

TERRA MYSTICA

TALÁLMÁNYOK

KORA



HELGE OSTERTAG

ALVARO CALVO ESCUDERO



TARTOZÉKOK



1 játéktábla



6 különböző könyvakciólapka (Részletek a 23. oldalon)

hátlap



1 tudománytábla



21 városlapka
(7 különböző, mindegyikből 3) (Részletek a 23. oldalon)

hátlap



7 játéktábla (területtípusonként 1)
(Részletek a 19. oldalon)



2 innováció-kiegészítőtábla
(alkalmazkodva a játékoszámhoz)



1 innovációtábla



10 bónuszlapka (Részletek a 23. oldalon)



48 szakértelemplapka
(12 különböző, mindegyikből 4) (Részletek a 24. oldalon)

hátlap
normál

hátlap
induló lapkák



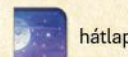
12 különböző fordulólapka (Részletek a 24. oldalon)



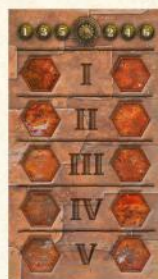
4 utolsóforduló-lapka



hátlap



hátlap



1 játékosrend-tábla



48 könyv (színenként 12)



56 területlapka (kétoldalas)
7 különböző területtípussal



12 különböző frakciólapka
(Részletek a 20. oldalon)



5 választható akciók segédlete
(mindkét oldala egyforma)



7 játéktábla-választó kártya

hátlap



hátlap

4 birodalomponzó
lapka a kétfős
játékhoz

hátlap



18 különböző innovációlapka
(Részletek a 21. oldalon)

hátlap



17 különböző palotalapka
(Részletek a 22. oldalon)

hátlap

a 17. lapka
különleges
hátlappal

7 helykitöltő lapka



5 pontjelző (100/200)
(előlap/hátlap)



125 pénzérme
(64 1-es, 35 2-es, 26 5-ös)



20 X jelző

Semleges fa játékelemek (lila, fehér)



65 hatalomjelző

8 épületszárny

65 szerszám

1 műhely

1 céh

1 iskola

1 egyetem

1 palota

5 torony

1 műemlék

Fa játékelemek hétféle színben (sárga, piros, fekete, kék, zöld, barna, szürke)



9 műhely



4 céh



1 palota



3 iskola



1 egyetem



7 tudós



3 híd



2 sávjelző



5 állapotjelző



1 játékosrend-jelző

Az Automa egyjátékos változat alkatrészei annak szabálykönyvében található.

A JÁTÉK CÉLJA

Szóródj szét frakcióddal a térképen, amennyire csak tudsz! Ahhoz, hogy frakciód számára lakható legyen a föld, szükség lesz a talaj átformálására. Próbáld más frakciók közelébe kerülni, de ne hagyd, hogy megfojtsanak közelségükkel. Mélyítsd ismeretedet a tudományokban, légy innovatív, és sajátíts el minél több szakértelmet! Alakítsd stratégiádat a fordulóról fordulóra változó célokhoz és frakcióid képességeihez. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



Profi Terra Mystica játékos vagy?

Már jól ismered a *Terra Mystica* szabályait? Akkor elég csak a balra látható ikonnal jelzett részeket elolvasnod. Az ezen szakaszokban írt szabályok megváltoztak vagy újak a Terra Mysticához képest.

Tartalomjegyzék

| | | | | | |
|---|----|--|----|---|----|
| Előkészületek | 4 | II. fázis: Akciók | 11 | A játék vége és a végső pontozás | 18 |
| Alapfogalmak | 7 | • Területformálás és/vagy építkezés | 11 | Alternatív szabály az előkészületekhez | 18 |
| Pontok szerzése | 7 | • Épület fejlesztése | 13 | Kétfős játék | 19 |
| A hatalom áramlása | 7 | • Hajózás fejlesztése | 14 | Függelék | 19 |
| Saját területtípus és területformálás | 7 | • Területformálás fejlesztése | 14 | I. függelék: Játékos táblák | 19 |
| Szomszédosság és elérhetőség | 8 | • Innovációlapka szerzése | 14 | II. függelék: Frakciók | 20 |
| Városlapítás | 9 | • Tudós küldése | 15 | III. függelék: Innovációlapkák | 21 |
| Semleges épületek | 9 | • Hatalom- és könyvakciók | 15 | IV. függelék: Palotalapok | 22 |
| A tudománytábla | 10 | • Különleges akciók | 15 | V. függelék: Bónuszlapok | 23 |
| A játék menete | 10 | • Passzolás | 16 | VI. függelék: Hatalom- és könyvakciók | 23 |
| I. fázis: Bevétel | 10 | • Lehetőség: erőforrások átváltása | 16 | VII. függelék: Városlapok | 23 |
| | | III. fázis: Tudományért járó jutalom és felkészülés a következő fordulóra | 17 | VIII. függelék: Szakértelem lapok | 24 |
| | | | | IX. függelék: Fordulólapok | 24 |

Általános előkészületek

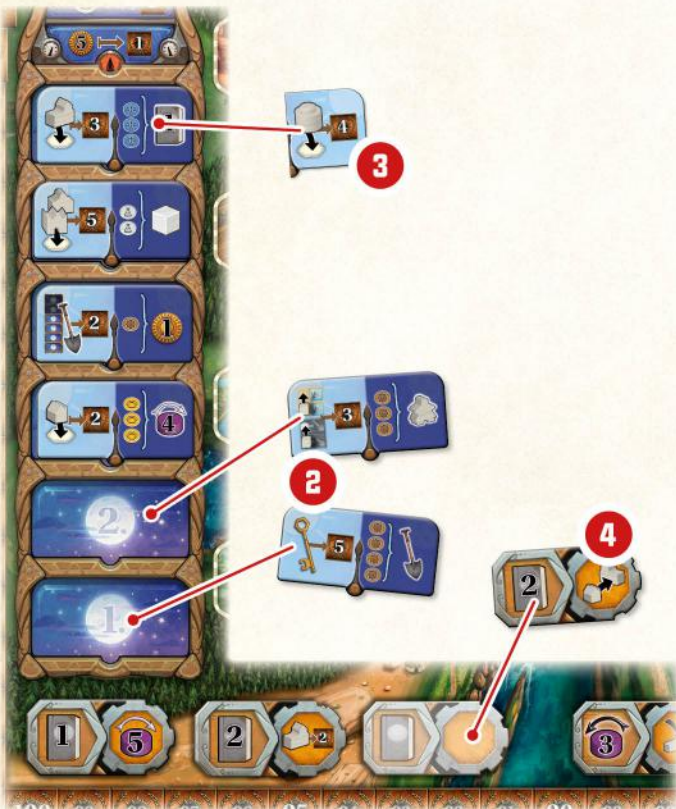
1 Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére, a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé. A jobb oldali ábrán látható ikonról olvashatjátok le, hogy melyik oldalon játsszatok.



Megjegyzés:

- **Kétfős játék** esetén további előkészületek szükségesek. Ezeket a 19. oldalon találjátok, a *Kétfős játék* fejezetben.
- **Háromfős játék** esetén az első játékhoz a tábla 3–5 fős oldalát használjátok. A tábla 1–3 fős oldalát csak akkor javasoljuk, ha nagyobb kihívásra vágytok.

2 Képpel lefelé keverjétek össze a **12 fordulólapkát**, csapjatok fel 6-ot, és tegyétek ezeket **fentről lefelé** (6-tól 1-ig) a játéktábla fordulólapkáknak fenntartott mezőire. Tegyétek a megmaradt fordulólapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.



A lapkák **bal oldalán** látható, hogyan szerezhettek pontokat az aktuális fordulóban. Ha az első két mező egyikére a bal oldalon látható lapkát csapjátok fel, tegyétek felfelé, majd miután feltöltöttétek a felső két mezőt (5. és 6. forduló), keverjétek vissza a többi közé, majd folytassátok a lapkák felcsapását. Ez a lapka nem kerülhet a két felső mező egyikére sem.



A lapkák **jobb oldalán** a 4 különböző tudományágban elért szintjeidért járó jutalmak láthatók. Minden tudományág 3 alkalommal jelenik meg ezeken a lapkákon.



Ha egy tudományághoz tartozó harmadik (utolsó) lapkát is felcsapjátok, és e három lapka **egyike sincs a legfelső** fordulólapka mezőn (6. forduló), akkor **ne** rakjátok le ezt a lapkát. Tegyétek felfelé, és csapjátok fel helyette egy másik lapkát. Az 1–5. forduló mezőin nem jelenhet meg egyazon tudományághoz tartozó mindhárom fordulólapka.

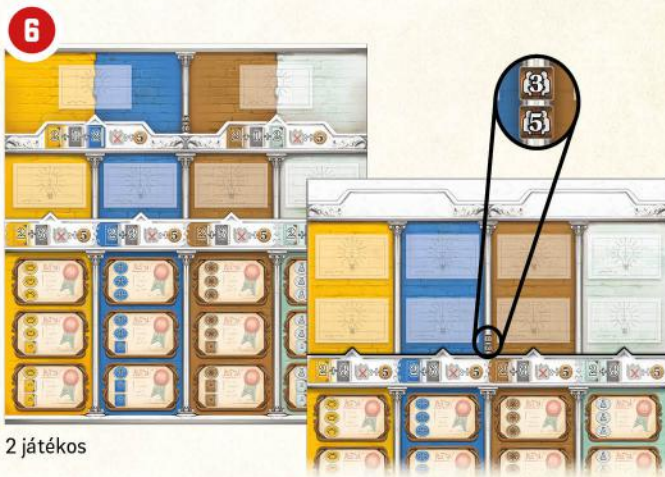
3 Képpel lefelé keverjétek össze a **4 utolsóforduló-lapkát**, majd csapjátok fel egyet, és helyezétek azt képpel felfelé a 6. forduló fordulólapkájára úgy, hogy letakarja a lapka jobb oldalán látható, tudományért járó jutalmat. (Azt ugyanis a végső fordulóban már nem kapná meg senki.) Ha a felcsapott utolsóforduló-lapkán ugyanaz az épülettípus látható, mint ami a 6. forduló fordulólapkája bal oldalán, tegyétek felfelé az utolsóforduló-lapkát, és csapjátok fel helyette egy másikat. Tegyétek a megmaradt utolsóforduló-lapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.

4 Képpel lefelé keverjétek össze a **6 könyvakciólapkát**, csapjátok fel hármat, és tegyétek azokat képpel felfelé a játéktábla könyvakciómezőire. Tegyétek a megmaradt könyvakciólapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.

5 Tegyétek a **játékosrend-táblát** és a **tudománytáblát** a játéktábla mellé.

6 Tegyétek az **innovációtáblát** a játéktábla mellé. Játékoszámtól függően illesszetek hozzá 1 vagy 2 innovációkiegészítőtáblát, ezzel megnövelve annak méretét.

A kiegészítőtáblák mindkét oldalán fel van tüntetve, hány játékos esetén kell őket használni, ez alapján tudjátok összeállítani a teljes innovációtáblát.



2 játékos

3 játékos



4 játékos

5 játékos

7 Fordítsátok a **szakértelemlapkákat** képpel lefelé, és válogassátok ki a jobb oldalon látható hátlappal rendelkező 12 lapkát, majd véletlenszerűen csapjatok fel egyet-egyét az innovációtábla alsó részének mezőire. A megmaradt szakértelemlapkákat képpel felfelé tegyétek az azonos, már lehelyezett lapkákra, ezzel 12 paklit alakítva, amelyek mindegyike 4 azonos szakértelemlapkból áll.

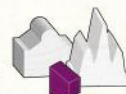


8 Képpel lefelé keverjétek össze a **18 innovációlapkát**, majd csapjatok fel egyet-egyét az innovációtábla felső részének mezőire. Tegyétek a megmaradt innovációlapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.



9 Tegyétek az X jelzőket, városlapkákat, könyveket, hatalomjelzőket, területlapkákat, szerszámokat és pénzerméket a játéktábla mellé, mindenki által könnyen elérhető helyre, ezzel kialakítva a közös készletet. Amikor városlapkákat, könyveket, hatalomjelzőket, szerszámokat vagy pénzerméket kapsz vagy költesz, azokat innen vedd el és ide tedd vissza.

10 Tegyétek a semleges épületeket a játéktábla mellé.



11 Keressétek ki a piros hátlappal rendelkező, 17. **palotalapkát**, és tegyétek a játéktábla mellé. Képpel lefelé keverjétek össze a többi palotalapkát, csapjatok fel a játékosok számánál egyel többet, és tegyétek a 17. palotalapka mellé. Tegyétek a megmaradt palotalapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.



Frakciók és játékosablak kiválasztása

Terítsétek ki a **7 játékosablak-választó kártyát** **1**, majd véletlenszerűen helyezzetek mindegyik mellé képpel felfelé egy **bónuszlapkát** **2** és **frakciólapkát** **3**, ezzel 7 szettet kialakítva. (A lenti ábrán 2 véletlenszerűen összeállított szett látható.).



Tegyétek a 3 megmaradt bónuszlapkát a játéktábla mellé, és tegyétek rájuk egy-egy pénzt.

Sorsoljátok ki, hogy ki lesz a kezdőjátékos.

Ezután a kezdőjátékostól jobbra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával ellenkező irányban haladva, minden játékos válasszon egyet a még elérhető, 1 játékosablak-választó kártyából, 1 frakciólapkából és 1 bónuszlapkából álló szettek közül, és vegye maga elé. Ezután mindenki vegye magához a játékosablak-választó kártyájához tartozó játékosablakot. A játékosablak különleges tulajdonságait a 19. oldalon, az I. függelékben fejtjük ki.

Az, hogy melyik játékosablak-választó kártyához melyik játékosablak tartozik, onnan ismerhető fel, hogy a kártyán feltüntetett területtípus megegyezik a játékosablakán feltüntetett legfelső, legnagyobb területtípussal.

Példa: Ehhez a játékosablak-választó kártyához a sárga játékosablak tartozik.



Tegyétek az összes játékosablak-választó kártyát, a megmaradt játékosablakot, frakciólapkákat és bónuszlapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.

Javasoljuk, hogy az **első néhány játékotok** során a fent leírtak szerint járjatok el. Ám ha szeretnétek a kiválasztás során nagyobb rugalmasságot, több döntést hozni, egy másik lehetőséget is kínálunk erre draft (egymás után egy közös készletből választás) formájában, amelyet a 18. oldalon, az *Alternatív szabály az előkészületekhez* fejezetben részletezünk.

Egy játékos előkészületei

Vedd magadhoz a játékosablád színének megfelelő fa játékelemeket és 12 hatalomjelzőt, majd hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1 Helyezd le az összes **épületedet** a játékosabládra, a típusának megfelelő helyre:



2 Helyezz egy **helykitöltő lapkát** a palotád mellé, ezzel megakadályozva annak csúszkálását.

3 Tedd a **sávjelölőidet** a játékosablád hajózási és területformálási sávjának legalsó mezőire.

4 A hatalom 3 edényét a játékosablád jobb alsó felében találod. Oszd el a **12 hatalomjelződet** az I. és II. számú edény között az edényeken feltüntetett számoknak megfelelően.

5 Tedd a **7 tudósodat** és a **3 hidadat** a játékosablád mellé, ez lesz a saját készleted – amikor tudóst szerzel, innen vedd el, amikor tudóst költesz, ide tedd vissza. Ahhoz, hogy felhasználhass egy tudóst egy akciód során, előbb meg kell szerezned azt a készletedből.

6 Vedd magadhoz az **induló erőforrásaidat** – ez a játékosablád és a frakciólapkád jobb felső sarkában van feltüntetve.



7 Tegyéi egy-egy **állapotjelölőt** a tudománytábla négy tudományásvájának 0-val jelölt mezőjére. Ezután, ha a frakciólapkád van feltüntetve tudományág ikon, mindegyik után lépj egyet felfelé a megfelelő tudományásvájon.

8 Tedd az utolsó **állapotjelölődöt** a játéktábla pontozóásvájának 20. mezőjére.



Példa: A bányászok frakciólapkáján 2 mérnöki tudomány ikon van feltüntetve. Ezért ennek a tudományásvájának a sávján a játékos a 2. mezőn állva kezdi a játékot.

9 Végül tedd a **játékosrend-jelölődöt** a játékosrend-táblára. A kezdőjátékos tegye a játékosrend-jelölőjét a bal oldali oszlop legfelső mezőjére, majd az óramutató járásának megfelelő irányban haladva, tegyék a játékosrend-jelölőiket egymás alá.

Az első műhelyek lehelyezése

A kezdőjátékoskal kezdve, majd a játékosrendet követve minden játékos tegyen le egy-egy műhelyt egy, a **játékosablájával megegyező színű területre**. Ezután fordított sorrendben haladva (tehát azzal a játékoskal kezdve, aki utoljára

tette le a műhelyét) minden játékos tegye le második műhelyét, ugyanúgy ügyelve a saját színére. Így tehát az utolsó játékos egymás után két műhelyt tesz le, a kezdőjátékos pedig az első és az utolsó lesz a sorban.

Pontok szerzése

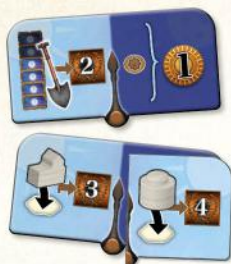
Pontokat mind a játék során, mind pedig a végső pontozásnál szerezhettek. Amikor ezt az ikont látod, győzelmi pontot szerzel.

1

Az egyes játékelemeket a 19. oldalon induló függelékben mutatjuk be részletesen.

A A játék mind a **6 fordulójára** jut majd egy-egy **fordulólapka**, amit az előkészületek során már a táblára raktatok. Minden forduló során pontokat szereztél minden alkalommal, amikor végrehajtottad az aktuális fordulólapkán feltüntetett akciót.

Az utolsó forduló során az **utolsófordulólapkának** köszönhetően a fordulólapkán lévő akción túl egy második típusú akció végrehajtásakor is pontokat kaptok.



B Amikor a játék során valaki **várost** alapít, pontokat és erőforrásokat szerez.



C Az **innovációlapkák** nagy része is pontokat ad annak, aki megszerzi azokat.



D Egyes **paloták**, **bónuszlapkák** és **szakértelem lapkák** pontokat adnak majd a játék során.



E A játék végén **háromféleképpen** szerezhettek még pontokat:

- Pontokat szerezhettek, ha minél több épületek kapcsolatban áll.
- Pontokat szerezhettek a 4 tudományág sávján elért szintetek után.
- Pontokat szerezhettek a megmaradt erőforrásaitok után.



A hatalom áramlása

A játék során gyakran szerzel majd hatalmat, amelyet különböző akciók végrehajtására és erőforrások szerzésére használhatsz fel. **Hatalmadat** a **hatalomjelzők** jelenítik meg, amelyek a hatalom 3 edényében áramlanak majd körbe.

A hatalom áramlásának megfelelő menedzselése a *Terra Mystica – Találmányok korának* egyik alapkoncepciója és egyben a siker kulcsa is.

Minden **játékosablán** 3 összekapcsolódó edény van, amelyeken a hatalom körbe-körbe áramlik majd. A játék kezdetén a hatalomjelzőid az I. és II. edényben vannak, a III. edény üres. A hatalomjelzők mindig az óramutató járásával megegyező irányban áramlanak edényből edénybe.

Amikor hatalmat szerzel, a következők szerint járj el:

- Ha van hatalomjelző az I. edényedben, akkor minden megszerzett hatalom után tolj át 1 hatalomjelzőt az I. edényedből a II. edényedbe.

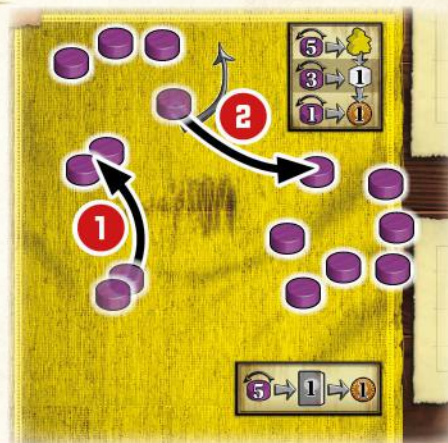
- Ha az I. edényed már üres, akkor minden megszerzett hatalom után tolj át 1 hatalomjelzőt a II. edényedből a III. edényedbe.
- Ha minden hatalomjelződ a III. edényedben van, nem juthatsz további hatalomhoz.

Hatalom költésére csak a III. edényedben lévő hatalomjelzőket használhatod. Amikor hatalmat költesz, told át az elköltött hatalomjelzőket a III. edényből az I. edénybe.

Példa: Kapsz 3 hatalmat.

1 Először mozgass át 2 hatalmat az I. edényből a II. edénybe.

2 Mivel az I. edény most már üres, tolj át még 1 hatalmat a II. edényből a III. edénybe.



Egy hatalomjelző felett jobbra mutató **fehér nyíl** azt jelenti, hogy bizonyos mennyiségű hatalmat kapsz.

Egy hatalomjelző felett balra mutató **fekete nyíl** azt jelenti, hogy bizonyos mennyiségű hatalmat el kell költened. (Áttolva azt a III. edényből az I. edénybe.)

Saját területtípus és területformálás

Minden frakció a **saját területtípusához** van kötve (amely a játékos tábla területformálási köre tetején lévő, legnagyobb területtípus), csak a saját területtípusával rendelkező területekre építhet épületeket. Legyen szó sivatagokról, síkságokról, mocsarokról, tavakról, erdőkről, hegyekről vagy pusztaságokról, minden frakció arra törekszik, hogy a játékos tábla területeit saját igényeinek megfelelően alakítsa.



A területformálási kör a területek átformálásának nehézségét ábrázolja. A saját területtípusod a kör tetején lévő legnagyobb területtípus. (A fenti képen ez a sivatag.) Minél távolabb van egy területtípus a sajátodtól a körön, annál több ást (lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* akciót a 11–12. oldalon) kell fizetned azért, hogy azt a sajátodra formáld.

Szomszédosság és elérhetőség

Olyan területek átformálásával terjeszkedhetsz a frakcióddal, amelyek közvetlen szomszédságban állnak egy olyan területtel, amelyen áll épületed. Ezen kívül a folyók mentén is terjeszkedhetsz, hajózás és hidak segítségével. Városokat saját épületeid egy csoportjából alapíthatsz. Céheid építési költsége alacsonyabb, ha szomszédságban állnak egy másik frakció (másik játékos) épületével. Amikor egy másik frakció egy épületteddel szomszédos területre építkezik, hatalomra tehet szert.

A felsoroltak kapcsán két fontos különbség van:

Szomszédosság

Minden olyan terület és épület, amely élszomszédos egymással, szomszédosnak számít. Szintén szomszédosnak tekintendők azon területek és épületek, amelyeket egy folyót átszelő **híd** köt össze. (Lásd még a 23. oldalon, a VI. függelékben, az *Egy híd építése* hatalomakciót.)



Példa: Ezek a területek szomszédosak egymással, mert híd kapcsolja őket össze. Amint a másik területre is épület kerül, a két épület is szomszédosnak számít majd.

Elérhetőség

A következők számítanak elérhetőségen belülinek:

- Minden **szomszédos** terület és épület.
- Minden olyan terület és épület, amelyet a **hajózási értékkel** egyenlő vagy kevesebb számú folyó hatszög köt össze.



Példa: Ez a két terület (sivatag és síkság) elérhető távolságban van egymástól, ha a **sárga** játékos legalább 2-es hajózási értékkel rendelkezik.

Hatalom szerzése építkezés után

Amikor más frakciókhoz tartozó épületekkel szomszédos területre építkezel, azok a frakciók hatalmat kaphatnak. Hasonlóképpen, te is hatalmat kaphatsz, amikor más frakciók építkeznek a te szomszédságodba. A játék egyik alapkoncepciója, hogy megtaláld az egyensúlyt a többi frakcióhoz való közelség és a terjeszkedéshez szükséges elegendő hely megtartása között.

A megszerzett hatalom mértéke függ a szomszédos épületek típusától, a következők szerint:



A játékosablád felső sorában lévő épületek (palota és egyetem) hatalomértéke 3.



A játékosablád középső sorában lévő épületek (céhek és iskolák) hatalomértéke 2.



A játékosablád alsó sorában lévő épületek (műhelyek) hatalomértéke 1.

Amikor épületet építesz vagy fejlesztesz (lásd a *Területformálás és/vagy építkezés*, illetve *Épület fejlesztése* akciókat a 11–13. oldalon), más frakciók hatalmat szerezhetnek. Minden **másik frakció** összeszámolja az újonnan épített vagy fejlesztett épület szomszédságában lévő összes épületük **hatalomértékének összegét**. Ezután minden frakció eldöntheti (játékosrendben), hogy szeretne-e **pontosan ennyi hatalmat szerezni vagy sem**. A hatalom szerzése a megszerzett hatalom összértékénél 1-gyel kevesebb pontba kerül.

1/2/3/4 hatalomért a frakciónak 0/1/2/3 pontot kell költenie. A sorozat ezen logika mentén folytatódik



Példa: A **piros** játékos épít egy műhelyt. Ezért a **sárga** játékos szerezhet 3 hatalmat: a műhely 1, az iskola 2 hatalomértékű. A céhe nem szomszédos a frissen épített műhellyel. A **sárga** játékos úgy dönt, hogy kéri a 3 hatalmat 2 pont elköltéséért cserébe.

További részletek:

- Amikor épületet építesz vagy fejlesztesz, és egy másik frakció ezért hatalmat szerezhet, kötelességed értesítened őt a hatalomszerzés lehetőségéről.
- Az újonnan épített vagy fejlesztett épület hatalomértéke nincs befolyással a hatalomszerzésre.
- Nem költethetsz pontokat, ha ezzel 0 pont alá kerülnél.

- Nem dönthetsz úgy, hogy a megszerezhető hatalomnak csak egy részét kéred, hogy ezzel csökkentsd a költséget. Vagy az összes hatalmat megkapod, vagy semennyit sem.

Ez alól két kivétel van:

- Ha nincs elég hatalomjelző az I. és II. edényedben ahhoz, hogy az összes hatalmat megszerezhed, akkor csak annyi hatalmat szerzel, amennyi elegendő ahhoz, hogy az összes hatalomjelződ a III. edénybe told. Ezután költs el 1-gyel kevesebb pontot, mint amennyi hatalmat szereztél.
 - Ha a hatalomszerzés költségével 0 alá csökkenne a pontszámod, csak annyi pontot költhetsz, hogy elérd a 0 pontot. Ezután az elköltött pontok számánál 1-gyel több hatalmat szerzel.
- Csak más frakciók építkezés akciói során szerzett hatalom után kell pontokról lemondanod. **Semmilyen más forrásból szerzett hatalom után nem kell pontokkal fizetned.**

Városalapítás

A játék során 1 vagy több várost is megalapíthatsz.

Automatikusan várost alapítasz, amint:

- legalább 4 épületed áll szomszédságban egymással,
- amelyek még nem részei egy megalapított városnak,
- és hatalomértékük összege legalább 7.



Kivétel: Egy egyetemmel **1** rendelkező városhoz elég 3 épület. Egy műemlékkel **2** rendelkező városhoz elég 2 épület.

Válassz ki 1 városlapkát a közös készletből, és helyezd az újonnan alapított város egyik épülete mellé. (Lásd a városlapkák áttekintését a 23. oldalon, a VII. függelékben.)

Városalapításkor 3 jutalmat kapsz:

- Azonnal megkapod a választott városlapkán feltüntetett **pontokat**. Ha az aktuális fordulólapkán városkulcs látható, további pontokat is kapsz.
Ez a fordulólapka további 5 pontot ad annak, aki ebben a fordulóban alapít várost.
- Azonnal megkapod a választott városlapkán feltüntetett **erőforrásokat** vagy más **jutalmat**.
- Minden város egy **városkulcsot** is biztosít számodra. A városkulcsok szükségesek ahhoz, hogy a tudománytáblán magasabb szinteket is elérhess. (Lásd *A tudománytábla* fejezetet a 10. oldalon.)



Példa: Ezek az épületek együtt várost alkotnak. (4 szomszédos épület összesen 7 hatalomértékkel.) Ezért a sárga játékos kiválaszt egy városlapkát, és megkapja a rajta lévő 8 pontot és 8 hatalmat.

Semleges épületek

Néhány épület semleges színű, nem tartozik egy frakcióhoz sem. Bármely frakció megépítheti ezeket, és ezután az adott frakció épületének számítanak. Ezeket az épületeket leggyakrabban innovációlapkákval lehet megszerezni (lásd a III. függelék a 21. oldalon). Tornyokhoz azonban szakértelemlapka révén lehet hozzájutni (lásd a VIII. függelék a 24. oldalon). Ezen kívül a Szólók frakció 1 toronnyal kezdi a játékot (és szakértelem által egy második tornyot is megszerezhet.)

A semleges épületekre a következő szabályok vonatkoznak:

- Amikor semleges épületet szerzel, azt azonnal le kell helyezni a játéktáblára. Olyan üres területre kell tenned, amelyet elérsz. Ha a terület nem a te területtípussal rendelkezik, akkor előbb át kell formálnod azt a sajátoddá. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a II. oldalon.) Ebben az esetben a szükséges ásókat kizárólag szerszám költségével szerezheted meg, ekkor nem hajthatsz végre ingyenes ásókat biztosító, más akciót. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a II. oldalon.) Ha így nem tudod azonnal lehelyezni az épületet, akkor egyáltalán nem építheted meg (később sem).
- Egy semleges épület lehelyezése építkezésnek számít (így más frakciók hatalmat szerezhettek a szomszédos épületeik után).
- Ez az egyetlen lehetőség arra (a Szerzetesek frakció kezdő képességén kívül), hogy egy üres területre műhelyen kívül más épületet építhess.
- A területtípus, amelyen az épület áll, meghatározza, hogy az épület melyik frakcióhoz tartozik.



Példa: Onnan tudod, hogy ez a torony a fekete színnel rendelkező játékoshoz tartozik, hogy egy fekete mocsáron áll.

- Azok a semleges épületek, amelyek ugyanolyan típusúak, mint a frakciók épületei, ugyanolyan hatalomértékűek, mint a játékos táblán feltüntetettek. Ezek az épületek nem fejleszthetők. Ha egy semleges épület biztosít bevételt (lásd az *I. fázis: Bevétel* fejezetet a 10. oldalon), azt a hozzá tartozó lapka határozza meg.
- Azon semleges épületek hatalomértéke, amelyek típusa nem egyezik meg a játékos táblán álló egyik épülettel sem, az épületet biztosító lapkán van feltüntetve.







Példa: A műemlék (bal oldalon) hatalomértéke 4, a torony (jobb oldalon) hatalomértéke 2.

A tudománytábla

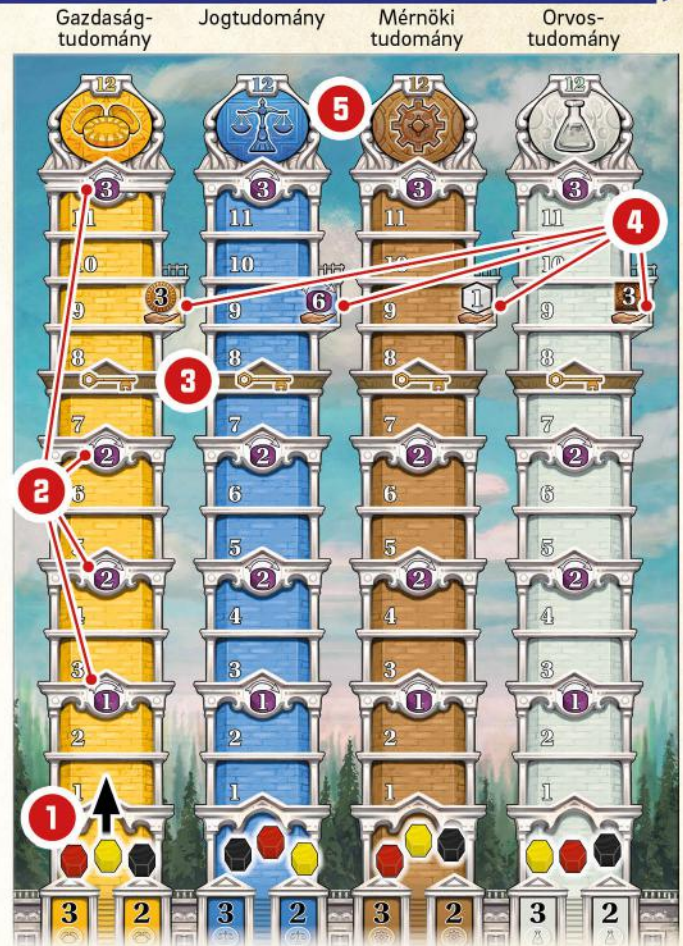
Amellett, hogy a frakciók épületeket építhetnek és fejleszthetik azokat, a tudománytábla négy tudományágán is nyomon követhetik fejlődésüket.

A négy tudományág:

Gazdaságtudomány , jogtudomány , mérnöki tudomány  és orvostudomány .

A tudománytáblán történő előrehaladással hatalmat és más jutalmakat szerezhetsz.

- 1** Minden egyes tudományágban mindegy egyes megszerzett lépésért lépj **fel** a következő szintre az állapotjelölőddel a megfelelő sávon.
- 2** Amikor egy állapotjelölőd eléri a 3., 5., 7. vagy 12. szintet egy tudományág sávján (akár az előkészületek során), azonnal megkapod a feltüntetett számú hatalmat.
- 3** Ahhoz, hogy egy állapotjelölőddel fellephess a 8. szintre egy tudományág sávján, rendelkezned kell egy városkulccsal. (Minden tudományág 8. szintje külön városkulcsot igényel.) Ha nem akarsz vagy nem tudsz városkulcsot felhasználni, a 7. szint után szerzett további lépéseket nem lépheted le. 
- 4** Ha egy állapotjelölőd a 9. vagy magasabb szinten áll egy tudományág sávján, akkor minden forduló I. fázisában (Bevétel) megkapod a feltüntetett bevételt.
- 5** Minden tudományág sávján **csak 1** állapotjelölő érheti el a **12. szintet**. Ha egy játékos elérte egy tudományág 12. szintjét, más játékos nem léphet a 12. szintre abban a tudományágban.



A JÁTÉK MENETE

Egy Terra Mystica – Találmányok kora játék 6 fordulóból áll.

Minden forduló a következő 3 fázisból áll:

I. fázis: **Bevétel**

II. fázis: **Akciók**

III. fázis: **Tudományért járó jutalom és felkészülés a következő fordulóra**

I. fázis: Bevétel



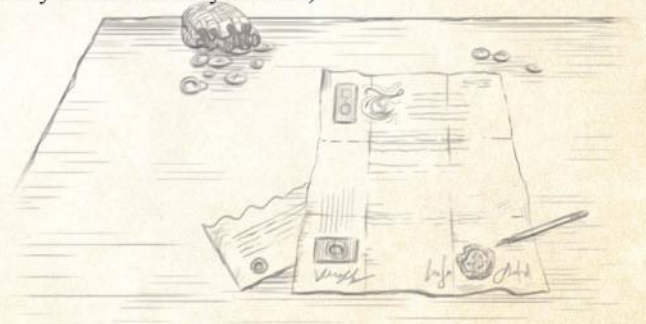
Minden forduló kezdetén (beleértve az első fordulót is) erőforrások formájában bevételhez jutsz. A bevételt egy nyitott tenyér szimbolizálja. Mindent megkapsz, ami a nyitott tenyér felett fel van tüntetve. Bevételed elsődleges forrása a játékosablád. Azonban csak azt a bevételt kapod meg, amely látható, azaz amit nem takar le épület. Bevételt kaphatsz még bónuszlapkákból, szakértelemplakákból, innovációlapkákból és a tudománytábláról.

A tudósokat, pénzerméket és szerszámokat a készletből vedd el. A tudósok készlete korlátozott.

A pénzermék és szerszámok készlete korlátlan. (Abban a ritka esetben, ha elfogynának ezek a játékelemek, használjatos bármilyen alkalmas helyettesítőt.)



Példa: A játékosabládon látható ikonokból származó bevételed 1 hatalom, 2 pénz és 3 szerszám.



II. fázis: Akciók

A játékosrend-táblán látható sorrendet követve (a legfelső játékoskal kezdve, lefelé haladva, majd újra visszatérve a tetejére, és így tovább) a játékosok mindig 1 akciót végrehajtanak, amikor rájuk kerül a sor, egészen addig, amíg passzolási akciót nem hajtanak végre. Amikor minden játékos passzolt, az *Akciók* fázis véget ér.

A *passzolás* akció kivételével bármely akciót bármennyiszor, bármilyen sorrendben végrehajthatsz. (De körönként 1 akciót hajthatsz végre.) Miután végrehajtottad a *passzolás* akciót, nincs több köröd az aktuális fordulóban. A fázis hátralévő részében, amíg nem passzol mindenki, minden körből kimaradsz.

Bármelyik akciód előtt vagy után lehetőség van *erőforrások átváltására*. Ennek módját az akciók után részletesen ismertetjük. (Lásd a 16. oldalon.)

Minden fordulóhoz tartozik legalább 1 fordulólapka, amely lehetővé teszi, hogy pontokat szerezz egy meghatározott akció végrehajtásával. Amikor az aktuális fordulólapka bal oldalán látható akciót hajtod végre, megkapod a lapkán feltüntetett számú pontot. A 24. oldalon kezdődő IX. függelékben az összes fordulólapkát áttekintjük.



Az ehhez a fordulólapka-hoz tartozó fordulóban 2 pontot kapsz minden alkalommal, amikor műhelyt építesz.

A következő akciók közül választhatsz:

TERÜLETFORMÁLÁS ÉS/VAGY ÉPÍTKEZÉS



Ez az akció lehetővé teszi, hogy egy területet a saját területtípusodra formálj, majd műhelyt építs oda.

Használhatod ezt az akciót arra is, hogy területtípus átformálása nélkül építs műhelyt (ha a célterület már a saját területtípusod), illetve át is formálhatsz területet anélkül, hogy aztán műhelyt építenél rá.

Terület átformálása

Ahhoz, hogy egy területre műhelyt építs, át kell formálnod azt a saját területtípusodra.

Az átformáláshoz a célterületnek meg kell felelnie az alábbiaknak:

- **beépítetlen** kell, hogy legyen (nem lehet rajta épület),
- **elérhető távolságon belül** kell lennie egy épületedtől,
- és a területtípusa **nem lehet a saját területtípusod**.

Továbbá ki kell fizetned az átformálás **költségét**.

A játékos táblán lévő **területátformálási kör** megmutatja, mennyire lesz nehéz a terület átformálása. Minden lépésért, amit meg kell tenned, hogy elérd a saját területtípusodat, 1 ásókat kell fizetned. Tehát egy olyan terület átformálása, amelynek típusa szomszédos a sajátoddal a terraformálási körön, 1 ásóba kerül, ha távolabbi, akkor 2 vagy 3 ásóba.



Egy mocsár sivataggá formálásának költsége 2 ásó.

Mindig a **legrövidebb** utat kell választanod a területformálási körön a célterület típusától a saját területtípusodig. Továbbá nem léphetsz túl a saját területtípusodon.

A területformáláshoz szükséges **ásókhöz** többféleképpen is hozzájuthatsz.



Szerszámok beváltása

Szerezhetsz ásókat szerszámok beváltásával. A játékos táblán lévő területformálási sávról leolvasható, hány szerszámot kell fizetned egy-egy ásóért. A játék kezdetén általában 3 szerszámot kell fizetned 1 ásóért. A játék során azonban csökkentheted ezt a költséget. (Lásd a *Területformálás fejlesztése* fejezetet a 14. oldalon.)

Ásót (és ezzel a *területformálás és építkezés* jogát) számos akcióval szerezhetsz, például hatalom-, különleges vagy könyvakciókkal. Ezeket az akciókat később ismertetjük.



Alapesetben egy akció során ásókat csak **egyetlen terület átformálására** használhatsz fel, nem oszthatod szét azokat.

Területformálás során előfordulhat **3 különleges eset**:

- **Hiányzó ásók vásárlása:** Akkor és csak akkor, ha a megszerzett ásók száma nem elegendő ahhoz, hogy egy területet a saját területtípusodra formálj, a hiányzó ásókat megvásárolhatsz a szükséges mennyiségű szerszámot kifizetve. (A területformálási sávon feltüntetett költségnek megfelelően.)
- **Átformálás lépésekben:** Dönthetsz úgy, hogy egy területet a saját területtípusodtól eltérő típusra formálj. Tehát végrehajthatsz köztes lépéseket a területformálási körön, de csak a saját területtípusod irányába. Ebben az esetben nem építhetsz műhelyt erre a köztes területtípusra (mivel nem a saját típusod).
- **2 vagy 3 ásó felhasználása:** Ha több ásót is szerzel (nem szerszámok beváltásával!), a célterület saját típusodra formálása után megmaradt ásókat felhasználhatsz újabb, elérhető területek átformálására. Ebben az esetben a **Hiányzó ásók vásárlása** szabály nem alkalmazható! Műhelyt csak az első átformált területre építhetsz.

Minden rendelkezésedre álló ásót fel kell használnod, **mielőtt** műhelyt építenél. Tehát **nem teheted meg**, hogy átformálsz egy területet, építhetsz rá egy műhelyt, majd átformálsz egy újabb területet, amely az új műhely megépítésével került elérhető távolságba.

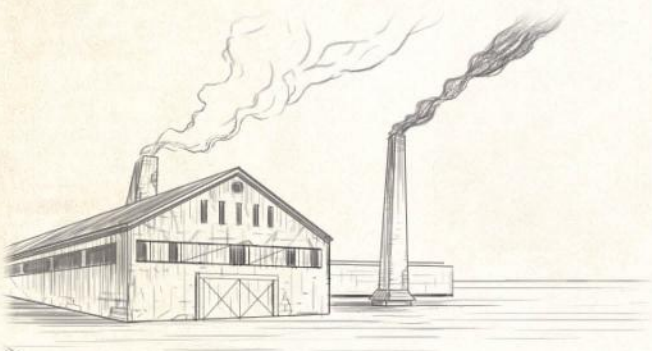
Miután fizetted az ásó(k)ért, tegyél egy, az új területtípust ábrázoló területlapkát az átformált területre (vagy területekre).

Nem tárolhatsz el ásókat későbbi területformáláshoz, a megszerzett ásóidat mindig azonnal fel kell használnod.



Ásók tudományért járó jutalom útján is szerezhetők (lásd a III. fázist a 17. oldalon). Mivel ezekhez az ásókhöz az Akciók fázison kívül jutsz hozzá, nem építhetsz műhelyeket a felhasználásukkor. (A műhelyek építésével meg kell várnod a következő forduló II. fázisát, az *Akciók* fázist.)

Területformálás után nem vagy köteles műhelyt építeni az átformált területre. Ha nem építesz rá műhelyt, a terület beépítetlen marad, és bármelyik frakció újra átformálhatja azt. Minden területlapka, amelyen nem áll épület, szabadon átformálható.



Műhely építése

Egy műhely építéséhez a célterületnek meg kell felelnie az alábbi követelményeknek:

- saját **területtípussal** kell rendelkeznie,
- **beépítetlen** kell, hogy legyen,
- **elérhető távolságon** belül kell lennie legalább 1 épületedtől.

Továbbá:

- a játékosabládon kell, hogy legyen legalább 1 műhely,
- ki kell fizetned a feltüntetett költséget: 1 szerszámot és 2 pénzt.

Miután a fenti feltételek teljesültek, vedd le a **bal szélső** műhelyt a játékosabládról, és tedd azt a kiválasztott területre.

Ezzel lehet, hogy más frakciók hatalmat szerezhetnek, feltéve, hogy van épületük valamely, az új műhellyel szomszédos területen. (Lásd a *Hatalom szerzése építkezés után* fejezetet a 8. oldalon.) **Ne feledd:** az építkező játékosnak kötelessége figyelmeztetni a többi játékost a hatalomszerzés lehetőségére!

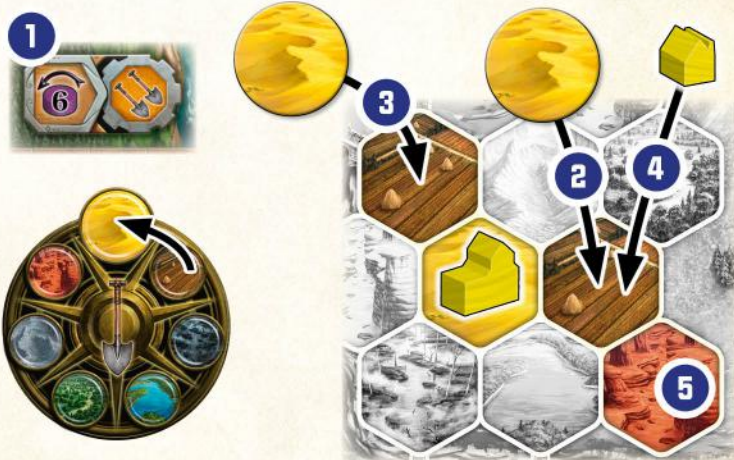


Példa: Szeretnél átformálni egy területet, majd építkezni rá. Minden ásó 3 szerszámba kerül számodra. Ahhoz, hogy a hegységet sivataggá formáld, 2 ásót kell fizetned, melynek költsége 6 szerszám. Elköltöd a szerszámokat, majd leraksz egy sivatag területlapkát a célterületre. Ezután kifizeted a műhely költségét, amely 1 szerszám és 2 pénz, majd a műhelyt az új sivatag területre teszed.

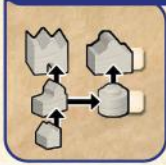
Példa: A **sárga** játékos végrehajtja a feltüntetett hatalomakciót **1** (lásd 15. oldal) – azonnal átformálhat egy területet 2 ásóval, és építkezhet.

Úgy dönt, hogy a jobb oldali síkságot **2** formálja át. Ezt sivataggá formálni csak 1 ásóba kerül, így a megmaradt ásóval egy másik területet is átformálhat. Úgy dönt, hogy a bal felső síkságot **3** is átformálja.

A területek átformálása után a **sárga** játékos megépít egy műhelyt **4** az először átformált síkságra (ami most már sivatag). A **sárga** játékos nem formálhatta volna át a jobb alsó pusztaságot **5**, mivel ez a műhely építése előtt még nem volt elérhető távolságon belül.



ÉPÜLET FEJLESZTÉSE



Ezzel az akcióval fokozatosan fejlesztheted az épületeidet a játék során. 1 akcióval 1 épületen 1 szintet fejleszthetsz.

A fejlesztés költsége a játékoslábon, az új épülettől balra van feltüntetve.

A fejlesztés új épület építésének számít, így lehetővé teszi más frakciók számára, hogy hatalmat szerezzenek, feltéve, hogy van épületük valamely, a fejlesztett épülettel szomszédos területen. (Lásd a *Hatalom szerzése építkezés után* fejezetet a 8. oldalon.)

Az alábbiak minden fejlesztésre vonatkoznak:

- Ha nincs rendelkezésre álló épület abból, amivé fejleszteni szeretnéd egy épületedet, nem fejleszthetsz.
- Az új épületből mindig a bal szélsőt vedd el a játékoslábon elérhetők közül.

- **Fontos:** fejlesztéskor a régi épületet le kell cserélned az új épületre. Vedd le a régi épületet a játékoslábról, és tedd vissza a játékoslábad megfelelő épületsávjának jobb szélső üres helyére. Ezzel csökken a régi épülettípusból származó bevételed. Ezután tedd az új épületet a játékoslábad megüresedett területére.



Összesen **4 különböző fejlesztést** különböztetünk meg.

(A B és D eseteket egy frakció egy játékban csak egyszer tudja végrehajtani.)



Egy **műhely céhre** fejlesztése 2 szerszámba és 6 pénzbe kerül. Ha van legalább 1 **másik frakcióhoz** tartozó épület a fejlesztendő műhely szomszédságában, a 6 pénz helyett csak 3 pénzt kell fizetned.

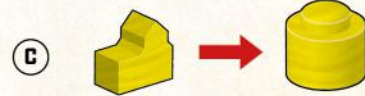
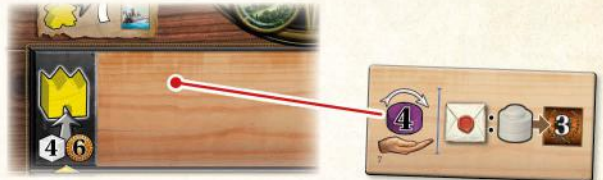


Példa: Te vagy a **piros** játékos. A bal oldali műhely **1** céhre fejlesztésének költsége 2 szerszám és 3 pénz lenne, mivel szomszédos egy másik frakció épületével. A jobb oldali műhely **2** fejlesztésének költsége 2 szerszám és 6 pénz lenne. (Saját szomszédos épületeid nem csökkentik a költséget.)



Egy **céh palotára** fejlesztése 4 szerszámba és 6 pénzbe kerül. A palotád megépítésével egy egyedi képességre vagy különleges akcióra is szert teszel. (Lásd a palotalapok áttekintését a 22. oldalon, a IV. függelékben.) Amikor megépítet a palotád,

először választanod kell egy palotalapját, amelyre lecseréled a játékoslábadon lévő helykitöltő lapját. Válassz egyet a játékoslábad mellett elérhetők közül. Ezután a többi játékos már kevesebb lapka közül választhat.



Egy **céh iskolára** fejlesztése 3 szerszámba és 5 pénzbe kerül. Minden alkalommal, amikor megépítesz egy iskolát, azonnal választasz egy szakértelem lapját az innováció tábla alsó részéről, és képpel felfelé magad elé teszed. (Lásd a szakértelem lapok áttekintését a 24. oldalon, a VIII. függelékben.)

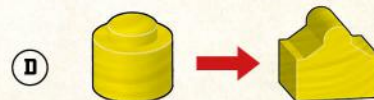
A következő szabályok érvényesek a szakértelem lapok megszerzésére:

- Nem választhatasz olyan szakértelem lapját, amellyel már rendelkezel.
- Attól függően, hogy honnan veszed el a szakértelem lapját, léphetsz a tudomány táblán és/vagy könyvet kapsz a feltüntetett tudományág színében. (Összesen mindig 3 jutalmat kapsz.)



Példa: Ha az **1**-es szakértelem lapját választod, 3-at lépsz a tudomány táblán, a kék (jogtudomány) ágon. Ha a **2**-es szakértelem lapját választod, 2-t lépsz

előre a tudomány táblán, a barna (mérnöki tudomány) ágon, és kapsz 1 barna könyvet a közös készletből.



Egy **iskola egyetemre** fejlesztése 5 szerszámba és 8 pénzbe kerül. Az egyetem megépítésekor szintén azonnal választasz egy szakértelem lapját, betartva az iskolára fejlesztésnél ismertett szabályokat.

HAJÓZÁS FEJLESZTÉSE



Ezzel az akcióval 1 mezőt feljebb lépsz a sávjelölőddel a játékosablád **hajózási sávján**. (Feltéve, hogy nem érte még el a legfelső mezőt.)

Ezzel növekszik az elérhetőséged távolsága.

A fejlesztés költsége a sáv alján van feltüntetve. Fejlesztéskor egyszeri jutalomként azonnal pontokat vagy tetszőleges könyveket is kapsz, ami az új szint mezőjén van feltüntetve.



Példa: Kifizetsz 1 tudóst és 4 pénzt, hogy az 1-es hajózási szintedet 2-esre fejleszd. Jutalomként azonnal kapsz 2 tetszőleges könyvet.

TERÜLETFORMÁLÁS FEJLESZTÉSE



Ezzel az akcióval 1 mezőt feljebb lépsz a sávjelölőddel a játékosablád **területformálási sávján**. (Feltéve, hogy nem érte még el a legfelső mezőt.)

Ezzel csökken a szerszámok beváltásának költsége. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a II. oldalon.)

A fejlesztés költsége a területformálási sáv alatt van feltüntetve. Fejlesztéskor egyszeri jutalomként azonnal pontokat vagy tetszőleges könyveket is kapsz, ami az új szint mezőjén van feltüntetve.



Példa: Kifizetsz 5 pénzt, 1 szerszámot és 1 tudóst, hogy 1 ásó költségét 2 szerszámról 1-re csökkentsd. Jutalomként azonnal kapsz 6 pontot.

INNOVÁCIÓLAPKA SZERZÉSE



Ezzel az akcióval a fejlesztési költségek kifizetése után kapsz egy innovációlapkát.

Egy innovációlapka megszerzése mindig legalább 5 könyvbe kerül, amelyből valamennyi meghatározott tudományágakhoz kell, hogy tartozzon. A szürke könyv egy tetszőleges tudományág könyvét jelenti.

Ehhez a költséghez hozzáadódik még 5 pénz, ha még nem építetted meg a palotádat.

Az elérhető innovációlapkák az innovációtábla felső részén találhatóak. A lapkák oszlopokba vannak rendezve, a költségük pedig az oszlopok alján van feltüntetve.



Példa: Az innovációlapkák költsége ebben az oszlopban 2 könyv a gazdaságtudományból, és további 3 tetszőleges könyv. Ehhez adódik még hozzá 5 pénz, ha nem építetted meg a palotádat.

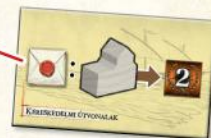
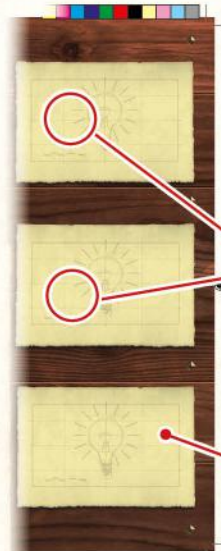
Ha 2 vagy 4 fős játékot játszotok, a legfelső két innovációlapka ára eltér a többitől.



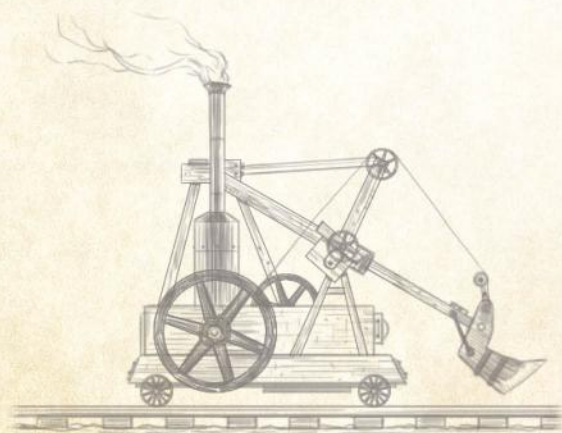
Példa: A jelölés feletti innovációlapkák költsége 2 könyv a gazdaságtudományból, 1 tetszőleges könyv és 2 könyv a jogtudományból (illetve további 5 pénz, ha még nem építetted meg a palotádat).

Helyezd a megszerzett innovációlapkát a játékosablád jobb oldalán található, legelső üres mezőre. Egy játék során legfeljebb 3 innovációlapkát szerezhetsz, ezután nem választhatod többször az *innovációlapka szerzése* akciót.

A mezőn, ahova a megszerzett innovációlapkát teszed, további 1 vagy 2 tetszőleges könyv költség is fel lehet tüntetve, amelyet a lapka lehelyezésekor ki kell fizetned.



Az innovációlapkáknak 3 típusát különböztetjük meg: különleges képességek, azonnali pontok és további épületek. A 21. oldalon kezdődő III. függelékben az összes innovációlapkát áttekintjük.



TUDÓS KÜLDÉSE



A tudománytábla 4 tudományág-sávból áll. Mindegyik sáv alatt van 4 mező, amelyek mindegyikén 1 tudós állhat. (Mindegyik mező értéke 2 vagy 3.)

Gazdaság-tudomány

Jogtudomány

Mérnöki tudomány

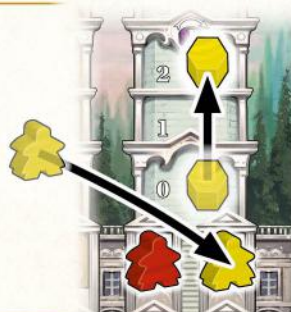
Orvostudomány



Ezzel az akcióval lerakhatsz 1 tudóst az egyik üres mezőre, hogy az állapotjelölőddel 2-t vagy 3-at lépj a megfelelő tudományág sávján (attól függően, hogy a tudóst a 2-es vagy a 3-as mezőre helyezted).

A tudománytáblára küldött tudósaidat soha nem kapod vissza. Ne feledd, hogy összesen 7 tudós áll rendelkezésedre a játék során. Bánj velük bölcsen.

Példa: Egy tudósodat az orvostudomány sávjára küldöd. Mivel a 3-as mező már foglalt, a tudóst az egyik 2-es mezőre helyezed. Ezután 2-t lépsz felfelé az orvostudomány sávján lévő állapotjelölőddel.



Dönthetsz úgy is, hogy 1 tudósodat a tudománytáblára küldés helyett visszateszed a készletedbe, hogy 1-et lépj egy általad választott tudományág sávján.

Ne feledd: ahhoz, hogy egy tudóst bármilyen akcióra felhasználj, először meg kell szerezned a készletedből.

További részleteket a tudománytábláról *A tudománytábla* fejezetben találsz, a 10. oldalon.



HATALOM- ÉS KÖNYVAKCIÓK



A hatalom- és a könyvakciók mezői a játéktábla alján találhatóak (narancssárga nyolcszöggel jelölve). A hatalomakciók állandók, míg a könyvakciók játékról játékra változnak.

A játéktábla alján található akciók mindegyikét fordulónként csak 1 játékos hajthatja végre. Valahányszor végrehajtasz egy ilyen akciót, takard le a narancssárga nyolcszöveget egy X jelzővel, jelezve, hogy az akciót ebben a fordulóban már nem lehet újra végrehajtani.

Ahhoz, hogy végrehajtsz egy hatalomakciót, el kell költened az akció mellett feltüntetett számú hatalmat. Told át a szükséges mennyiségű hatalomjelzőt a III. edényedből az I. edényedbe.

Ahhoz, hogy végrehajtsz egy könyvakciót, el kell költened az akció mellett feltüntetett számú könyvet, tetszőleges tudományágak kombinációjában. A szürke könyv egy tetszőleges tudományág könyvét jelenti.

A 23. oldalon kezdődő VI. függelékben az összes hatalom- és könyvakciót áttekintjük.



Példa: A bal oldali könyvakció végrehajtásához ki kell fizetned két tetszőleges könyvet, hogy egy műhelyedet céhre fejleszd. A jobb oldali hatalomakció végrehajtásához át kell tolnod 3 hatalomjelzőt a III. edényedből az I. edényedbe. Ezután azonnal építesz egy hidat. Úgy döntesz, hogy a hatalomakciót választod – letakarod egy X jelzővel az akcióhoz tartozó narancssárga nyolcszöveget.

KÜLÖNLEGES AKCIÓK



A különleges akciók különböző játékelemek által érhetőek el, és a hatalom- és könyvakciókhoz hasonló, narancssárga nyolcszöggel vannak jelölve. Használat után a különleges akciókat a hatalom- és könyvakciókhoz hasonlóan X jelzővel kell letakarni, mert ezeket az akciókat is fordulónként csak egyszer lehet végrehajtani.

A hatalom- és a könyvakciókkal ellentétben a különleges akciókat csak te hajthatod végre, más játékosok nem. A végrehajtásuknak nincsen költsége.



Példa: Rendelkezel a bal oldalon látható „Professzorok” innovációlapkával. A saját körödben végrehajthatod ezt a különleges akciót, hogy kapj 1 tudóst a készletedből, valamint 3 pontot, mindezt ingyen. Ezután takard le az akciómezőt egy X jelzővel, emlékeztetőül, hogy ebben a fordulóban többször már nem hajthatod végre.

PASSZOLÁS



Amikor a te köröd jön, és már nem tudsz vagy nem akarsz más akciót végrehajtani, *passzolnod*

kell. Ezzel erre a fordulóra véget ér a II. fázisban (Akciók) való részvételed.

Passzoláskor kövesd az alábbi lépéseket. Az utolsó, 6. fordulóban csak az 1. lépést hajtsd végre, a többit ugorod át.

1. Ellenőrizd, hogy van-e *passzolás* ikon a bónuszlapkádön. Ha igen, azonnal megkapod a feltüntetett egyszeri jutalmat (rendszerint pontokat). Ez ugyanígy működik minden más játékelemmel, amelyen *passzolás* ikon szerepel.



Példa:



Ha *passzoláskor* nálad van a balra látható bónuszlapka, 4 pontot kapsz minden palotád és egyetemed után a játéktáblán.

Ha *passzoláskor* rendelkezel a jobb oldali innovációlapkával, 2 pontot kapsz minden céhed után a játéktáblán.



2. Vedd el a játéktábla mellett felfordított 3 bónuszlapka egyikét. Ez lehet akár egy másik játékos által, a forduló során korábban már használt, de azóta már visszaadott bónuszlapka. Ha a bónuszlapkán volt pénz, azt is megkapod. Tedd az új bónuszlapkádát képpel lefelé magad elé, ezzel jelezve, hogy a forduló hátralévő részéből kimaradsz.



Megjegyzés: Kötelező új bónuszlapkát választanod, nem használhatod ugyanazt a bónuszlapkát két egymást követő fordulóban.

3. Ezután képpel felfelé tedd vissza a régi bónuszlapkádát a játéktábla mellé, a másik két elérhető bónuszlapka mellé.
4. Végül mozgasd a játékosrend-jelölődet a következő forduló oszlopának legfelső üres mezőjére a játékosrend-táblán.

A játékosrend-tábla bal oldali oszlopa a páratlan-, a jobb oldali oszlopa a páros sorszámú fordulókat jelöli.



Példa: Az 1. fordulóban te vagy a második játékos, aki *passzol*. Átmozgatod a játékosrend-jelölődet a bal oldali oszlopból a jobb oldali oszlop második mezőjére.

Amint **minden játékos** *passzolt*, az aktuális forduló Akciók fázisa véget ér, a játék a **III. fázissal** folytatódik: **Tudományért járó jutalom és felkészülés a következő fordulóra.**

LEHETŐSÉG: ERŐFORRÁSOK ÁTVÁLTÁSA

A körökben, a választott akciód mellett szabadon átválthatod az erőforrásaidat.

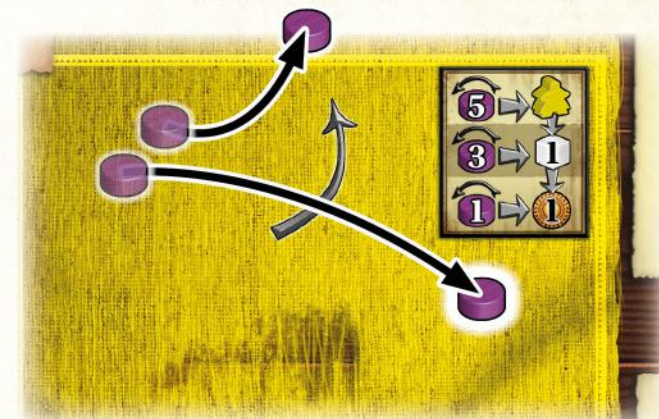
Ezt akármilyen gyakran megteheted, az **akciód végrehajtása előtt és/vagy után.**

Máshogy nem válthatsz át erőforrásokat, és csak a saját köröd során válthatod át azokat.

A következő átváltások közül választhatsz:

Hatalom feláldozása

Ha legalább 2 hatalomjelződ van a II. edényedben, visszatehetsz onnan 1-et a közös készletbe, hogy áttolj 1 másik hatalomjelzőt a II. edényből a III. edényedbe. Ezt bármennyiszor megteheted.



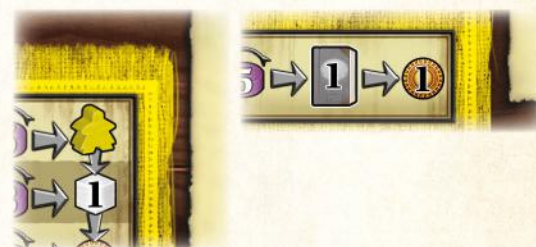
Hatalom/erőforrás átváltás

Hatalmat átválthatod erőforrásra. A meghatározott mennyiségű hatalomjelződ III. edényből I. edénybe tolasával fizess ki az átváltás költségét.

Erőforrás erőforrásra váltása esetén fizess ki az átváltás költségét.

Az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésedre:

- Fizess 5 hatalmat, hogy kapj 1 tudóst vagy 1 tetszőleges könyvet.
- Fizess 3 hatalmat, hogy kapj 1 szerszámot.
- Fizess 1 hatalmat, hogy kapj 1 pénzt.
- Fizess 1 tudóst, hogy kapj 1 szerszámot.
- Fizess 1 szerszámot vagy 1 könyvet, hogy kapj 1 pénzt.



III. fázis: Tudományért járó jutalom és felkészülés a következő fordulóra

A III. fázis akkor kezdődik, miután minden játékos *passzolt* az *Akciók* fázisban.

Az **1–5. forduló** során tudományért járó jutalmat szerezhetek, és felkészültök a következő fordulóra.

A **6. fordulóban** azonban hagyjátok ki ezt a fázist, és a 18. oldalon *A játék vége és a végső pontozás* fejezetben leírtak szerint folytassátok a játékot.

Hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Tudományért járó jutalom szerzése

A tudományért járó jutalom a fordulólappák jobb oldalán van feltüntetve (illetve a 6. fordulólappán le van takarva, mivel akkor ez a fázis már kimarad).

Minden játékos megkapja az aktuális forduló tudományért járó jutalmát, amennyiben legalább a feltüntetett érték szintjén áll a megadott tudományágban. Ha egy játékos a feltüntetett érték kétszeres vagy háromszoros (vagy annál többszörös) szintjén áll, akkor minden egyes többszörös után megkapja a jutalmat.



3-as szintű orvostudomány esetén
1 tetszőleges könyvet kapsz.



8-as szintű mérnöki tudomány esetén 2 ásót
kapsz.

Az *ásó* tudományért járó jutalmára a következő szabályok vonatkoznak:

- Ezt a jutalmat a következő forduló játékosrendje szerint használjátok fel.
- A tudományért járó jutalomként szerzett ásót nem egészítheted ki további ásókkal.
- Az így kapott ásót nem viheted tovább a következő fordulóra, azonnal fel kell használnod.
- A tudományért járó jutalomként szerzett ásókat egy vagy több, elérhetőségen belüli terület átfórmálására használhatod fel.
- Nem építhetsz műhelyt a III. fázis során.

2. X jelzők eltávolítása

Távolítsatok el minden felhasznált X jelzőt:

- a játéktábla alján lévő hatalom- és könyvakciókról,
- palotáitok, innovációlapkáitok és szakértelemplapkáitok különleges akcióiról,
- és a bónuszlapkák különleges akcióiról.



Capstone Games

2 Techview Drive,
Suite 2Cincinnati,
OH 45215
www.capstone-games.com

Importálja:

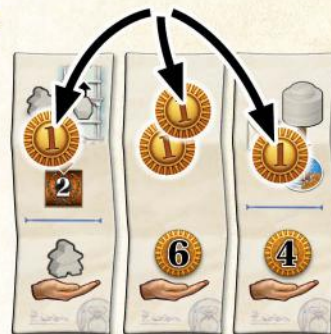
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu

További információra van szükséged vagy nem találsz valamit?

<https://capstone-games.com/board-games/age-of-innovation/>

3. Pénzermék és bónuszlapkák

Tegyetek egy-egy pénzt a közös készletből a játéktábla melletti három, ki nem választott bónuszlapkára. (Ha egy bónuszlapkát két fordulón keresztül senki nem választott ki, akkor így már 2 pénz lesz rajta.)



4. Bónuszlapka felfordítása

Mindenki fordítsa fel az előtte lévő bónuszlapkát.

5. Fordulólapka lefordítása

Fordítsátok képpel lefelé a kiértékelt fordulólappát, hogy csak a következő forduló fordulólappái látszódnak.



Készítők

Tervezte: Helge Ostertag

Illusztrációk: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Grafikai tervezés: Christof Tisch

Szerkesztő: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus,
Christof Tisch, Inga Keutmann

Angolra fordította: Ralph H Anderson

Lektorálta: Mike Martins, Nathan Morse

Magyarra fordította: Trásy Zsolt Lektor: Vágó I. Dániel

Szeretnénk köszönetet mondani Anna Christina Hucke-nek a szedésben nyújtott segítségéért és Andreas Reschnek a 3D-s játékkörnyezet elkészítéséért.

A sok tesztelő és támogató képviselőjében köszönjük a következőknek: Chris Bizzell, James Ataei, Christian Rossmann, Mike Assante, Reuben Hazelby, Christopher Ho, Alexander Bobrov, Dave Edwards, Francis Birek, Moreira, DocCool, George Galuska, E. Gökke Cimen, Fadi El-Riachi, Allan Jiang, Radhanath Housden, Matthew French

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37.
65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



1.0 verzió

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

Amint a 6. forduló II. fázisa (Akción) során mindenki passzolt, a játék véget ér. (A 6. fordulóban nem jár tudományért járó jutalom, mivel azt letakarja az utolsóforduló-lapka.) Ekkor kell végrehajtanotok a végső pontozást (a birodalom mérete, a tudomány és az erőforrások után). A játékosok ebben a fázisban további pontokat kapnak, amelyek hozzáadódnak a játék során megszerzett pontokhoz. Miután végeztetek a pontozással, a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén a holtversenyben álló játékosok megosztják a győzelmet.



A legnagyobb birodalom pontozása

Számold össze épületeid legnagyobb csoportját, amelyek elérhetőségen belül vannak (lásd a *Szomszédosság és elérhetőség* fejezetet a 8. oldalon). Ez azt jelenti, hogy a csoport minden épülete elérhető távolságon belül van a csoport legalább egy másik épületéhez képest. Csak az épületek darabszáma számít, azok típusa és hatalomértéke nem.

- Akinek a legnagyobb csoportjában a **legtöbb** épület van, **18 pontot** kap.
- Akinek a legnagyobb csoportjában a **második legtöbb** épület van, **12 pontot** kap.
- Akinek a legnagyobb csoportjában a **harmadik legtöbb** épület van, **6 pontot** kap.

(Ez a pontszámítás a játéktábla bal felső sarkában is látható.) Döntetlen esetén egyenlően osztátok el a megfelelő helyezések pontszámait a döntetlen helyzetben lévő játékosok között (lefelé kerekítve).

Példa: Egy játékos legnagyobb csoportja 10 épületből áll, és mind a 3 másik játékos legnagyobb csoportja 9 épületből áll. A legnagyobb csoporttal rendelkező játékos 18 pontot kap. A 3 holtversenyben álló játékos összeadja a 2. és 3. helyezéért járó pontszámot, majd elosztja a holtversenyben álló játékosok számával. $(12 + 6) \div 3 = 6$ pontot kap mindhárom játékos.

A tudomány pontozása

Pontozátok le **mind a 4 tudományágot** a következők szerint:



- Akinek a többi játékoshoz képest **legmagasabb szinten áll** az állapotjelölője, **8 pontot** kap.
- Akinek a többi játékoshoz képest a **második legmagasabb szinten áll** az állapotjelölője, **4 pontot** kap.
- Akinek a többi játékoshoz képest a **harmadik legmagasabb szinten áll** az állapotjelölője, **2 pontot** kap.

(Ez a pontszámítás a játéktábla bal felső sarkában is látható.) Nem kaphatsz pontot olyan tudományág után, aminek a 0. szintjén állsz, még 2 vagy 3 fős játék esetén sem.

Döntetlen esetén egyenlően osztátok el a megfelelő helyezések pontszámait a döntetlen helyzetben lévő játékosok között (lefelé kerekítve).



Példa: Mivel a **kék** játékos állapotjelölője magasabban áll a gazdaságtudomány sávján, mint bárki másé, 8 pontot kap. A **sárga** és a **piros** játékos ezen a sávon holtversenyben érte el a 2. legmagasabb szintet, ezért a 2. és 3. helyezéért járó pontokat összeadják, és egyenlően szétosztják egymás között. Mindketten $(4 + 2) \div 2 = 3$ pontot kapnak. A **fekete** játékos nem kap pontot.

Erőforrások pontozása




Minden játékos váltsa át a megmaradt erőforrásait pénzzé, a *Lehetőség: erőforrások átváltása* fejezetben (16. oldal) foglaltak szerint.

1 pont jár minden 5. pénzért.

ALTERNATÍV SZABÁLY AZ ELŐKÉSZÜLETEKHEZ

Ha az előkészületek során nagyobb változatosságot szeretnétek a játékosablák, a frakciók és más játékkomponensek elosztásában, akkor a *Frakciók és játékosablák kiválasztása* lépés helyett a következők szerint járjatok el:

1. Keverjétek meg a 7 játékosablak-választó kártyát, majd csapjatok fel 6-ot képpel felfelé az asztalra. (1 kártya nem lesz választható.)
2. Véletlenszerűen tegyetek a játékosok számánál eggyel több frakciólapkát képpel felfelé az asztalra.
3. Véletlenszerűen tegyetek a játékosok számánál eggyel több palotalapkát képpel felfelé az asztalra. Ne használjátok a piros hátlappal rendelkező, 17. palotalapkát .
4. Véletlenszerűen tegyetek a játékosok számánál hárommal több bónuszlapkát képpel felfelé az asztalra.
5. Tegyétek a fenti lépések során kimaradt játékelemeket a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.
6. Sorsoljatok kezdőjátékost.
7. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva menjetek 3 kört. A köre során minden játékos válasszon ki és vegyen maga elé, bármilyen sorrendben:
 - egy játékosablak-választó kártyát VAGY egy frakciólapkát VAGY egy palotalapkát. A 3 kör lejátszása után mindenki vegye magához a játékosablak-választó kártyájához tartozó játékosablakot, a kártyát pedig tegye vissza a dobozba.
 8. Most a kezdőjátékostól jobbra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva minden játékos válasszon 1 bónuszlapkát, és vegye maga elé. Ezután a 3 megmaradt bónuszlapkát képpel felfelé tegyék a játéktábla mellé, és tegyék mindegyikre egy-egy pénzt.
 9. Tegyétek vissza a dobozba a ki nem választott játékosablak-választó kártyákat, játékosablakot, frakció- és palotalapkákat, ezekre a játék során nem lesz szükség.
 10. Minden játékos tegye a palotalapkáját a játékosablakjára. (Helykitöltő lapkára most nem lesz szükségetek, mert a palotalapok megépítésekor nem fogtok palotalapkát választani – helyette az imént kiválasztott palotalapkát fogjátok használni.)

KÉTFŐS JÁTÉK

Kétfős játék esetén a következő szabályok érvényesek.

Változások az előkészületek során

1 Képpel lefelé keverjétek össze a **4 birodalompontozó lapkát**, és tegyetek egyet továbbra is képpel lefelé a játéktábla (1–3 fős oldalának) megfelelő mezőjére. A másik 3 lapkát tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék azokat, ezekre a játék során nem lesz szükség.



2 Tegyetek a tudománytáblára **4 tudóst** és **4 állapotjelölőt** egy nem használt színben az alábbiak szerint – ez egy harmadik, semleges frakciót képvisel majd rajtatok kívül.

- Tegyetek **egy-egy tudóst** mindegyik tudományág alá, az egyik **2-es mezőre**.
- Tegyetek **egy-egy állapotjelölőt** mindegyik tudományág sávjára, a 2. szintre. Ezután az 1–5. fordulók fordulólapkáinak jobb oldalán látható, tudományért járó jutalom alapján lépjétek fel a megfelelő tudományágak sávjain. A semleges frakciónak nincs szüksége városkulcsra ahhoz, hogy a 8. szint fölé lépjen.

Változások a játék menete és a végső pontozás során

A **6. forduló** kezdetén fordítsátok fel a birodalompontozó lapkát.

A játék végén a legnagyobb birodalom, és a tudomány pontozását úgy hajtsátok végre, mintha egy harmadik, semleges frakció is játékban lenne. Ez a frakció nem kap pontokat. Ha azonban ez a frakció az első vagy második helyet foglalja el bármely pontozás során, a nála alacsonyabb helyen álló frakciók kevesebb pontot kapnak. Döntetlen helyzetek esetén a szokásos módon járjatok el.

Tudomány pontozása: A semleges frakció állapotjelölői meghatározzák a semleges játékos helyezését a 4 tudományágban.

Legnagyobb birodalom pontozása: A birodalompontozó lapkán lévő szám meghatározza, hogy a semleges frakció legnagyobb csoportja hány épületből áll.



Példa: az 1. forduló fordulólapkáján 1 sárga (gazdaságtudomány) ikon látható. Ennek megfelelően lépjétek 1-et a semleges (példánkban **fekete**) állapotjelölővel a sárga tudománsávon.

A 2. forduló fordulólapkáján 3 kék (jogtudomány) ikon látható. Ennek megfelelően lépjétek 3-at a semleges (példánkban **fekete**) állapotjelölővel a kék tudománsávon.

A fentiek szerint járjatok el a 3–5. fordulólapkák esetén is. (A 6. fordulóban nem jár tudományért járó jutalom, ezért a semleges frakció nem fog lépni a lapka miatt.)

FÜGGELÉK

I. függelék: Játékos táblák



Erdei

A játék kezdetén lépj 1-et mindegyik tudományág sávján.

Az előkészületek során a II. edénybe 8 hatalomjelzőt, az I. edénybe 4 hatalomjelzőt tegyél. (7, illetve 5 helyett.)



Hegyi

Bevételeként további 2 pénzt kapsz.

Az első céhed bevételként (2 pénz helyett) 3 pénzt ad.



Mocsári

A játék elején kapsz 1 tudóst.

Az előkészületek során a II. edénybe 9 hatalomjelzőt, az I. edénybe 3 hatalomjelzőt tegyél. (7, illetve 5 helyett.)



Pusztasági

A játék kezdetén kapsz 1 tetszőleges könyvet és 1 szerszámot.

Amikor *innovációlapka szerzése* akció során hozzájutsz a 2. innovációlapkához, nem kell további könyvet fizetned a játékos táblára helyezéséért. (A 3. innovációlapka lehelyezéséért továbbra is fizetned kell.)



Síkági

A *területformálás fejlesztése* akció (lásd 14. oldal) költsége alacsonyabb számadra.



Sivatagi

A játék kezdetén, miután minden induló épület a táblára került, kapsz egy ingyen ásót. (Ha ekkor több játékos kap ásót, játékosrendben használjátok fel azokat.) Műhelyt ekkor nem építhetsz.



Tavi

A játékot 1-es hajózási értékkel kezded.



II. függelék: Frakciók



Aldottak

A játék kezdetén lépj 1-et mindegyik tudományág sávján.

A III. fázisban, a tudomány után járó jutalom kiértékelésekor tekintsd úgy, mintha 3-mal magasabb szinten állnál minden tudományág sávján. Így akár 12. szint fölötti értékkel is számolhatsz.

Példa: Az Aldottak 6. szinten állnak a jogtudomány sávján. A tudomány után járó jutalom 1 tudós minden 3 szint után a jogtudomány sávján. Az Aldottak 3 tudóst kapnak, mivel a jogtudományban elért szintjük hárommal magasabbnak tekintendő (6 + 3).



Bányászok

A játék kezdetén lépj 2-t a mérnöki tudomány sávján.

Alagútásás: minden alkalommal, amikor végrehajtasz egy területformálás és/vagy építkezés akcióit, elkölthetsz 1 szerszámot, hogy átgorhass egy területet vagy folyómezőt.

Minden alkalommal, amikor használod az alagútásást, kapsz 4 pontot. Egy terület/folyómező átgrása azt jelenti, hogy a célterület nem kell, hogy szomszédos legyen egy másik épülettel. Ehelyett elegendő, ha a célterület valamelyik szomszédos területe szomszédos egy épülettel. A célterület **nem lehet** szomszédos másik épülettel. Akkor is használható az alagútásást, ha hajózással egyébként elérned a célterületet.

A játék végén, a legnagyobb birodalom pontozásakor az alagútásással elérhető épületek mind egy csoportba tartozónak számítanak. (Nem számít, hogy ekkor mennyi szerszámot maradt.)

II. fázis (Akciók) során: Akcióként elkölthetsz 1 szerszámot, hogy építs 1 hidat. Ez a híd nem kell, hogy folyót íveljen át, a híd mindkét oldalát határoló terület lehet szárazföld.



Felfedezők

A játék kezdetén lépj 1-et a gazdaságtudomány és az orvostudomány sávján.

Minden alkalommal, amikor várost alapítasz, felfedehatsz összesen 3 szintet a tudománytábla sávjain (akár több tudományágra szétosztva), és kapsz 1 tetszőleges könyvet.



Feltalálók

A játék kezdetén, miután lehelyezted az induló műhelyeidet és bónuszlapkát is választottál, 1 szakértelemplakát is választasz magadnak. (A lapkáért járó jutalmakat megkapod, a tudománytáblán való lépést és/vagy könyvet is beleértve.) Ha a szakértelemplakka bevételt

biztosít, az már az 1. fordulú I. fázisában érvényesül. Ha a szakértelemplakka ásót biztosít, azt azonnal fel kell használnod. (Ha ekkor több játékos kap ásót, játékosrendben használjátok fel azokat.) Műhelyt ekkor nem építhetsz.



Filozófusok

A játék kezdetén lépj 2-t a gazdaságtudomány sávján.

Minden alkalommal, amikor szakértelemplakát szerzel, kapsz 1 könyvet a szakértelem tudományágának színében. (Akkor is, ha a szakértelemplakka szerzésével egyébként nem kapnál könyvet.)

II. fázis (Akciók) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 1 tetszőleges könyvet. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



Goblinok

A játék kezdetén lépj 1-et a gazdaságtudomány és a mérnöki tudomány sávján, valamint kapsz 1 szerszámot.

Minden alkalommal, amikor ásót használsz, kapsz 2 pénzt (ásónként).



Gyikemberek

A játék kezdetén lépj 2-t egy tudományág sávján VAGY lépj 1-et két különböző tudományág sávján.

Minden alkalommal, amikor várost alapítasz, végrehajthatsz 1 ingyen területformálás és/vagy építkezés akcióit 1 ingyen ásóval és 1

ingyen műhellyel. Ezt a műhelyt nem vagy köteles az éppen átfórmált területre építeni, teheted azt egy elérhetőségen belüli, saját területtípusodnak megfelelő területre is. Ezeket leszámítva a műhely építésére vonatkozó szokásos szabályok érvényesek erre az akcióra.



Illuzionisták

A játék kezdetén lépj 2-t az orvostudomány sávján.

Minden alkalommal, amikor hatalomakcióit hajtasz végre, 1-gyel kevesebb hatalmat kell költened (egyel kevesebb hatalomjelzőt kell áttolnod a III. edényből az I-be), és kapsz 3 pontot, vagy 5 fős játék esetén 4 pontot.



Médiумok

A játék kezdetén lépj 1-et a gazdaságtudomány és az orvostudomány sávján, valamint kapsz 1 szerszámot.

II. fázis (Akciók) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 5 hatalmat, majd ezután végrehajthatsz egy második akcióit. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



Szerzetesek

A játék kezdetén lépj 1-et a jogtudomány sávján.

A kezdő műhelyk lerakásakor ne tegyél le egy műhelyt sem. Ehelyett az egyetemed tedd a játéktáblára. Ezt azután tedd meg,

hogy az összes többi frakció végzett a kezdő épületeik lehelyezésével. Az egyetemed lehelyezése után a szokásos módon szakértelemplakát is választasz magadnak. (A lapkáért járó tudománytáblán való lépést és/vagy könyvet is megkapod.) Ha a szakértelemplakka bevételt biztosít, az már az 1. fordulú I. fázisában érvényesül. Ha a szakértelemplakka ásót biztosít, azt azonnal fel kell használnod. (Ha ekkor több játékos kap ásót, játékosrendben használjátok fel azokat.) Műhelyt ekkor nem építhetsz.



Szólók

A játék kezdetén lépj előre 1-et a gazdaságtudomány és a mérnöki tudomány sávján.

A kezdő műhelyk lehelyezésekor egy harmadik épületet is lehelyezel: egy semleges tornyot. A torony hatalomértéke 2. Az első két épületet a szokásos szabályok szerint helyezd

le. Miután az összes többi frakció végzett a kezdő épületeik lehelyezésével (de mielőtt a Szerzetesek lehelyezték volna egyetemüket), tedd le a harmadik épületet is. A három épület lehelyezésének sorrendjét szabadon megválaszthatod.

Az I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat és 2 pénzt.



Tengerészek

A játék kezdetén lépj előre 3-at a jogtudomány sávján.

Minden alkalommal, amikor műhelyt építesz egy folyómezővel szomszédos területre, kapsz 2 pontot.



III. függelék: Innovációlapkák

1. Különleges akciók



Deus ex machina

II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva végrehajthatsz egy területformálás és/vagy építkezés

és/vagy építkezés fejezetet a II. oldalon.) (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)

Egyszeri jutalomként **azonnal** kapsz 1 tetszőleges könyvet és lépj 1-et a tudománytábla mindegyik sávján.



Kereskedelmi útvonalak

Passzoláskor: Kapsz 2 pontot minden céhed után a játéktáblán.



Professzorok

II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 1 tudóst és 3 pontot. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)

2. Azonnali pontok és jutalmak



Acélművek

Azonnal kapsz egy egyszeri jutalmat, melynek mértéke a játéktáblán álló hídjaid számától függ: 1 híd esetén 8 pontot; 2 híd esetén 12 pontot; 3 híd esetén 18 pontot kapsz. Elég, ha a hidak egyik oldalán áll épületed.



Csatornázás

Azonnal kapsz 2 pontot minden műhelyed után a játéktáblán.



Építészet

Azonnal kapsz egy egyszeri jutalmat: összesen annyit léphetsz a tudománytábla sávjain, ahány különböző formájú épületed van a játéktáblán. Ezeket a lépéseket szabadon szétoszthatod a sávok között. Emellett **azonnal** kapsz 10 pontot.



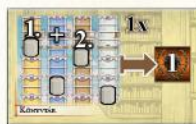
Főiskolák

Azonnal kapsz 5 pontot minden iskolád után a játéktáblán.



Gőzenergia

Azonnal kapsz 1 tudóst, 1 ingyenes fejlesztést a területformálási sávodon és 1 ingyenes fejlesztést a hajózási sávodon. A fejlesztésekért járó jutalmakat megkapod.



Könyvtárak

Azonnal kapsz annyi pontot, amennyi a két, legmagasabb szintű tudományág sávján elért szintjeid összege.

Példa: Állapotjelölőddel a következő szinteken állsz a tudománytáblán: a gazdaságtudományon 9, a jog- és orvostudományon 7, a mérnöki tudományon pedig 2. Ezért $(9 + 7) = 16$ pontot kapsz.



Népszámlálás

Azonnal kapsz egy egyszeri jutalmat, melynek mértéke a játéktáblán álló épületeid számától függ: 7-8 épület esetén 8 pontot; 9-10 épület esetén 12 pontot; 11 vagy több épület esetén 18

pontot kapsz. Ha 7 vagy kevesebb épületed van, nem kapsz pontot ezért az innovációlapkáért.



Tárgyalások

Azonnal kapsz egy egyszeri jutalmat: pontokat az épületcsoportjaid száma után. Egy épületcsoport 1 vagy több szomszédos épületből áll. (Lásd a Szomszédosság és elérhetőség fejezetet a 8.

oldal.) 4 csoport esetén 8 pontot; 5 csoport esetén 12 pontot; 6 vagy több csoport esetén 18 pontot kapsz. Ha 3 vagy kevesebb épületcsoportod van, nem kapsz pontot ezért az innovációlapkáért.



Városok szövetsége

Azonnal kapsz 5 pontot minden városlapkád után.

3. További épületek

Egyszeri jutalomként ezek az innovációlapkák lehetővé teszik, hogy **azonnal** lerakhass egy semleges épületet a játéktáblára. Ez a jutalom építkezésnek számít, így pontokat adhat és/vagy hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára. Passzolás vagy más innovációlapkák szempontjából is számítanak. A semleges épületek építésére vonatkozó szokásos szabályok érvényesek rájuk. (Lásd a Semleges épületek fejezetet a 9. oldalon.)



Céh

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges céhet.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 5 pénzt.



Egyetem

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges egyetemet. Ezért **nem kapsz** szakértelemlapkát. Ez az egyetem lehetővé teszi, hogy egy olyan, 3 épületből álló csoportból, amelynek tagja, várost alapíts. (A 7 hatalomértéket így is el kell érnie a csoportnak.)

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 pontot.



Iskola

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges iskolát. Ezután egyszeri jutalomként **azonnal** válassz 1 szakértelemlapkát.

(A lapkáért járó, tudománytáblán való lépést és/vagy könyvet is megkapod.)



Műemlék

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges műemléket. A műemlék hatalomértéke 4.

A műemlék lehetővé teszi, hogy egy olyan, 2 épületből álló csoportból, amelynek tagja, várost alapíts. (A 7 hatalomértéket így is el kell érnie a csoportnak.)

Emellett **azonnal** kapsz 7 pontot.



Műhely

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges műhelyt.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 3 szerszámot.



Palota

Egyszeri jutalomként **azonnal** építs egy semleges palotát. Ezért **nem kapsz** palotalapkát. Ezután egyszeri jutalomként **azonnal** tegyél 2 hatalomjelzőt a készletből a III. edényedbe.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 4 hatalmat.



IV. függelék: Palotalapok



1 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 5 hatalmat.
II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 2 szerszámot. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



2 II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva végrehajthatsz egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 2 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a 11. oldalon.) (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



3 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat.
II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva lefokozhatod egy iskoládát céhre, hogy kapj 3 pontot és 1 szerszámot. Végrehajtáskor helyezd vissza az iskolát a játékoslábdra, és tegyél egy céhet a helyére. Ez építkezésnek számít, így pontokat adhat és/vagy hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.) Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha nincs céh a játékoslábdon.



4 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat.
II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva ingyen fejleszthetsz egy műhelyt céhre. Ez építkezésnek számít, így pontokat adhat és/vagy hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



5 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 4 hatalmat.
Egyszeri jutalomként **azonnal** válassz 1 szakértelemlapkát. (A lapkáért járó tudománytáblán való lépést és/vagy könyvet is megkapod.)



6 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat és 1 tetszőleges könyvet.
II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva 2-t léphetsz a tudománytábla **egyik** sávján. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



7 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 4 hatalmat.
Passzoláskor: kapsz 3 pontot minden iskolád után a játékoslábdon.



8 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 pénzt, 2 hatalmat és 1 szerszámot.
Városalapításhoz elegendő 6 hatalomértékű épület (7 helyett). Az épületek számának feltétele változatlan. (Lásd a *Városalapítás* fejezetet a 9. oldalon.)



9 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 tudós.
Repülés: minden alkalommal, amikor végrehajtasz egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót, 1 tudós elköltésével átrepülhetsz 1 vagy 2 területet és/vagy folyómezőt. Minden alkalommal, amikor használod a repülést, kapsz 5 pontot.

1 vagy 2 terület/folyómező fölötti repülés azt jelenti, hogy a célterület nem kell, hogy szomszédos legyen egy másik épületteddel. Ehelyett elegendő, ha a célterület valamelyik szomszédos területe szomszédos egy épületteddel, 2 terület/folyómező esetén elegendő, ha a célterület valamelyik szomszédos területe szomszédos egy épületteddel szomszédos területtel. A célterület **nem lehet** szomszédos egy másik épületteddel. (Akkor is használható a repülés, ha hajózással egyébként elérned a célterületet.) A játék végén, a legnagyobb birodalom pontozásakor a repüléssel elérhető épületek mind egy csoportba tartozónak számítanak. (Nem számít, ekkor mennyi tudósod maradt.)



10 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 6 pénzt.
Egyszeri jutalomként **azonnal** kapsz 12 hatalmat és 2 tetszőleges könyvet.



11 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 szerszámot.
Egyszeri jutalomként **azonnal** kapsz 1 általad választott városlapkát. Helyezd erre a palotalapkára. Ez a városlapka nincs hatással a játékoslábdon történő városalapításokra. A palotád továbbra is része lehet városalapításnak (vagy lehet már város része, amikor megkapod ezt a jutalmat). Minden más hatás szempontjából ez a városlapkát úgy kell tekinteni, mint bármely városlapkát a játékoslábdon.



12 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 8 hatalmat.
II. fázis (Akciónak) során: Minden alkalommal, amikor műhelyt építesz, kapsz 2 pontot.



13 II. fázis (Akciónak) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 3 pénzt és 1 tetszőleges könyvet. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)
II. fázis (Akciónak) során: Minden alkalommal, amikor céhet építesz, kapsz 3 pontot.



14 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 6 hatalmat.
Egyszeri jutalomként **azonnal** lépj 2-t a hajózási sávodon.
Minden alkalommal, amikor **várost alapítasz,** figyelmen kívül hagyhatsz egy folyómezőt két épülecsoporthoz között, hogy ezzel egy épülecsoporthoz alakítsd belőlük. (Eldöntheted, hogy használod-e ezt a képességet, és ha igen, mikor.) Használatkor tedd a városlapkát a figyelmen kívül hagyott folyómezőre.



15 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 6 hatalmat.
Egyszeri jutalomként **azonnal** végrehajtasz egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 2 ingyen ásóval. (A szokásos módon, szerszámok költségével kiegészítheted további ásókkal, hogy a célterületet a saját területtípusodra alakítsd.) Építhetsz 2 hidat ingyen (lásd a hid építése hatalomakciót a 23. oldalon) és kapsz 2 tetszőleges könyvet. Eldöntheted, hogy milyen sorrendben veszed igénybe a jutalmakat, de nem keverheted azokat. (Például területformálás – hidépítés – területformálás.)



16 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat és 1 tetszőleges könyvet.
Egyszeri jutalomként **azonnal** vedd el 1 céhet a játékoslábdóról, és tedd ingyen a játékoslábdra, egy saját területtípussal rendelkező területre. A terület nem kell, hogy elérhető távolságon belül legyen számodra, de nem formálható át annak területtípusát. Ez *építkezésnek* számít, így pontokat adhat és/vagy hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára.



17 I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 hatalmat.
Egyszeri jutalomként **azonnal** kapsz 10 pontot.



Ennek a lapkának a hátoldala piros, hogy könnyebben megtaláljátok az előkészületek során.



V. függelék: Bónuszlapkák



II. fázis (Akción) során: Amikor műhelyt építesz egy folyómezővel szomszédos területre, kapsz 2 pontot.
II. fázis (Akción) során: Elérhetőséged távolsága 1-gyel növekszik (ne lépj előre a hajózási sávodon).

Ha a 6. forduló során ez a lapka nálád van, a megnövekedett elérhetőséged nincs hatással a végső pontozásra.



Passzoláskor: Kapsz 4 pontot minden egyetemed és/vagy palotád után a játéktáblán.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 szerszámot.



II. fázis (Akción) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva 1-et léphetsz a tudománytábla egyik sávján. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 2 szerszámot.



II. fázis (Akción) során: Minden alkalommal, amikor végrehajtasz egy *Tudós küldése* akciót, kapsz 2 pontot. (Ezt akkor is megkapod, ha a tudóst a készletbe visszarakva 1-et léptél a tudománytáblán.)

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 tudóst.



II. fázis (Akción) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva végrehajthatsz egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 1 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a 11. oldalon.) (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 tetszőleges könyvet.



Passzoláskor: Összesen annyit léphetsz a tudománytábla sávjain, ahány iskolád van a játéktáblán. Ezeket a lépéseket szabadon szétoszthatod a sávok között.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 4 pénzt.



II. fázis (Akción) során: Minden alkalommal, amikor céhet építesz, kapsz 3 pontot.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 3 hatalmat.



II. fázis (Akción) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva ingyen építhetsz 1 hidat (lásd a hid építése hatalmakciót a 23. oldalon). (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 tetszőleges könyvet.



I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 4 hatalmat és 2 szerszámot.

I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 6 pénzt.

VI. függelék: Hatalom- és könyvakciók



Költs el 1 tetszőleges könyvet: kapsz 5 hatalmat.



Költs el 2 tetszőleges könyvet: kapsz 6 pénzt.



Költs el 2 tetszőleges könyvet: kapsz 2 pontot minden céhed után a játéktáblán.



Költs el 1 tetszőleges könyvet: lépj 2-t a tudománytábla egyik sávján.



Költs el 2 tetszőleges könyvet: fejlessz ingyen egy műhelyt céhre. Ez építkezésnek számít, így pontokat adhat és/vagy hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára.



Költs el 3 tetszőleges könyvet: hajts végre ingyen egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 3 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a 11. oldalon.)



Költs el 3 hatalmat: építs egy hidat két folyóparti terület közé. A két terület legalább egyikén állnia kell épületednek, és nem lehet

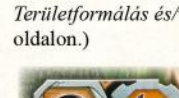
már ott másik hid. A hid által összekötött két terület mostantól szomszédos (lásd a *Szomszédosság és elérhetőség* fejezetet a 8. oldalon). A játéktáblán befejezetlen hidakkal vannak jelölve azok a helyek, ahova hid építhető.



Költs el 3 hatalmat: kapsz 1 tudóst.



Költs el 4 hatalmat: kapsz 2 szerszámot.



Költs el 4 hatalmat: kapsz 7 pénzt.



Költs el 6 hatalmat, cserébe hajts végre ingyen egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 2 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a 11. oldalon.)



Példa: A bekarikázott helyek egy-egy hid építésének lehetséges helyei. Mivel a bal és középső egy céhed mellett van, ezekre a helyekre építhetsz hidat.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 4 pontot és 3 szerszámot.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 5 pontot és azonnal hajts végre egy *területformálás és/vagy építkezés* akciót 2 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a 11. oldalon.)



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 5 pontot és 2 tetszőleges könyvet.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 6 pontot és 6 pénzt.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 7 pontot és lépj 1-et a tudománytábla mindegyik sávján.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 8 pontot és 8 hatalmat.



Amikor elveszed ezt a városlapkát, kapsz 8 pontot és 1 tudóst.

VII. függelék: Városlapkák

VIII. függelék: Szakértelemlapok



I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 szerszámot és lépj 1-et a tudománytábla egyik sávján. (Ha ezzel egy sáv 9. szintjére lépsz, azonnal megkapod az ott feltüntetett bevételt.)



I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 3 pontot és 2 pénzt.



I. fázis (Bevétel) során: Kapsz 1 tetszőleges könyvet és 1 hatalmat.



Azonnal kapsz 1 szerszámot, 5 pontot és 2 pénzt.



Azonnal hajts végre egy területformálás és/vagy építkezés akciót 2 ingyen ásóval. (Lásd a *Területformálás és/vagy építkezés* fejezetet a II. oldalon.)



Azonnal kapsz 2 semleges épületszárnyat.
A II. fázis során akcióként letehetsz 1 épületszárnyat egy olyan (akár semleges) épület mellé, amelynek még nincsen épületszárnya. (Ez nem számít építkezésnek.) Az épületszárny 1-gyel növeli az épület hatalomértékét. (Ez hatalomszerző és városalapításnál számít.) Továbbá ez az épület inntől 2 épületnek számít városalapítás (feltételeként adott 4 épület) szempontjából.



II. fázis (Akciók) során: Rendelkezel egy különleges akcióval, amelyet használva kapsz 4 hatalmat. (Használat után takard le az akciómezőt egy X jelzővel.)



Minden alkalommal, amikor tudós küldése akciót hajtasz végre a II. fázis során, kapsz 2 pontot. (Ezt akkor is megkapod, ha a tudóst a készletbe visszarakva 1-et léptél a tudománytáblán.)



Passzoláskor: Kapsz 2 pontot minden városlapkád után.



Minden alkalommal, amikor műhelyt építesz egy, a játéktábla szélével határos területre, kapsz 3 pontot. Ezek a területek szaggatott kerettel vannak jelölve.



Azonnal építs egy semleges tornyot. Ez építkezésnek számít, így hatalomszerzést jelenthet más frakciók számára. A semleges épületek építésére vonatkozó szokásos szabályok érvényesek. (Lásd a *Semleges épületek* fejezetet a 9. oldalon.) A torony hatalomértéke 2.



Passzoláskor: Pontokat kapsz a tudománytáblán elért szintjeid után. Annyi pontot kapsz, amennyi a legalacsonyabb tudományágad szintje.

Példa: *Állapotjelölővel a következő szinteken állsz a tudománytáblán: gazdaságtudományon 9, jog- és orvostudományon 7, mérnöki tudományon pedig 2. Ezért 2 pontot kapsz.*

IX. függelék: Fordulólapok

Minden fordulólapka a játéktáblán egy-egy fordulóhoz tartozik. A lapkák bal oldalán látható, hogy az adott forduló II. fázisa során hogyan szerezhetsz pontokat egy-egy akcióval. A lapka jobb oldalán a tudomány után járó jutalom látható, amelyet a forduló végén, a III. fázis során értékeltek ki. Ahhoz, hogy hozzájuss ezekhez a jutalmakhoz, a tudománytábla megfelelő sávjain kell előre haladnod, hogy teljesítsd a jutalmak feltételét.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor műhelyt építesz, kapsz 2 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 tudóst minden 3., jogtudományban elért szinted után.



Előkészületek: Ez a lapka nem kerülhet az 5. és 6. forduló helyére.

II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor elköltesz 1 ást, kapsz 2 pontot.

A forduló végén: Kapsz 1 pénzt minden, mérnöki tudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor műhelyt építesz, kapsz 2 pontot.
A forduló végén: Kapsz 4 hatalmat minden 3., gazdaságtudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor szintet lépsz a tudománytábla valamelyik sávján, kapsz 1 pontot. Ha egy akció során több szintet is lépsz, minden lépés után megkapod az 1 pontot.

A forduló végén: Kapsz 1 tetszőleges könyvet minden 3. orvostudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor céhet építesz, kapsz 3 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 tetszőleges könyvet minden 3., jogtudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor céhet építesz, kapsz 3 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 ást minden 4., orvostudományban elért szinted után. (Ha több játékos is megkapja ezt a jutalmat, a következő forduló játékosrendje szerint hajtsátok végre. Műhelyt nem építhettek.)



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor városlapkát szerzel, kapsz 5 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 ást minden 4., mérnöki tudományban elért szinted után. (Ha több játékos is megkapja ezt a jutalmat, a következő forduló játékosrendje szerint hajtsátok végre. Műhelyt nem építhettek.)



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor iskolát építesz, kapsz 4 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 pénzt minden, gazdaságtudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor feljebb lépsz a hajózási vagy területformálási sávodon, kapsz 3 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 tudóst minden 3., mérnöki tudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor palotát vagy egyetemet építesz, kapsz 5 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 szerszámot minden 2., orvostudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor innovációlapkát szerzel, kapsz 5 pontot.
A forduló végén: Kapsz 3 hatalmat minden 2., jogtudományban elért szinted után.



II. fázis (Akciók) során: Minden alkalommal, amikor palotát vagy egyetemet építesz, kapsz 5 pontot.
A forduló végén: Kapsz 1 szerszámot minden 2., gazdaságtudományban elért szinted után.

Utolsóforduló-lapok

A 6. forduló II. fázisában (Akciók), egy utolsóforduló-lapka is játékban lesz, amely lehetővé teszi, hogy a forduló végi tudományért járó jutalom helyett további pontokat szerezhess a forduló során. Az itt látható lapka 3 pontot ad minden alkalommal, amikor műhelyt építesz egy, a játéktábla



szélével határos területre. Ezek a területek szaggatott kerettel vannak jelölve. A többi utolsóforduló-lapka ikonográfiája megegyezik valamely fordulólapkaéval, így azokat a fent leírtak szerint kell értelmezni.