

TERRA MYSTICA

Огонь & Лед

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



Народцы Терры Мистики были свидетелями многочисленных масштабных изменений по всей ее территории. Как-никак, а постоянное изменение ландшафта вокруг – это часть их повседневной жизни, и в большинстве случаев они ответственны за эти изменения. Но гул вулканов и ледники, превращающие регионы в ледяные равнины... Это что-то новое для них. И в то время как Совет старейшин все спорит о причинах этого неожиданного изменения климата, начинают появляться новые существа, которые тоже хотят хозяйничать на этой земле...

Благодарности

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

Illustrations and graphic design were done by Dennis Lohausen.

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

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

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

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

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

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

Z-MAN
games

©2014 Feuerland Spiele

©2014 Z-Man Games Inc. for the English version

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

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

Перевод на русский язык: Коновалова Леонора

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле

(с вариантом игрового поля для базовой игры на обратной стороне)



3 двусторонних карт рас

(каждая сторона представляет отдельную расу)



1 карта порядка хода



Для каждого цвета рас (белого, оранжевого):



2 дома



4 торговых поста



1 крепость



3 храма



1 святилище



7 жрецов



7 фишек



3 моста

30 жетонов территорий (двусторонних)



10 жетонов рас (двусторонних)



4 жетона итогового подсчета очков



1 кольцо льда



1 кольцо оборотня



1 тканевый мешочек



ВВЕДЕНИЕ

«Терра Мистика: Огонь и лед» является дополнением к игре «Терра Мистика», которая необходима, чтобы играть в это дополнение.

Дополнение предлагает новое игровое поле, 6 новых рас и дополнительные варианты игры, чтобы внести большее разнообразие в игровой процесс.

Новые типы местности, лед и вулканы, заставят вас испытывать то холод, то жар.

Подготовка к игре остается такой же, как в базовой игре. Однако в случае использования новых вариантов игры, возможно, понадобится добавить дополнительные компоненты (подробнее см. на стр. 8).

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Новое игровое поле может использоваться вместо старого, и на этот раз поле содержит памятку о конвертации монет в победные очки при итоговом подсчете очков! Разумеется, вы можете также использовать все новые расы и варианты игры вместе со старым игровым полем.

НОВЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Ледяные девы и Йети селятся на льду, Аколиты и Повелители драконов – на вулканах. Когда эти расы выполняют трансформацию на какой-либо территории, они помещают на нее соответствующий жетон территории. **Лед и вулканы не могут быть трансформированы в другой тип местности** – ни путем использования лопат, ни с помощью специальных действий.

НОВЫЙ ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Во время подготовки к игре перемешайте жетоны итогового подсчета очков лицевой стороной вниз, затем вытяните один жетон и поместите его лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Этот жетон определяет, за что будут начисляться победные очки **после** подсчета очков за земли в конце игры.

Для всех жетонов итогового подсчета очков действуют правила подсчета очков за земли: **учитываются только те строения, которые входят в одну группу прямо или косвенно примыкающих строений** (т.е. соединенные здания). Как и при подсчете очков за земли, лучший игрок получает 18 победных очков, занявший 2 место – 12 победных очков, 3 место – 6 победных очков. Как обычно, в случае ничьей сложите победные очки за соответствующие места и поделите их поровну (округляя вниз, если необходимо).

Жетоны итогового подсчета очков

В следующих примерах **Факиры**, **Русалки** (с 4-м уровнем навигации), **Гиганты** (с 1-м уровнем навигации) и **Ведьмы** (со 2-м уровнем навигации – так что 3 их дома слева не примыкают к остальным их строениям) играют друг против друга.

Наибольшее расстояние:



Каждый игрок определяет расстояние между двумя своими наиболее отдаленными друг от друга соединенными зданиями. Для этого посчитайте количество клеток между указанными зданиями (включая клетку одного из двух зданий). Если их можно соединить несколькими путями, то выберите кратчайший из них.



Обе расы **Русалки** и **Факиры** имеют наибольшее расстояние 12. Они получают по 15 победных очков ($18+12=30$; делим на 2=15). У **Ведьм** наибольшее расстояние 8, это 3-й результат, они получают 6 очков.



Крепость и святилище:



Каждый игрок определяет расстояние между своей крепостью и святилищем (они должны быть соединенными).

Для этого посчитайте количество клеток между этими зданиями (включая клетку одного из них). Если их можно соединить несколькими путями, то выберите кратчайший из них. (Если вы не построили оба эти здания, вы не получаете победных очков по этому жетону.)

Заставы:



Каждый игрок считает количество зданий, построенных на граничных клетках игрового поля. Эти здания должны быть соединенными.

Поселения:



Каждый игрок считает количество своих поселений. Поселение – это группа **прямо примыкающих** зданий одного цвета. Одиночные здания, не имеющие прямо примыкающих зданий того же цвета, тоже считаются поселениями. Учитываются только соединенные поселения.

(Все здания в городе Русалок, пересекаемом рекой, считаются частью одного поселения).



Ведьмы – лучшие с расстоянием 4. Гиганты на втором месте с расстоянием 3. Русалки и Факиры не построили святилища, так что они не получают победных очков в этой категории.



Русалки, Факиры и Ведьмы имеют по 3 здания на границе поля (в составе соединенных территорий). Все они получают по 12 очков.



Факиры имеют 7 поселений, Русалки – 6, Ведьмы – 4. Они получают 18, 12 и 6 победных очков соответственно.



НОВЫЕ РАСЫ

ЛЕДОВЫЕ РАСЫ

В случае выбора ледовой расы вы должны также **сразу** выбрать начальный тип местности. На территориях этого типа вы будете строить свои первые дома, и от этой местности будете в дальнейшем вести отсчет лопат на круге трансформации при преобразовании земель. Выбранная начальная местность не должна совпадать со «своей» местностью уже выбранных рас (*включая Водяных и Оборотней*).

Отметьте выбранный тип местности на своем круге трансформации с помощью кольца льда. Следующие игроки не могут выбрать расу со «своей» местностью этого типа. Ледовые расы играют белыми фишками.



Джефф выбирает Ледяных дев. Он не может выбрать пустошь или болото в качестве своей начальной местности, поскольку Гиганты и Колдуны уже в игре. Он выбирает лес и кладет кольцо льда на изображение леса на своем круге трансформации. Как следствие, Алиса – четвертый игрок – не может выбрать своей расой Вейдм и Ауренов.

Когда вы размещаете на поле ваши первые два дома, каждый раз перед выставлением дома поместите (бесплатно) жетон льда на выбранную клетку начальной местности. В процессе игры при трансформации другой территории в лед посчитайте количество лопат между преобразуемой территорией и вашей начальной местностью – такое количество лопат нужно заплатить за эту трансформацию. При преобразовании в лед вашей начальной местности, вы платите ровно 1 лопату! Как обычно, вы можете выполнить трансформацию частично и остановиться на любом другом типе местности.

В примере выше Ледяным девам понадобится 1 лопата для преобразования в лед лесов, гор и озер, 2 лопаты для преобразования пустошей и болот и 3 лопаты для преобразования пустынь и равнин.

ЛЕДЯНЫЕ ДЕВЫ

Особенности:

Когда выбираете Ледяных дев, возьмите также 1 жетон благословения по своему выбору. Немедленно поднимитесь на указанное количество ступеней в соответствующем культе и, если предусмотрено, получите за это силу. Если выбранный жетон благословения дает дополнительный доход, вы получите этот доход в фазе I первого (и всех последующих) раундов. Все другие бонусы этого жетона благословения могут быть использованы в фазе II первого (и всех последующих) раундов.

Крепость:

После строительства крепости в каждом раунде, когда пасуете, получите по 3 победных очка за каждый свой храм на игровом поле.



Старые легенды гласят, что Ледяные девы когда-то были частью Русалок. Они столь же приветливы и милы, но только холод и мороз могут сделать их счастливыми. Ледяные девы любят подарки – подарите им что-нибудь, и они никогда об этом не забудут, тем более что большинство вещей примерзнет к их рукам! По этой причине не стоит пожимать им руки, хоть они и кажутся такими дружелюбными.

ЙЕТИ

Особенности:

Всякий раз, когда вы выполняете одно из действий силы, изображенных на игровом поле, вы тратите на 1 силу меньше.

Ваша крепость и ваше святилище имеют значение силы, равное 4 (которое применимо, когда вы получаете силу при строительстве зданий оппонентами, и когда вы основываете города).

Совет: поместите фишку силы на каждое из этих зданий для напоминания об этом.

Крепость:

После строительства крепости, начиная с этого момента, вы можете выполнять действия силы, изображенные на игровом поле, даже если они уже были использованы (вами или другим игроком). Если вы выбираете еще не использованное действие силы, закройте его жетоном действия, как обычно.



Йети не существуют. Да, даже в Терра Мистике. Однако ходят слухи об отшельниках, которые покончили с цивилизацией, живут на ледниках и льдинах, и которые не брезгают с незапамятных времен. Говорят, что они умелые скульпторы и продают свои скульптуры из льда другим людям, одновременно пугая их страшилками о надвигающемся ледниковом периоде. Позже, когда ледовая скульптура тает, ее покупатель начинает сомневаться, была ли его встреча с Йети реальностью или сном.



ВУЛКАНИЧЕСКИЕ РАСЫ

Выберите начальный тип местности **после** того, как все игроки выбрали себе расы. Вы не можете выбрать «свою» или начальную местность другой расы из тех, что уже в игре (*включая Ледяных дев, Йети, Обратней и Водяных*). Вулканические расы играют оранжевыми фишками.

Когда вы размещаете на поле ваши первые два дома, каждый раз перед выставлением дома поместите (бесплатно) жетон вулкана на выбранную клетку начальной местности.

После этого начальная местность для этой расы больше не имеет никакого особого значения.

Вулканические расы никогда не получают победных очков за размещение жетонов вулканов на игровом поле (так как они не используют лопаты для трансформации территорий).

ПОВЕЛИТЕЛИ ДРАКОНОВ

Особенности:

Для трансформации территорий вы должны использовать фишки силы. (*Использованные для этого фишки силы удаляются с вашей карты расы.*) Удалите 2 фишки силы для преобразования «своей» местности другого игрока в вулканы. Любой другой тип территории стоит 1 фишку силы. (*У Ледяных дев, Йети и Водяных нет «своей» местности. Лед не может быть трансформирован.*) Необходимые фишки силы удаляются из любых одной или нескольких чаш. Вы не можете использовать лопаты для преобразования земель независимо от того, получены ли они за действие или за бонус культа. Вместо этого поместите 1 фишку силы из общего запаса в чашу I вашей карты расы за каждую полученную вами лопату. (*Так вы можете иметь больше 12 фишек силы в ваших чашах. Если жетон цели дает победные очки за использование лопат, то вы получаете эти очки.*)

Крепость:

После строительства крепости немедленно и только 1 раз за игру поместите такое количество фишек силы из общего запаса в чашу I вашей карты расы, сколько игроков в игре. (*Так вы можете иметь больше 12 фишек силы в ваших чашах.*)



Ходит много слухов об отношениях между Повелителями драконов и драконами. Один гласит, что они могут предчувствовать скорое извержение вулканов. Повелитель дракона может направить своего дракона в правильное место над вулканом, а дракон затем вызывает извержение путем медитации и выдыхания огня. (Выдыхание огня – это очень медитативно для дракона.) И Повелители драконов, и драконы выигрывают от такого сотрудничества: дракон получает свежий вулкан для купания или барбекю, а Повелитель дракона может использовать энергию вулкана в своих целях.

АКОЛИТЫ

Особенности:

Для трансформации земель вы должны использовать очки культов. Преобразование «своей» местности другого игрока в вулканы стоит 4 очка культа. Любой другой тип территории стоит 3 очка культа. (*У Ледяных дев, Йети и Водяных нет «своей» местности. Лед не может быть трансформирован.*) Чтобы заплатить 3 или 4 очка культа, передвиньте свою фишку вниз на это количество ступеней **на одном пути культа**. (*Вы не теряете силу, опускаясь вниз по пути культа, но можете получить ее снова и снова, двигаясь вверх.*) Вы не можете использовать лопаты для преобразования земель независимо от того, получены ли они за действие или за бонус культа. Вместо этого за каждую полученную лопату поднимитесь на 1 ступень по любому пути культа. (*Если лопат несколько, вы можете выбрать разные пути культов. Если жетон цели дает победные очки за использование лопат, то вы получаете эти очки.*)

Крепость:

После строительства крепости, начиная с этого момента, продвигайтесь на 1 ступень культа больше за каждого жреца, отправленного в ордена культов, т.е. поднимайтесь на 4/3/2 ступеней вместо 3/2/1.



Строго говоря, Аколиты – это еретики, во всяком случае, по мнению других рас. Они не довольствуются поклонением элементам культов. Напротив, Аколиты используют силу элементов, чтобы вызвать извержение вулканов. Вы можете заметить маленькую искру в их глазах, когда они наблюдают, как раскаленная магма льется из извергающегося вулкана. Кто-то скажет, что это одержимость, но это может быть просто удовольствие от того, что они способны изменять ландшафты, не притрагиваясь к лопате.

РАСЫ С ПЕРЕМЕННОЙ МЕСТНОСТЬЮ ОБИТАНИЯ

ОБОРОТНИ

В случае выбора Обратней вы должны также **сразу** выбрать «свою» местность. Вы не можете выбрать «свою» или начальную местность другой расы из тех, что уже в игре (*включая Ледяных дев и Йети*).

Отметьте выбранную местность на своем круге трансформации с помощью кольца оборотня. Используйте для игры фишки, цвет которых соответствует выбранной местности. Следующие игроки не могут выбрать расу со «своей» местностью этого типа. (*См. пример для ледовых рас на стр. 5.*)

В процессе игры ведите отсчет лопат, необходимых для трансформации земель, от выбранной местности.



Адель выбирает Обратней. Так как Ведьмы уже в игре, она не может выбрать лес «своей» местностью. Она выбирает пустошь и в соответствии с этим помещает кольцо оборотня на свой круг трансформации. Пока пустошь является для Адели «своей» местностью, ей необходима 1 лопата для преобразования в пустошь гор и пустынь, 2 лопаты для преобразования лесов и равнин, и 3 лопаты для преобразования болот и озер.



Особенности:

Всякий раз, когда хотя бы один из ваших соседей получает силу за ваше строительство, сразу же возьмите 1 фишку силы из общего запаса и поместите ее в чашу III. *(Вы получаете только 1 фишку силы за одно строительство независимо от количества соседей, получивших силу. Возможно, в ваших чашах будет более 12 фишек силы.)* Если все ваши соседи отказались получать силу, вы получаете 1 силу вместо фишки силы *(т.е. передвигаете 1 фишку силы по обычным правилам)*. *(Как и Культисты, при отсутствии соседей вы ничего не получаете.)*



На первый взгляд, Обратни – дружелюбные и обаятельные создания. Они хотят быть такими, как вы, выглядеть, как вы, жить, как вы, и даже делать то, что делаете вы. Вы можете быть польщены вначале, но вскоре это станет раздражать и даже пугать. Потому что если вы позволите им это, то они получат над вами власть...

Крепость:

После строительства крепости вы приобретаете способность менять тип «своей» местности на любую другую местность, которая не является «своей» местностью для какой-либо расы в игре. *(У Ледяных дев, Йети, Аколитов и Повелителей драконов нет «своей» местности.)* Изменение «своей» местности стоит 3 силы, которые вы можете заплатить **либо** переместив 3 фишки силы из чаши III в чашу I, **либо** удалив 3 фишки силы с вашей карты расы *(из любой чаши по вашему выбору)*. Это считается действием, которое вы можете выполнить несколько раз за раунд *(в разные ходы)*. Обозначьте вашу новую «свою» местность, переместив кольцо обратня на соответствующий тип местности на круге трансформации. Продолжайте играть фишками своего старого цвета. Каждый раз, когда вы меняете «свою» местность, сразу же получите 2 победных очка.

ВОДЯНЫЕ

При выборе Водяных вы должны также сразу выбрать начальный тип местности. Вы не можете выбрать «свою» или начальную местность другой расы из тех, что уже в игре *(включая Ледяных дев и Йети)*.

Используйте для игры фишки, цвет которых соответствует выбранной местности. Следующие игроки не могут выбрать расу со «своей» местностью этого типа. Поместите по 1 жрецу на изображения всех местностей на вашем круге территорий, кроме вашей начальной местности. *(Остальные расы называют его кругом трансформации, а Водяные – кругом территорий.)*



Алиса выбирает Водяных и хочет начать игру на пустынях. Поэтому она помещает по 1 желтому жрецу на каждую из 6 остальных местностей на своем круге территорий (т.е. на равнины, болота, озера, леса, горы и пустоши).

Ваши первые два дома **(так же, как и все последующие здания)** должны быть размещены на клетках территорий, **примыкающих к реке**. Каждое здание, которое вы будете строить после этого, должно прямо или косвенно примыкать к уже имеющимся с учетом вашего уровня навигации *(который может быть улучшен с помощью бонусного жетона «навигация +1»)*.

Особенности:

Играя Водяными, вы не трансформируете земли, а открываете для поселения дополнительные типы местности: каждый раз, когда вы получаете жреца, вы можете – вместо взятия его из своего запаса – удалить жреца с одной из местностей вашего круга территорий и вернуть его в свой запас. С этого момента вы можете также селиться на только что открытой (освобожденной от жреца) местности. Вы можете использовать эту способность, когда бы вы ни получили жреца, независимо от способа его получения.

Крепость:

После строительства крепости немедленно и только 1 раз за игру постройте бесплатно не более 2 мостов.



Водяные обитают на берегах рек – им нужна близость к текущим водам, чтобы быть счастливыми. Давным-давно их жрецы обнаружили, что местность проживания на самом деле не имеет значения – неслыханное открытие для Терры Мистики. В остальном они довольно безобидны. Приготовить немного свежей рыбы на очаге и послушать далекую лютню – вот и все, что нужно Водяному в жизни.



Водяные (играющие коричневыми фишками) получили к данному моменту 2 жрецов. Они использовали их, чтобы открыть для поселения озера и горы на своем круге территорий. В такой игровой ситуации они теперь могут застраивать любые из отмеченных на рисунке клеток территорий, используя свой 1-й уровень навигации.

При основании городов и во время итогового подсчета очков здания, которые не являются соединенными благодаря навигации, но прямо примыкают друг к другу, тоже считаются соединенными.

Водяные не знают, что такое лопаты – они не могут их использовать.



Стрелки показывают, как может быть основан этот город. Дом слева позволяет построить торговый пост и крепость; дом справа – еще 2 дома в городе.



НОВЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Описанные ниже варианты игры могут применяться как по отдельности, так и в сочетании друг с другом.

ПЕРЕМЕННЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

Во время подготовки к игре положите карту порядка хода рядом с игровым полем. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок помещает свой жетон расы на самое верхнее свободное деление в левой половине карты порядка хода. В процессе игры, когда пасуете, передвиньте ваш жетон расы на самое верхнее свободное деление в другой половине карты порядка хода. Римские цифры посередине карты порядка хода показывают очередность хода игроков в соответствующих раундах.

Пример:



Адель – первый игрок и играет Аколитами. Следующий игрок по часовой стрелке – Алиса, играющая Ауренами, и затем Джефф, играющий Кочевниками.



Аурены первыми пасуют в первом раунде и будут первым игроком в следующем раунде.



Аколиты пасуют вторыми в первом раунде и, соответственно, будут вторыми в очередности игроков во втором раунде. Кочевники остались третьими.

ВЫБОР РАСЫ ЧЕРЕЗ АУКЦИОН

Выполните подготовку к игре как обычно (в том числе выложите карту порядка хода), но пока не выбирайте расы. Поместите все жетоны рас в тканевый мешочек и перемешайте их. Затем вытяните из мешочка такое количество жетонов рас, сколько имеется игроков. Положите вытянутые жетоны рядом с игровым полем. Эти жетоны показывают расы, которые будут участвовать в игре и которые будут распределяться через аукцион. Для каждой из этих рас поместите фишку соответствующего цвета на поле 40 на дорожке победных очков. Игроки будут использовать эти победные очки в качестве денег во время аукциона.

Случайным образом определите игрока, который должен сделать первую ставку (она может быть 0). Затем каждый из остальных игроков в порядке по часовой стрелке может либо перебить ставку, либо спастись. Игроки продолжают таким образом делать ставки до тех пор, пока все, кроме одного игрока, не спасуют. (Нельзя предложить ставку более 40.) Победитель аукциона выбирает жетон расы и кладет его на свободное деление в левой половине карты порядка хода. (Доступны только деления, номера которых не превышают количество игроков.) После этого он берет соответствующую карты расы и передвигает фишку этой расы на дорожке победных очков назад на количество делений, равное его ставке. Он не может участвовать ни в каких оставшихся аукционах.

Начиная со следующего игрока по часовой стрелке (того, кто сидит слева от победителя аукциона), остальные игроки повторяют эту процедуру до тех пор, пока каждый игрок не обзаведется расой.

Примечания:

- После завершения аукциона определен начальный порядок хода. Игроки строят свои первые дома, выбирают свои первые бонусные жетоны и играют первый раунд в соответствии с этим порядком. Далее они могут решить либо играть по базовым правилам с очередностью хода по часовой стрелке, либо продолжать использовать карту порядка хода для определения очередности хода в каждом последующем раунде (см. Переменный порядок хода). (Возможно, игрокам понадобится пересесть, если они захотят делать ходы по часовой стрелке.)
- Расы, которые могут выбирать свои начальные типы местности (*Ледяные девы, Йети, Водяные и Оборотни*) не могут выбрать «свою» местность другой расы из тех, кто участвовал в аукционе.