovute agli edifici rimossi e alle Tessere Favore ottenute ad inizio partita.
- le Strutture rimosse non sono state effettivamente costruite e non si trovano sul Tabellone di Gioco, quindi le Tessere Punteggio, Bonus e Favore non generano punti per la costruzione o il possesso di queste Strutture.

Ai fini del bilanciamento delle regole le rendite extra sono benefiche perché consentono ai giocatori di guadagnare il tempo perso per i Turni non giocati. Inoltre, avendo più risorse e meno Strutture da costruire questi possono ancora riuscire a costruire tutte le Strutture.

Giocatori	Esagoni a testa	Strutture	Rimozioni
2	38,50	17	no
3	25,67	17	no
4	19,25	17	no
5	15,40	17 (15)	no (1 C e 1 E)
6	12,83	12	(3 C, 1 E, 1 T)
7	11,00	10	(4 C, 2 E, 1 T)

AZIONI POTERE

Normalmente dopo che un'Azione Potere è stata usata, non può essere più presa per il resto del turno. Ma l'aumentare del numero dei giocatori richiede più Azioni Potere, e in particolare la possibilità di acquisire più Vanghe e Ponti.

- In 6 e 7 giocatori piazzate il Segnalino Azione sullo spazio azione dopo che questa è stata usata la prima volta. Fino a fine turno l'Azione può ancora essere presa un qualsiasi numero di volte, ma costa 1 Potere extra.

TESSERE CITTA'

La rimozione delle Strutture limita il numero massimo di Città che un giocatore può fondare, visto che questo dipende dal numero e dal valore di potere delle Strutture costruibili. Tuttavia l'aumento del numero di giocatori porta il numero totale di Città a salire, così da rendere inadeguato il numero di Tessere Città.

- In 6 e 7 giocatori non vi è il limite di 10 Città. Questa regola è applicabile anche nel gioco base in 5 giocatori.
- Se un giocatore fonda una Città quando non restano più Tessere Città riceve subito 5 PV e gli eventuali bonus della Fazione (*gli Sciamanti ricevono 2 Lavoratori e le Streghe 5 PV*) ma deve rinunciare alle Tessere Città ed alla Chiave (per avanzare sullo spazio 10 di un Tracciato del Culto).
- In 7 giocatori sono sufficienti 3 Strutture a fondare una Città, se una di queste è una Fortezza (*come per i Santuari*).

Giocatori	Strutture	Valore Potere	Max Città a testa	Max Città totali
2-4	17	28	4	10
5	17 (15)	28 (25)	4 (4/3)	10 (18)
6	12	21	3	18
7	10	18	3/2	17

TESSERE PUNTEGGIO

Normalmente si usano 6 Tessere Punteggio, per cui, dovendone rimuovere solo 2, è estremamente improbabile che siano dello stesso Culto (cosa che renderebbe quel Culto molto meno utile degli altri 3). Il 6 o 7 giocatori è facile che ciò accada per cui bisogna impedirlo.

- In 6 giocatori estraete a caso soltanto 5 Tessere Punteggio durante la Preparazione (perché vi sono soltanto 5 Turni). Le 3 Tessere Punteggio rimosse devono essere di 3 Culti diversi (quando rimuovete una Tessera Punteggio dovete per forza prendere quella dello stesso Culto).
- In 7 giocatori estraete a caso soltanto 4 Tessere Punteggio durante la Preparazione (perché vi sono soltanto 5 Turni). Le 4 Tessere Punteggio rimosse devono essere di 4 Culti diversi (quindi rimuovete una Tessera Punteggio a caso da ogni coppia di Tessere dello stesso Culto).

TESSERE BONUS

Normalmente alla fine di ogni Turno rimangono 3 Tessere Bonus non scelte, su cui vengono messere delle Monete. Dato che le Tessere Bonus sono 9, in 7 giocatori manca una Tessera per rispettare questa regola.

- In 6 giocatori si usano tutte le Tessere Bonus.
- In 7 giocatori si usano tutte le Tessere Bonus. Inoltre, alla fine di ogni turno mettete 2 Monete (invece di 1) sulle 2 Tessere Bonus non scelte.

TESSERE FAVORE

A disposizione dei giocatori vi sono 20 Tessere Favore ed ogni giocatore dispone di 4 Strutture religiose (3 Templi e 1 Santuario) che forniscono tali tessere. Pertanto, a meno che non siano presenti Fazioni che ricevono Tessere Favore extra (*come le Incantatrici per la Fortezza e i Maghi del Caos per Templi e Santuari*) queste dovrebbero, anche in 5 giocatori, bastare esattamente per tutte le Strutture religiose.

- In 6 giocatori le 4 Tessere Favore che fanno avanzare di 3 Spazi su un Culto possono essere prese 2 volte. Il primo giocatore che prende una di queste Tessere Favore, oltre ad avanzare di 3 spazi, riceve anche 3 Potere. Il secondo e ultimo giocatore non riceve vantaggi particolari.
- In 7 giocatori le 4 Tessere Favore che fanno avanzare di 3 Spazi su un Culto possono essere prese 3 volte. Il primo giocatore che prende una di queste Tessere Favore, oltre ad avanzare di 3 spazi, riceve anche 5 Potere. Il secondo giocatore che prende una di queste Tessere Favore, oltre ad avanzare di 3 spazi, riceve anche 3 Potere. Il terzo e ultimo giocatore non riceve vantaggi particolari.
- Quando un giocatore prende le Tessere Favore che fanno avanzare di 3 Spazi le pone accanto al proprio Tabellone Fazione. Fintanto, che una di queste Tessere è in suo possesso non può riprenderla nuovamente finché non passa sotto il controllo di un altro giocatore.
- Per tenere memoria del numero di volte che queste Tessere sono state prese è sufficiente metterci sopra 1 Moneta (o 1 Lavoratore) ogni volta che sono prese.

Impiegare 2 o 3 volte 4 delle Tessere Favore equivale ad avere 24 o 28 Tessere in 6 o 7 giocatori, quindi ancora 4 per giocatore (numero pertanto bastevole alle necessità sempre che non compaiano le Fazioni di cui sopra).

SEGNALINI POTERE

Normalmente ogni giocatore inizia con 12 Segn. Potere, ma la scatola ne contiene 65 (quindi 5 più del necessario).

- In 6 giocatori ogni giocatore inizia con 2 Segn. Potere in meno nella Polla I, con un resto totale di 5 segnalini.
- In 7 giocatori ogni giocatore inizia con 3 Segn. Potere in meno nella Polla I, con un resto totale di 2 segnalini.

Quest'accorgimento serve anche a rendere più rapida la circolazione dei Segn. Potere (visto che sono rimossi solo dalla Polla I) così da compensare il fatto che sono mancati 1 o 2 Turni iniziali che di solito sono spesi per iniziare a mettere in circolazione i Segn. Potere iniziali della Polla I.

ALTRI COMPONENTI

Nonostante gli sforzi alcuni componenti di secondaria importanza potrebbero finire. Pazienza!

- se più di 5 giocatori superano quota 100 PV (eventualità assai improbabile), usate Segnalini "100 PV" improvvisati.
- visto che ci sono solo 5 Tessere Riassuntive, una o due di queste dovranno essere condivise da coppie di giocatori.
- se i Lavoratori o le Monete dovessero finire usate qualche altra pedina di rappresentarle (sono virtualmente infinite).
- nell'improbabile caso che finissero le Tessere Terreno usate qualcos'altro per rappresentarle.

I Segnalini Azione sono in numero sufficiente anche per 6 o 7 giocatori. Anzi, ne sono stati inclusi ben 2 in eccesso.

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE RISORSE

Come posso ottenere MONETE ...

- 1) Dotazione Iniziale:** 10, 15 o 20 Monete.
- 2) Strutture:**
 - a) Fase I: 2, 3 o 4 Monete per Emporio.
 - b) Fase I: *solo gli Alchimisti*: 6 Monete per la Fortezza.
- 3) Tessere Punteggio**
 - a) Fase III: 1 Moneta per ogni casella sul Culto della Terra.
- 4) Tessere Bonus**
 - a) Fase I: 2 Monete (bonus presente su due tessere distinte).
 - b) Fase I: 4 Monete.
 - c) Fase I: 6 Monete.
- 5) Tessere Città**
 - a) Fase II: 6 Monete (tessera in duplice copia).
- 6) Tessere Favore**
 - a) Fase I: 3 Monete.
- 7) Conversioni**
 - a) Fase II, Fine Partita: 1 Moneta per ogni punto Potere speso.
 - b) Fase II, Fine Partita: 1 Moneta per ogni Lavoratore speso.
- 8) Azioni Potere**
 - a) Fase II: 7 Monete per 4 Potere (una volta per turno).
- 9) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) Fase II: *solo gli Alchimisti*: 1 Moneta al costo di 1 PV (la Pietra dello Stregone - parte 1).

Come posso ottenere LAVORATORI ...

- 1) Dotazione Iniziale:** 1, 2, 3, 4 o 8 Lavoratori.
- 2) Strutture:**
 - a) Fase I: 0 o 1 Lavoratore per Casa.
 - b) Fase I: *solo i Maghi del Caos*: 2 Lavoratori per la Fortezza.
- 3) Tessere Punteggio**
 - a) Fase III: 1 Lavoratore ogni 2 caselle sul Culto dell'Aria.
 - b) Fase III: 1 Lavoratore ogni 2 caselle sul Culto del Fuoco.
- 4) Tessere Bonus**
 - a) Fase I: 1 Lavoratore (bonus presente su due tessere distinte).
 - b) Fase I: 2 Lavoratori.
- 5) Tessere Città**
 - a) Fase II: 2 Lavoratori (tessera in duplice copia).
- 6) Tessere Favore**
 - a) Fase I: 1 Lavoratore.
- 7) Conversioni**
 - a) Fase II: 1 Lavoratore per ogni 3 Potere speso.
 - b) Fase II, Fine Partita: 1 Lavoratore per ogni Sacerdote speso.
- 8) Azioni Potere**
 - a) Fase II: 2 Lavoratori per 4 Potere (una volta per turno).
- 9) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) Fase II: *solo gli Sciamanti*: 3 Lavoratori per ogni Tessera Città.

Come posso ottenere SACERDOTI ...

- 1) Dotazione Iniziale:** 0 o 1 Sacerdoti.
- 2) Strutture:**
 - a) Fase I: 1 Sacerdote per Tempio (*gli Ingegneri hanno un Tempio che genera invece 5 Potere*).
 - b) Fase I: 1 o 2 Sacerdoti per Santuario.
 - c) Fase I: *solo i Fachiri*: 1 Sacerdote per la Fortezza.
- 3) Tessere Punteggio**
 - a) Fase III: 1 Sacerdote ogni 4 caselle sul Culto dell'Acqua.
- 4) Tessere Bonus**
 - a) Fase I: 1 Sacerdote.
- 5) Tessere Città**
 - a) Fase II: 1 Sacerdote (tessera in duplice copia).
- 6) Conversioni**
 - a) Fase II: 1 Sacerdote per ogni 5 Potere speso.
- 7) Azioni Potere**
 - a) Fase II: 1 Sacerdote per 3 Potere (una volta per turno).
- 8) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) Fase II, Fortezza: *solo gli Oscuri*: una tantum ricevi fino a 3 Sacerdoti pagando per ognuno di essi 1 Lavoratore.

Come posso ottenere VANGHE ...

- 1) Tessere Punteggio**
 - a) Fase III: 1 Vanga ogni 4 caselle sul Culto dell'Aria.
 - b) Fase III: 1 Vanga ogni 4 caselle sul Culto dell'Acqua.
 - c) Fase III: 1 Vanga ogni 4 caselle sul Culto della Terra.
- 2) Tessere Bonus**
 - a) Fase II: 1 Vanga (come azione)
- 3) Azioni Potere**
 - b) Fase II: 1 Vanga per 4 Potere (una volta per turno).
 - c) Fase II: 2 Vanghe per 6 Potere (una volta per turno).
- 4) Tracciato di Trasformazione:**
 - a) Fase II - Liv. 1 di Trasformazione: 1 Vanga ogni 3 Lavoratori.
 - b) Fase II - Liv. 2 di Trasformazione: 1 Vanga ogni 2 Lavoratori.
 - c) Fase II - Liv. 3 di Trasformazione: 1 Vanga ogni Lavoratore.
- 5) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) *solo i Giganti*: Trasformano tutti i Terreni al costo di 2 Vanghe.
 - b) Fase II: *solo gli Oscuri*: 1 Vanga ogni Sacerdote.
 - c) Fase I, Fortezza: *solo i Giganti*: una volta per turno, 2 Vanghe.
 - d) Fase II, Fortezza: *solo i Mezzuomini*: una tantum 3 Vanghe.
 - e) Fase II, Fortezza: *solo i Nomadi*: una volta per turno, trasformi gratis un Terreno direttamente connesso, ma non tramite Ponte, ad una tua struttura. Puoi costruirci subito (*Tempesta di Sabbia*).

Come posso erigere le STRUTTURE ...

- 1) Dotazione Iniziale:** 2 Case (*solo i Maghi del Caos: 1 Casa*) (*solo i Nomadi: 3 Case*).
- 2) Costruzione e Miglioramento**
 - a) Fase II: 2 Lavoratori e 3 Monete, 1 Lavoratore e 2 Monete oppure 1 Lavoratore e 1 Moneta per 1 Casa.
 - b) Fase II: 3 Lavoratori e 4/8 Monete, 2 Lavoratori e 3/6 Monete oppure 1 Lavoratore e 2/4 Monete per 1 Emporio.
 - c) Fase II: 3 Lavoratori e 6 Monete, 2 Lavoratori e 5 Monete oppure 1 Lavoratore e 4 Monete per 1 Tempio.
 - d) Fase II: 5 Lavoratori e 8 Monete, 4 Lavoratori e 10 Monete, 4 Lavoratori e 8 Monete, 4 Lavoratori e 6 Monete oppure 3 Lavoratori e 6 Monete per il Santuario.
 - e) Fase II: 5 Lavoratori e 8 Monete, 4 Lavoratori e 10 Monete, 4 Lavoratori e 8 Monete, 4 Lavoratori e 6 Monete, 4 Lavoratori e 4 Monete oppure 3 Lavoratori e 6 Monete per la Fortezza.
- 3) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) Fase II, Fortezza: *solo le Streghe*: una volta per turno, 1 Casa gratuita su un Terreno Patrio sulla mappa (*Volo delle Streghe*).
 - b) Fase II, Fortezza: *solo gli Sciamanti*: una volta per turno, 1 Emporio gratuito.

Come posso erigere i PONTI ...

- 1) Azioni Potere**
 - a) Fase II: 1 Ponte per 3 Potere (una volta per turno).
- 2) Abilità Speciali di Fazione**
 - a) Fase II: *solo gli Ingegneri*: 1 Ponte per 2 Lavoratori.

Come posso ottenere POTERE ...

- 1) Dotazione Iniziale:** 3-9, 5-7 o 7-5 Segn. Potere nelle Polle I-II.
- 2) Strutture:**
 - a) Fase I: 1 o 2 Potere per Emporio
 - b) Fase I: *solo gli Ingegneri*: 5 Potere uno specifico Tempio
 - c) Fase I: 2 o 4 Potere per la Fortezza (*esclusi i Maghi del Caos, gli Alchimisti e i Fachiri*)
- 3) Tessere Punteggio**
 - a) Fase III: 4 Potere ogni 4 caselle sul Culto del Fuoco.
- 4) Tessere Bonus**
 - a) Fase III: 3 Potere (bonus presente su due tessere distinte).
- 5) Tessere Città**
 - a) Fase II: 8 Potere (tessera in duplice copia)
- 6) Tessere Favore**
 - a) Fase I: 1 Potere.
 - b) Fase I: 4 Potere.
- 7) Progresso sui Culti:**

- a) 1 Potere per aver raggiunto la casa 3 di un Tracciato dei Culti.
- b) 2 Potere per aver raggiunto la casa 5 di un Tracciato dei Culti.
- c) 2 Potere per aver raggiunto la casa 7 di un Tracciato dei Culti.
- d) 3 Potere per aver raggiunto la casa 10 di un Tracciato dei Culti.

8) Abilità Speciali di Fazione:

- a) Fase II, Fortezza: *solo gli Alchimisti*: una tantum, 12 Potere.
- b) Fase II, Fortezza: *solo gli Alchimisti*: 2 Potere per ogni Vanga che acquisisci.

9) Effetti Vari:

- a) Fase II: 1 Potere per ogni Segn. Potere bruciato dalla Polla II.
- b) Fase II: puoi ricevere n Potere pari al Valore Potere dei tuoi edifici direttamente connessi a un edificio costruito/migliorato da un avversario al costo di n-1 PV (l'uso di questa opzione é facoltativo).

Come posso migliorare la NAVIGAZIONE e/o il SALTO ...

(i *Fachiri* ed i *Nani* non hanno il Tracciato di Navigazione).

1) Tracciato di Navigazione

- a) Fase II: +1 Navigazione permanente per 1 Sacerdote e 4 Monete.

2) Tessere Bonus

- a) Fase I: +1 Navigazione temporaneo (fino a fine turno).

3) Abilità Speciali di Fazione

- a) Fase II e Fine Partita: *solo i Nani*: saltare 1 spazio Terreno e/o Fiume al costo di 1 (Fortezza) o 2 Lavoratori (*Scavare Cunicoli*).
- b) Fase II e Fine Partita: *solo i Fachiri*: saltare 1 o 2 (Fortezza) spazi Terreno/Fiume al costo di 1 Sacerdote (*Tappeti Volanti*).
- c) Fase II, Fortezza: *solo le Sirene*: una tantum +1 Navigazione permanente gratuito.

Come posso migliorare la TRASFORMAZIONE ...

1) Tracciato di Trasformazione

- a) Fase II: +1 Trasformazione permanente per 1 Sacerdote, 2 Lavoratori e 4 Monete.

(i *Mezzuomini* pagano solo 1 Sacerdote, 2 Lavoratori e 1 Moneta).
(gli *Oscuri* non hanno Tracciato: pagano 1 Sacerdote per Vanga).

Come posso ottenere le TESSERE FAVORE ...

1) Strutture

- a) Fase II: 1 Tessera Favore, una tantum, per il Tempio (i *Maghi del Caos* prendono invece 2 Tessere Favore per ogni Tempio).
- b) Fase II: 1 Tessera Favore, una tantum, per il Santuario (i *Maghi del Caos* prendono invece 2 Tessere Favore per il Santuario).
- c) Fase II, Fortezza: *solo le Incantatrici*: 1 Tessera Favore, una tantum, per la Fortezza.

Come posso progredire nei CULTI ...

1) Dotazione Iniziale: per ogni Culto +0, +1 o +2 spazi.

2) Azione "Investire un Sacerdote"

- a) Fase II: +3 su un Culto (Sacerdote perso) (1 spazio per Culto).
- b) Fase II: +2 su un Culto (Sacerdote perso) (3 spazi per Culto).
- c) Fase II: +1 su un Culto qualsiasi (nessun limite di spazi).

3) Tessere Bonus

- a) Fase II: +1 su un Culto a scelta (come azione).

4) Tessere Città

- a) Fase II: +1 su tutti e 4 i Culti (tessera in duplice copia).
- b) ognuna rende accessibile uno spazio 10 del Tracciato dei Culti.

5) Tessere Favore (costruzione/fine turno: edifici giusti)

- a) Fase II: +3 sul Culto dell'Acqua.
- b) Fase II: +3 sul Culto della Terra.
- c) Fase II: +3 sul Culto del Fuoco.
- d) Fase II: +3 sul Culto dell'Aria.
- e) Fase II: +2 sul Culto dell'Acqua (tessera in triplice copia).
- f) Fase II: +2 sul Culto della Terra (tessera in triplice copia).
- g) Fase II: +2 sul Culto del Fuoco (tessera in triplice copia).
- h) Fase II: +2 sul Culto dell'Aria (tessera in triplice copia).
- i) Fase II: +1 sul Culto dell'Acqua (tessera in triplice copia).
- j) Fase II: +1 sul Culto della Terra (tessera in triplice copia).
- k) Fase II: +1 sul Culto del Fuoco (tessera in triplice copia).
- l) Fase II: +1 sul Culto dell'Aria (tessera in triplice copia).

6) Tessere Favore

- a) Fase II: +1 su un Culto a scelta.

7) Abilità Speciali di Fazione

- a) Fase II, Fortezza: *solo le Incantatrici*: una volta per turno, +2 su un Culto a scelta (come azione).

- b) Fase II: *solo i Cultisti*: +1 su un Culto a scelta, ogni volta che uno o più avversari guadagnano Potere in risposta ad una tua costruzione/miglioramento di Struttura.

Come posso guadagnare ... PUNTI VITTORIA

1) Punteggio sulle Aree

- a) Fine Partita: 18 Punti per il 1° giocatore per area connessa.
- b) Fine Partita: 12 Punti per il 2° giocatore per area connessa.
- c) Fine Partita: 6 Punti per il 3° giocatore per area connessa.

2) Punteggio sui Culti (assegnato separatamente su ogni Culto)

- a) Fine Partita: 8 Punti per il 1° giocatore su un Tracciato dei Culti.
- b) Fine Partita: 4 Punti per il 2° giocatore su un Tracciato dei Culti.
- c) Fine Partita: 2 Punti per il 3° giocatore su un Tracciato dei Culti.

3) Punteggio sulle Risorse (prima converti tutto a Monete)

- a) 1 PV ogni 3 monete (ulteriori resti non contano).
- b) Fine Partita: *solo gli Alchimisti*: 1 PV ogni 2 Monete (ulteriori resti non contano) (*la Pietra dello Stregone - parte 2*).

4) Tessere Punteggio (per la costruzione degli edifici indicati)

- a) Fase II: 2 PV quando erigi una Casa (tessera in duplice copia).
- b) Fase II: 3 PV quando erigi un Emporio (tessera in duplice copia).
- c) Fase II: 5 PV quando erigi una Fortezza e/o un Santuario (tessera in duplice copia).
- d) Fase II: 2 PV quando acquisisci una Vanga.
- e) Fase II: 5 PV quando fondi una Città.

5) Tessere Bonus (al passare per il possesso degli edifici indicati)

- a) Fase II, passare: 1 PV per ogni Casa posseduta.
- b) Fase II, passare: 2 PV per ogni Emporio posseduto.
- c) Fase II, passare: 4 PV per Fortezza e/o Santuario posseduto.

6) Tessere Città

- a) Fase II: 5 PV (tessera in duplice copia).
- b) Fase II: 6 PV (tessera in duplice copia).
- c) Fase II: 7 PV (tessera in duplice copia).
- d) Fase II: 8 PV (tessera in duplice copia).
- e) Fase II: 9 PV (tessera in duplice copia).

7) Tessere Favore (per la costruzione oppure al momento di passare per il possesso degli edifici indicati)

- a) Fase II: 2 PV quando erigi una Casa (tessera in duplice copia).
- b) Fase II: 3 PV quando erigi un Emporio (tessera in duplice copia).
- c) Fase II, passare: 2/3/3/4 PV per il possesso di 1/2/3/4 Empori.

8) Tracciato di Navigazione

- a) Fase II: 2 PV per il Livello 1.
- b) Fase II: 3 PV per il Livello 2.
- c) Fase II: 4 PV per il Livello 3.
- d) Fase II: *solo le Sirene*: 5 PV per il Livello 4.

9) Tracciato di Trasformazione

- a) Fase II: 6 PV per il Livello 1.
- b) Fase II: 6 PV per il Livello 2 (*soltanto i Fachiri ne sono privi*).

10) Abilità Speciali di Fazione

- a) Fase II, Fortezza, passare: *solo gli Ingegneri*: 3 PV per Ponte che collega 2 delle tue Strutture.
- b) Fase II: *solo le Streghe*: 5 PV per ogni Tessera Città.
- c) Fase II, Fortezza: *solo i Cultisti*: una tantum 7 PV gratuiti.
- d) Fase II e III: *solo i Mezzuomini*: 1 PV per ogni Vanga.
- e) Fase II: *solo gli Oscuri*: 2 PV per Sacerdote convertito in Vanga.
- f) Fase II: *solo i Nani*: 4 PV per ogni uso di *Scavare Cunicoli*.
- g) Fase II: *solo i Fachiri*: 4 PV per ogni uso di *Tappeti Volanti*.

Come ottenere agevolazioni per CITTA' e TEMPISTICA ...

1) Strutture - Santuario

- a) Numero di Esagoni della Città ridotto a 3 (invece che 4) a patto che questa contenga il Santuario.

2) Tessere Favore

- a) Valore di Potere delle Città ridotto a 6 (invece che 7).

3) Abilità Speciali di Fazione

- a) Fase II: *solo le Sirene*: Città connesse a meno di 1 Spazio Fiume.
- b) Fase II, Fortezza: *solo i Maghi del Caos*: una volta per turno, 2 Azioni al posto di 1.