

TERRA MYSTICA

Os Mercadores

JAMES ATAEI
EDUARDO ANDRADE

HELGE OSTERTAG
JENS DRÖGEMÜLLER



Velas surgem no horizonte, indicando uma nova era de negociação e expansão no mundo de TERRA MYSTICA. As facções constroem estaleiros e navegam com seus barcos através dos rios. Mesmo os Faquires e os Anões não permanecem ociosos e enviam seus comerciantes mundo afora para negociarem com os demais povos e colonizarem novas terras.

CRÉDITOS

TERRA MYSTICA é um jogo desenvolvido por Helge Ostertag e Jens Drögenmüller. O autor desta expansão é James Ataei, inspirado pelas ideias de Eduardo Andrade. Os Tabuleiros Os Lagos e Os Fiordes são de autoria de Jason Counihan e Jordan Lewis, respectivamente. Ilustração e design de Dennis Lohausen. Redação realizada por Frank Heeren. Manual escrito por Bastian Winkelhaus e estruturado por Christof Tisch. Revisão das regras feita por Johannes Grimm.

Também agradecemos a todos os testadores, em especial a Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombe, Anders Foller Füchtbauer, Andreas 'Druen' Lund Jørgensen, Andy Brunstein, Bastian Winkelhaus, Ben Ward, Chris Harris, Christof Tisch, Christoph Sander, Christopher Bizzell Clough, Clay Arnett, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Counihan, Jason Parish, Jenny Mulholland, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johnna Jackson, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Krištof Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčič, Liam Gaudet, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Olaf Darge, Ruth Feinstein, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Wit Paszkowski

COMPONENTES

1 Tabuleiro (impresso em ambos os lados)

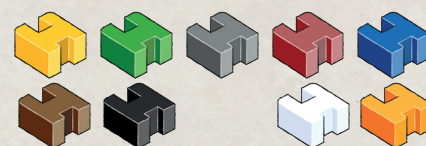


7 Canais



Nas 9 cores das facções:

1 Estaleiro



3 Barcos



E nas cores cinza e amarelo:

3 Comerciantes



10 Cartões de Estaleiro para todas as facções do jogo base e da expansão Fogo & Gelo



1 Tabuleiro com novas Ações de Poder



Nas 7 cores do jogo base:

15 Marcadores de Comércio (verso nas cores branco e laranja)



2 Trilhas de Alcance (para os Faquires e os Anões)



12 Marcadores de Favor (3 em cada um dos 4 diferentes tipos)



4 Fichas de Cidade
(2 de cada um de 2 tipos)



5 Fichas de Porto
(verso com Depósitos para os Faquires e Anões)



4 Resumos de Navegação



4 Cartas de Bônus



* Substitui a carta do jogo base que pontua as Estruturas grandes.

12 Fichas de Pontuação



1 Ficha de Pontuação Final



INTRODUÇÃO

Terra Mystica: Os Mercadores é a segunda expansão para o jogo **Terra Mystica**. Uma cópia do jogo base é necessária para poder usar esta expansão. Adicionalmente, ela também pode ser combinada com a primeira expansão, **Fogo & Gelo**. Esta combinação, porém, não é mandatória e o jogador não precisa possuí-la.

"Os Mercadores" lhe oferece 2 novos mapas (**Os Lagos** e **Os Fiordes**). As facções recebem Barcos para negociar com seus vizinhos, e uma nova Estrutura: o Estaleiro. Além disso, também existem novos marcadores de Favor, cartas de Bônus, fichas de Pontuação e de Cidade, os quais podem ser combinados com os já existentes de formas sempre novas.

***Observação:** As facções dos Anões e dos Faquires não possuem Barcos, mas sim, Comerciantes. Elas também não utilizam Estaleiros e Portos, mas sim, Mercados e Depósitos. Em grande parte, sua função é idêntica. As diferenças serão descritas mais adiante durante este manual e, até lá, quando falarmos de Barcos, Estaleiros e Portos também estaremos nos referindo aos Faquires e aos Anões.*

OS NOVOS TABULEIROS

Os novos Tabuleiros podem ser utilizados no lugar dos Tabuleiros do **jogo base** ou da expansão **Fogo & Gelo**. Para que a força de cada facção individual em cada um dos Tabuleiros seja equilibrada, anexamos uma tabela que mostra quantos pontos iniciais devem ser retirados de cada facção, dependendo do Tabuleiro em que se passar a partida. Isso significa que, no início da partida, nem todas as facções começam automaticamente com 20 pontos de Vitória, mas sim com a pontuação indicada na tabela (a menos que seja utilizada a variante de leilão da expansão **Fogo & Gelo**, na qual essa tabela deve ser ignorada). Os novos Tabuleiros também podem ser usados em partidas sem o restante dos elementos desta expansão - porém ainda recomendamos a utilização dos pontos de Vitória iniciais da tabela, inclusive para partidas nos Tabuleiros já existentes que não usam nenhum elemento desta expansão.

A NOVA PREPARAÇÃO

Posicione o **Tabuleiro** com as novas ações de Poder abaixo das ações de Poder impressas no Tabuleiro principal.



Posicione os **novos marcadores de Favor** junto com os já existentes, diretamente abaixo daqueles com os respectivos pontos de influência.



Posicione as **novas fichas de Cidade** junto das demais.



***Observação:** caso você já possua 2 fichas de Cidade **Remessa +1** provenientes da mini-expansão, não combine elas com as desta expansão. Só pode haver 2 fichas de Cidade **Remessa +1** no jogo, não 4. Todos os demais componentes das mini-expansões podem ser combinado com esta expansão.*

Misture as novas **cartas de Bônus** com as já existentes e compre a quantidade usual das mesmas.

As **fichas de Pontuação** desta expansão substituem completamente as fichas de Pontuação já existentes. Utilize somente as novas fichas de Pontuação. Além disso, não pode haver fichas com pontuação para Pás nas rodadas 5 ou 6. Caso isso ocorra, compre uma nova ficha. Adicionalmente, não pode haver 3 rodadas na partida com bônus de Culto para o mesmo culto. Caso uma ficha com um bônus de Culto seja comprada quando já houver outras 2 com bônus para o mesmo Culto (exceto se for para a rodada 6, na qual o bônus não ocorrerá mais), deixe a ficha de lado e compre uma nova ficha.



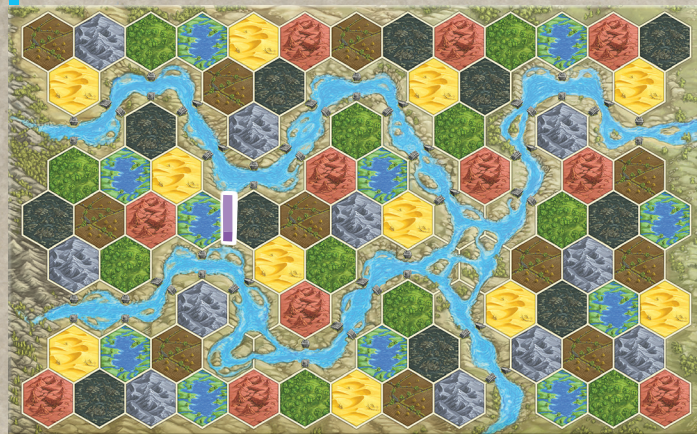
Caso você utilize a **pontuação final** adicional da expansão **Fogo & Gelo**, misture a nova ficha de Pontuação Final junto das demais e compre uma delas.

As funções dos novos componentes são mostradas nos Apêndices.



Posicione 1 ou mais **Canais** no **Tabuleiro**, de acordo com qual foi escolhido. O posicionamento dos Canais é mostrado abaixo. Um Canal não divide os Terrenos vizinhos, os mesmos permanecendo adjacentes. Seus Barcos podem navegar através de Canais. Para a avaliação da adjacência indireta, os Canais não podem ser utilizados.

Para o Tabuleiro do **jogo base** (e sua versão revisada de **Fogo & Gelo**) é necessário apenas 1 Canal. Ele é posicionado na metade esquerda do Tabuleiro, unindo os braços superior e inferior do rio.



Para o Tabuleiro da expansão **Fogo & Gelo** também é necessário apenas 1 Canal. Ele serve de ligação entre os dois rios na parte superior do Tabuleiro.



Para o novo Tabuleiro **Os Fiordes** é necessário 1 Canal. Com ele não será preciso contornar a meia ilha de Montanhas na parte esquerda do Tabuleiro.



Para o novo Tabuleiro **Os Lagos** são necessários 7 Canais. Eles conectarão os rios entre si.



Caso você queira testar os novos elementos da expansão você pode, por exemplo, comprar aleatoriamente 2 das 3 novas cartas de **Bônus**, completando o resto com as já existentes. Da mesma forma, você pode usar a nova ficha de **Pontuação Final** ao invés de escolher uma aleatoriamente.

OS NOVOS MARCADORES DE FAVOR

Com esta expansão existem agora 2 diferentes marcadores de Favor com **1 influência** para cada um dos Cultos. Cada facção pode, porém, conquistar apenas 1 marcador de Favor que fornece 1 influência de cada um dos Cultos.

Isso significa que:

- Assim que você adquirir o marcador de Favor que fornece 1 influência em um Culto, você não poderá adquirir durante o restante da partida o outro marcador de Favor que fornece 1 influência no mesmo Culto.

Exemplo: Como o jogador dos **Gigantes** já possui o marcador de Favor com 1 influência no Culto da Terra (A), ele não pode, durante a partida, adquirir o outro marcador de Favor (B) com a mesma influência.



OS NOVOS COMPONENTES

Após a escolha de sua facção, você recebe, adicionalmente:

- o **cartão de Estaleiro** dessa facção colocando-o ao lado do cartão de Facção. Algumas facções ganham habilidades especiais adicionais ao jogar com esta expansão. Essas habilidades são mostradas na parte superior de seus cartões de Estaleiro e serão explicadas nos Apêndices.
- 1 nova Estrutura (**Estaleiro**) na sua cor, a qual é posicionada sobre seu cartão de Estaleiro.
- 3 **Barcos** na sua cor, os quais são deixados junto de seus Clérigos e Pontes.
- 15 **marcadores de Comércio** na sua cor.
- um **resumo** com os diferentes bônus que você recebe através de seus Barcos.
- 1 **ficha de Porto**.

Os **Auren** possuem, como habilidade especial, uma chave de Cidade desde o início da partida, fazendo com que eles possam alcançar o nível 10 em um Culto antes de fundarem uma Cidade. No local onde o Estaleiro é posicionado, pode-se ver a bonificação recebida quando o mesmo for construído.



COLOCANDO AS PRIMEIRAS ESTRUTURAS

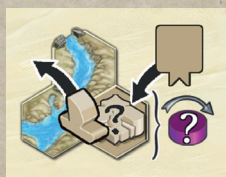
Após todas as facções terem posicionado suas primeiras Habitações, mas antes da escolha das cartas de Bônus, as **fichas de Porto** devem ser posicionadas em ordem de turno. Posicione sua ficha de Porto em um Terreno que possua uma Estrutura sua e que faça fronteira com, pelo menos, um espaço de Rio. Caso nenhuma de suas Habitações possua esses requisitos, então não posicione a ficha de Porto ainda. Ela será posicionada apenas quando você construir uma Habitação que seja adjacente a um espaço de Rio. *Você precisa de seu Porto ou de seu Estaleiro para construir Barcos.*

Nesta partida estão jogando os **Magos do Caos**, **Swarmings**, **Auren** e **Halfings**. Após as primeiras Estruturas, conforme mostrado ao lado, as facções posicionam suas **fichas de Porto**. Como os **Magos do Caos** só possuem 1 Habitação, eles também posicionam sua ficha de Porto lá. Da mesma forma, os **Swarmings** também só possuem uma opção para posicionar sua ficha de Porto. Os **Auren** escolhem posicionar sua ficha de Porto na sua Habitação no centro do Tabuleiro. Os **Halfings** não podem posicionar sua ficha de Porto ainda. Caso eles, por exemplo, como sua primeira ação no jogo, transformem o Terreno de Pântano ao lado de sua Habitação superior e construam lá, então é lá que sua ficha de Porto deverá ser posicionada.



OS NOVOS BARCOS

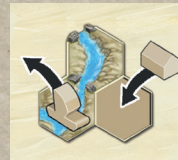
Barcos permitem a você 3 novas ações ou funções, mostradas no seu resumo:



1. Você pode movê-los e, com isso, **negociar** com as demais facções. Isso lhe traz pontos de Vitória e



2. Você pode movê-los pelos Rios e, deste modo, **alcançar Terrenos** que não seriam possíveis apenas com seu valor de Remessa.



3. Ao construir uma Habitação em um Terreno adjacente a um Barco seu, você pode remover o Barco para evitar o **custo de construção**.

diferentes bônus, dependendo da Estrutura com a qual você negociar.

Em contrapartida, você permite que seu parceiro de negócios ganhe Poder. Você pode negociar apenas 1x com cada Estrutura.



RECEBENDO BARCOS



Você pode receber **Barcos** através de (A) **renda**, (B) **ações Especiais** ou (C) **bônus de uso único**. Sempre que você receber um Barco,

você deve posicioná-lo em um espaço de Rio diretamente adjacente a sua ficha de Porto ou ao seu Estaleiro. Enquanto você não tiver posicionado sua ficha de Porto ou seu Estaleiro, você não pode receber nenhum Barco. Um mesmo espaço de Rio pode conter qualquer quantidade de Barcos da mesma ou de diferentes facções. Seu suprimento pessoal limita-se a 3 Barcos. Caso todos os seus 3 Barcos estejam no Tabuleiro, então você não poderá receber mais nenhum novo Barco (*não é permitido retirar um Barco já presente no Tabuleiro para este fim*).

MOVER OS BARCOS



Com esta ação Especial você pode mover todos os seus Barcos. Cada Barco pode se mover, no máximo, uma quantidade de espaços igual o seu avanço na trilha de Remessa.

Adicionalmente, você pode mover **cada Barco seu** exatamente 1 espaço adicional, movendo para cada Barco, 1 marcador de Poder de seu Alguilar III para o Alguilar I.

Um **passo de movimento** corresponde a mover o Barco:

- para um **espaço de Rio diretamente adjacente** ou
- **através de um Canal** para o espaço de Rio do outro lado do mesmo, ou
- para uma **Estrutura de outra facção** na qual ainda não exista um marcador de Comércio seu. Após este último tipo de movimento, este Barco não pode mais ser movido. Não é permitido mover 2 Barcos para uma mesma Estrutura. (*A negociação com essa Estrutura só será realizada após a movimentação de todos os Barcos ter sido finalizada.*)



Os **Cultistas** possuem Remessa 3 e movem seu Barco da direita (A) 3 espaços, até o Templo dos **Nômades** para negociar lá. Eles já negociaram com a Fortaleza dos **Nômades** anteriormente, logo eles não podem negociar com ela novamente. Seu segundo Barco (B) é movido em 4 espaços através do Canal no norte, para poderem, em uma ação posterior, construir no Terreno de Planície. Para realizarem o movimento adicional, porém, eles devem mover um marcador de Poder do Alguilar III para o Alguilar I.

A ação Especial de movimento presente no cartão de Estaleiro está disponível desde o início da partida, independente de seu Estaleiro ter sido construído ou não.

UTILIZAR BARCOS PARA NEGOCIAR



Quando você move um de seus Barcos para uma Estrutura de outra facção, você inicia uma **negociação**. Essa negociação, porém, só será realizada após a movimentação de todos os Barcos ter sido finalizada. De acordo com seu resumo, você recebe diferentes **bônus**, os quais dependem da Estrutura com a qual se está negociando. Caso 2 bônus sejam separados por "/", então você deve escolher apenas um dos dois.

Caso exista, após um bônus, um sinal "+", então você recebe isto adicionalmente ao bônus. O dono da Estrutura pode, em contrapartida, ganhar Poder igual ao valor de Poder de sua Estrutura, mas para isso deve perder pontos de Vitória igual ao Poder ganho menos 1, ou abrir mão do ganho de Poder.

Depois de mover todos os seus Barcos através de sua **ação de movimento**, todas as **negociações** são realizadas, uma após a outra, na ordem de sua preferência. Para cada Estrutura você deve escolher qual bônus receberá e, seu parceiro de negócios, se ele quer ganhar Poder ou não, antes de partir para outra Estrutura.

Por fim, traga todos os Barcos utilizados em negociações novamente para seu suprimento e posicione um marcador de Comércio em cada Estrutura com a qual você negociou. Cada jogador possui 15 marcadores de Comércio. Isso significa que, ao longo da partida, você poderá negociar com, no máximo, 15 Estruturas. Depois desse limite você não poderá mais mover seus Barcos para Estruturas. Cada **Estrutura** pode ser utilizada para negociação **no máximo 1x** por cada outra facção. Posicione os marcadores de Comércio de modo que as diferentes "bandeiras" possam ser facilmente identificadas.



UTILIZAR BARCOS PARA TRANSFORMAÇÃO E CONSTRUÇÃO



Todos os **Terrenos** diretamente adjacentes a um espaço de Rio que possua um Barco seu valem para transformação ou construção como **Adjacência Indireta** a suas Estruturas. Isso significa que durante a fase de Ação (**Fase II**), sempre que puder transformar um Terreno, você poderá fazê-lo em um Terreno adjacente a um Barco seu. O Barco permanece no mesmo espaço.

Sempre que você construir uma Habitação em um Terreno adjacente a um espaço de Rio no qual você possui um Barco, você pode **remover o Barco**, trazendo-o novamente para seu suprimento. Em troca, o **custo** para a construção da Habitação **não precisa ser pago** (você transformou seu Barco em uma Habitação, por assim dizer).

Sempre que você receber, como **bônus de Culto** (na Fase III) uma Pá, você também poderá utilizá-la em um Terreno adjacente a um Barco seu. Porém você não poderá construir uma Habitação através da retirada do seu Barco nessa fase.



O NOVO ESTALEIRO



Os **Magos do Caos** realizam uma ação de movimentação em seus 3 Barcos. Eles possuem Remessa 1 e, por isso, para moverem um de seus Barcos para a Fortaleza dos **Halfings** e outro de seus Barcos em direção ao Terreno de Deserto, eles precisam mover 2 marcadores de Poder do Alguizar III para o Alguizar I.



Após os **Magos do Caos** terem realizado todos os **movimentos**, eles realizam 2 **negociações**.

+ Primeiro eles negociam com a Habitação das **Bruxas** e recebem 1 ponto de Vitória e 1 Trabalhador. As **Bruxas** ganham 1 Poder.

+ + Depois eles negociam com a Fortaleza dos **Halfings** e recebem 2 pontos de Vitória, 2 Moedas e uma ação "Transformar e Construir" com 1 Pá gratuita. Com essa ação os **Magos do Caos** transformam o Deserto à direita através de seu terceiro Barco e constroem lá uma Habitação. Os **Halfings** podem receber 3 Poderes pela negociação, mas abrem mão para não perderem nenhum ponto de Vitória.

Os **Magos do Caos** decidem pagar normalmente pela **Habitação**, sem precisar retirar o Barco adjacente a ela do Tabuleiro.

Como todas as negociações terminaram, um **marcador de Comércio** é posicionado em cada uma das duas Estruturas e os 2 Barcos envolvidos são devolvidos para o suprimento do jogador. O terceiro Barco permanece no Tabuleiro. Isso permitirá que, em uma próxima jogada, o jogador possa trocar o Barco por uma Habitação no Terreno de Devastação à esquerda do Barco.

Através da ação "Aprimorar uma Estrutura" você terá a possibilidade de aprimorar uma de suas Casas de Comércio para um **Estaleiro**. Para isso, a Casa de Comércio deve estar adjacente a um espaço de Rio. Também é possível (porém não vantajoso), que essa Casa de Comércio possua a ficha de Porto.

O Estaleiro possui, como a Fortaleza e o Santuário, um valor de Poder 3.

Dica: Como você só pode posicionar Barcos adjacentes a sua ficha de Porto ou ao seu Estaleiro, faz sentido que você construa seu Estaleiro em um local com acesso a espaços de Rio que sua ficha de Porto não alcança.



Você recebe um ou mais **bônus** imediatos pela construção do Estaleiro, os quais são mostrados abaixo dele (na maioria das facções isso se resume a um avanço imediato na trilha de Remessa assim como um Barco). Adicionalmente você recebe, a partir da próxima rodada, 1 Barco como renda.

Assim que você tiver construído o Estaleiro você poderá, sempre que receber um novo Barco, posicioná-lo **adjacente** a sua **ficha de Porto** ou adjacente ao seu **Estaleiro**. Barcos que você receber como seu bônus imediato pela construção do Estaleiro devem, porém, ser posicionados adjacentes ao Estaleiro.

Além da renda e do bônus imediato, você também terá acesso a uma **ação Especial** após a construção do Estaleiro, com a qual, através do pagamento dos custos mostrados, você pode colocar 1 Barco de seu suprimento no Tabuleiro. Enquanto o Estaleiro não estiver construído, essa ação não está disponível.



Os **Alquimistas** aprimoram sua **Casa de Comércio** para um **Estaleiro**. Eles recebem, imediatamente, 1 Barco que deve ser posicionado em um espaço de Rio adjacente, assim como um **avanço** na sua **Remessa** (e 3 pontos de Vitória com isso). A partir de agora eles podem, uma vez por rodada, como **ação Especial** construir um Barco pagando 2 Moedas e 1 Trabalhador. Além disso, a partir da próxima rodada, eles recebem 1 Barco por rodada na Fase I (Renda). Eles podem escolher se colocarão cada Barco recebido adjacente ao seu Estaleiro ou ao seu Porto.



NOVAS REGRAS PARA FAQUIRES E ANÕES



As facções dos **Faquires** e dos **Anões** não possuem Barcos. Seus Comerciantes se movem pela terra. No lugar de um Porto, eles utilizam **Depósitos** (verso das fichas de Porto) e, no lugar do Estaleiro, um **Mercado** (embora a peça seja igual). As regras para os Comerciantes são as mesmas dos Barcos, com as seguintes alterações:

Caso você escolha uma dessas duas facções no início da partida, no lugar de 3 Barcos, você recebe os 3 Comerciantes da sua cor. Adicionalmente você recebe uma **trilha de Alcance** para mostrar o alcance tanto de seus Comerciantes quanto de sua habilidade especial (Tapete Voador ou Túneis). Posicione essa trilha sobre seu cartão de Facção, no local onde as demais facções possuem sua trilha de Remessa.

A NOVA TRILHA DE ALCANCE

Posicione, no início da partida, um de seus Marcadores no espaço superior esquerdo de sua **trilha de Alcance**. Ele possui valor 1. Através desse Marcador você poderá verificar o alcance de sua habilidade especial, **Tapete Voador** ou **Túneis** (trilha central), e de seus **Comerciantes** (trilha inferior). O alcance do Tapete Voador ou dos Túneis mostra a distância máxima que o Terreno alvo da habilidade pode estar, e não a quantidade de espaços que podem ser pulados pela sua habilidade. Um alcance 2 é o valor inato das facções. Você continua recebendo 4 pontos de vitória para cada utilização do Tapete Voador ou dos Túneis, independente de seu alvo estar a 2, 3 ou 4 espaços de distância.

Ao contrário das demais facções, você não pode aprimorar seu alcance através da ação **“Avançar na Trilha de Remessa”**. Porém sempre que você receber um avanço na Remessa de outra forma (através de uma ficha de Cidade, por exemplo), então você poderá mover o Marcador da trilha de Alcance 1 espaço para a direita.

A recompensa dos **Faquires** pela construção de sua **Fortaleza** é alterada para que, quando construída, você mova seu Marcador na trilha de Alcance 1 espaço para a direita. Isso substitui a recompensa original da Fortaleza.

Ao contrário das demais facções, você não recebe pontos de Vitória por aumentar o alcance.



No início da partida, os Comerciantes dos Anões podem se mover 1 espaço (até 2 gastando Poder). Seus túneis possuem alcance 2.

Isso significa que eles

podem escolher como alvo da ação **“Transformar e Construir”** um Terreno que esteja até 2 espaços de distância de uma de suas Estruturas. Quando eles fundam sua primeira Cidade, eles escolhem a ficha de Cidade que aumenta em 1 sua Remessa. Para os Anões, isso significa que eles podem mover seu Marcador 1 espaço para frente na trilha de Alcance. A partir de agora eles podem mover seus Comerciantes até 2 espaços (ou 3 gastando Poder). Porém o alcance de seus Túneis ainda é o mesmo. Caso eles aprimorem seu alcance mais uma vez, através da construção de seu Mercado por exemplo, então seus Túneis passam a ter alcance de 3 espaços.

Enquanto os Faquires e os Anões possuem uma **carta de Bônus** que forneça um aumento de +1 no valor de Remessa, eles poderão utilizar os valores do próximo nível da trilha de Alcance. No caso do Marcador já se encontrar no espaço mais à direita, então essa carta de Bônus não tem mais nenhuma vantagem (além da renda de 3 Poderes). Se os Faquires ou os Anões possuem a carta de Bônus da mini-expansão que fornece 3 pontos de Vitória para cada passo de Remessa que o jogador tiver, então eles recebem 3 pontos de Vitória multiplicado pelo valor onde se encontra seu Marcador na trilha de Alcance.

OS NOVOS COMERCIANTES

Os Faquires e os Anões podem posicionar sua **ficha de Depósito**, no início da partida, em qualquer uma de suas Habitações, a qual não precisa estar adjacente a um espaço de Rio. Portanto essa ficha será posicionada no início da partida mesmo que nenhuma das suas Habitações seja adjacente ao Rio. Eles também podem aprimorar uma Casa de Comércio para um Mercado independente de a Casa de Comércio estar ou não adjacente ao Rio.

Sempre que os Faquires ou os Anões receberem **Comerciantes**, eles devem posicioná-los no mesmo espaço onde encontra-se seu **Depósito** ou seu **Mercado**, e não em espaços adjacentes.

Sempre que você **mover seus Comerciantes**, cada Comerciante pode se mover tantos espaços quanto indicado na trilha de Alcance. Adicionalmente, Faquires e Anões podem mover cada Comerciante seu exatamente 1 espaço adicional, movendo para cada Comerciante, 1 marcador de Poder de seu Alguidar III para o Alguidar I. Um **passo de movimento** corresponde a mover-se para um espaço adjacente, que pode ser:

- um espaço de **Rio**: porém isso só é permitido caso seu Comerciante possa, durante a mesma ação de movimento, mover-se para um espaço que não seja de Rio. Um Comerciante nunca pode terminar seu movimento em um espaço de Rio.
- uma **Estrutura de outra facção**, na qual não exista **nenhum** de seus **marcadores de Comércio**. Caso o Comerciante termine seu movimento nesse espaço, então será iniciada uma negociação com essa Estrutura.
- uma **Estrutura** da própria facção ou uma Estrutura de outra facção na qual já exista um **marcador de Comércio**.
- um **Terreno vazio**. Caso você termine seu movimento nesse espaço, você poderá, em uma ação posterior, transformar esse Terreno (e não um espaço adjacente) e construir uma Habitação.

Caso você **construa uma Habitação** em um espaço com um Comerciante seu, então você poderá pagar os custos normais, deixando o Comerciante nesse espaço, ou você pode **retornar o Comerciante** para seu suprimento e assim não precisará pagar o custo da Habitação.

Você não pode utilizar o Tapete Voador ou os Túneis simultaneamente à construção de uma Habitação em um espaço com um Comerciante seu.

Seu Comerciante **não bloqueia** um espaço vazio. Caso outra facção construa uma Habitação no espaço onde está seu Comerciante antes de você, uma negociação será iniciada automaticamente. (Caso exista mais de um Comerciante seu, apenas um deles irá negociar. Todos os demais permanecerão no espaço.)



A NOVA PONTUAÇÃO FINAL

Caso você utilize a pontuação final adicional da expansão **Fogo & Gelo**, misture a nova ficha de Pontuação Final junto das demais e compre uma delas.

Caso você não conheça essa expansão, então você tem a opção de usar uma pontuação final adicional conforme as seguintes regras:

Posicione a ficha de Pontuação Final virada para cima, ao lado do Tabuleiro. Ela será realizada adicionalmente à pontuação por Área no final da partida.

Assim como na pontuação por Área, o primeiro colocado recebe 18 pontos de Vitória, o segundo recebe 12 pontos de Vitória e o terceiro recebe 6 pontos de Vitória. Assim como na pontuação por Área, os pontos podem ser divididos.



Maior quantidade de Marcadores de Comércio

Os jogadores devem contar a quantidade de **marcadores de Comércio** que cada facção posicionou durante a partida. Ao contrário da pontuação por Área ou das demais fichas de Pontuação Final, os marcadores de Comércio não precisam estar conectados entre si.



Os Anões possuem 3 Comerciantes. 2 encontram-se em seu Mercado e o terceiro em seu Depósito. O alcance de seus Comerciantes é 2, pois eles já construíram o Mercado.



Eles realizam uma ação de movimento e levam o **Comerciante A** do Depósito inicialmente para uma Casa de Comércio adjacente, seguindo para a Fortaleza dos Halflings.

O **Comerciante B** se move primeiro para o Templo, seguindo para o Terreno de Devastação.

O **Comerciante C** se move através da Casa de Comércio dos Halflings e do Terreno de Lago para o Terreno vazio de Floresta no noroeste. O terceiro ponto de movimento desse Comerciante deve ser pago movendo 1 marcador de Poder do Alguidar III para o Alguidar I.

Após todos os movimentos terem sido concluídos, seguimos para a **negociação (A)** na Fortaleza:



Eles recebem 2 pontos de Vitória, 2 Moedas e uma ação "Transformar e Construir" com 1 Pá gratuita. Já os **Halflings** pagam 2 pontos de Vitória para ganharem 3 Poderes. Com a ação e a Pá eles transformam o **Terreno** no qual encontra-se o **Comerciante B** em uma Montanha e constroem uma Habitação lá. No lugar do custo da Habitação, eles retiram o **Comerciante B** do Tabuleiro. Por fim, eles posicionam um de seus marcadores de Comércio na Fortaleza e também retiram o **Comerciante A** do Tabuleiro.

APÊNDICES

APÊNDICE I: AS NOVAS AÇÕES DE PODER



Movendo 4 marcadores de Poder do Alguidar III para o Alguidar I, você pode **mover todos os seus Barcos**. O movimento funciona exatamente como a ação Especial de seu cartão de Estaleiro.



Movendo 4 marcadores de Poder do Alguidar III para o Alguidar I, você pode **colocar 1 Barco** de seu suprimento pessoal no Tabuleiro.



Movendo 5 marcadores de Poder do Alguidar III para o Alguidar I e devolvendo 1 Clérigo para seu suprimento, você pode **pegar um marcador de Favor**.

Aqui valem as mesmas regras do recebimento de um marcador de Favor através da construção de uma Estrutura Sagrada. Mesmo os Magos do Caos recebem apenas 1 marcador de Favor, não 2.



APÊNDICE II: OS NOVOS MARCADORES DE FAVOR



Você recebe um **bônus imediato** à sua escolha: ou você pode colocar **1 Clérigo de seu suprimento** em um Culto (ou, ao invés disso, avançar uma vez em um Culto à sua escolha) e receber, adicionalmente, 4 Moedas, ou você recebe um avanço gratuito na **Remessa** e, adicionalmente, **1 Trabalhador**.



Sempre que você realizar uma **negociação**, você recebe imediatamente **1 ponto de Vitória adicional** se estiver negociando com uma Habitação, Casa de Comércio ou Templo, ou **2 pontos de Vitória adicionais** se estiver negociando com uma Fortaleza, Estaleiro ou Santuário.



Na fase I, “Renda”, você pode **colocar 1 Barco** de seu suprimento no Tabuleiro.



Sempre que passar e, com isto, deixar a fase de Ação atual, você recebe **2 / 3 / 4 / 5 pontos de Vitória** por **1-3 / 4-6 / 7-9 / 10+ marcadores de Comércio** que você colocou no Tabuleiro.

APÊNDICE III: AS NOVAS FICHAS DE PONTUAÇÃO



Fase de Ação: Receba 2 pontos de Vitória adicionais quando realizar uma negociação.



Fase de Ação: Receba 4 pontos de Vitória adicionais quando construir um Templo.



Fase de Ação: Receba 2 pontos de Vitória adicionais quando avançar nas trilhas de Remessa ou de Trocas. (Também se aplica aos avanços na trilha de Alcance para os *Faquires* e *Anões*.)

Final da rodada: Avance 1 espaço na trilha de Remessa gratuitamente para cada 5 espaços que você avançou no Culto da Terra. (Os *Faquires* e *Anões* recebem seu avanço na trilha de Alcance.)



Fase de Ação: Receba 5 pontos de Vitória adicionais quando construir sua Fortaleza, Santuário ou Estaleiro.



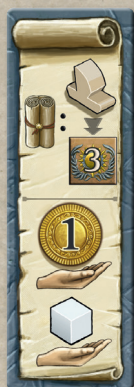
Final da rodada: Coloque 1 Barco de seu suprimento no Tabuleiro para cada 4 espaços que você avançou no Culto da Água.

APÊNDICE IV: A NOVAS CARTAS DE BÔNUS



Sempre que você realizar uma **negociação** enquanto tiver esta carta, você recebe imediatamente **1 ponto de Vitória adicional**. Além disso, na Fase II, como

uma **ação Especial**, você pode colocar **1 Barco** de seu suprimento no Tabuleiro.



Na Fase I “Renda”, receba **1 Moeda** e **1 Trabalhador** adicional. Além disso, quando passar e devolver esta carta, receba **3 pontos de Vitória** para cada um de seus **Barcos** no Tabuleiro.



Na Fase I “Renda”, você pode colocar **1 Barco** adicional de seu suprimento no Tabuleiro. Além disso, na Fase II, como uma **ação Especial**, você pode **mover** todos os seus **Barcos**. O movimento funciona exatamente como a ação Especial de seu cartão de Estaleiro.



Esta carta de Bônus substitui a carta de Bônus correspondente do jogo base! Na Fase I “Renda”, receba **2 Trabalhadores** adicionais. Além disso, quando passar e devolver esta carta, receba **4 pontos de Vitória** para cada Fortaleza, Santuário e/ou Estaleiro seus que estiverem construídos.

APÊNDICE V: AS NOVAS FICHAS DE CIDADE



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba **4 pontos de Vitória** e **1 avanço** gratuito na **trilha de Remessa**. (Os *Faquires* e *Anões* recebem seu avanço na trilha de Alcance.)



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba **3 pontos de Vitória** e coloque até **2 Barcos** de seu suprimento no Tabuleiro.



APÊNDICE VI: OS BÔNUS DE NEGOCIAÇÃO

Sempre que você negociar com uma Estrutura de outra facção, você recebe diversos bônus. Os bônus dependem da Estrutura:



Habitação: você recebe 1 ponto de Vitória e 1 Trabalhador.



Casa de Comércio: você recebe 1 ponto de Vitória, 1 Moeda e 2 Poderes.



Templo: você recebe 1 ponto de Vitória e, além disso, 3 Poderes ou 1 avanço em um Culto à sua escolha.



Santuário: você recebe 1 ponto de Vitória e, além disso, 2 avanços em um Culto à sua escolha ou 1 Clérigo.



Fortaleza: você recebe 2 pontos de Vitória, 2 Moedas e uma ação I (*Transformar e Construir*) com uma Pá gratuita. (Essa ação adicional deve ser realizada imediatamente. Pás faltantes para uma eventual transformação podem ser obtidas através do

pagamento de Trabalhadores.) Caso você negocie com diversas Fortalezas em uma mesma ação, então você receberá mais Pás gratuitas, porém você possui duas limitações: primeiro, você ainda pode construir apenas uma Habitação por ação; segundo, você só pode usar a segunda Pá em outro Terreno após transformar completamente o primeiro Terreno em seu Terreno Natal (e o mesmo vale para outras Pás eventualmente recebidas).



Estaleiro: você recebe 2 pontos de Vitória e, além disso, pode colocar o

Barco utilizado para esta negociação novamente no Tabuleiro ao invés de devolvê-lo para seu suprimento ou você pode retirar o marcador de Ação presente em sua ação Especial “Mover os Barcos” de seu cartão de Estaleiro, de modo que você possa utilizar essa ação Especial novamente nesta mesma rodada. Caso você escolha o Barco, você não poderá movê-lo através da ação de movimento que acabou de ser executada, pois a negociação marca o fim da mesma.

APÊNDICE VII: AS NOVAS HABILIDADES DAS FACÇÕES

AUREN

Os Auren possuem, desde o início da partida, **1 chave de Cida-de adicional**, que permite que eles avancem para o 10º espaço de uma trilha de Culto adicional. Depois de construírem o Estaleiro eles podem, adicionalmente aos demais bônus, avançar 2 espaços em uma trilha de Culto à sua escolha.

HALFLINGS

Sempre que os Halflings construírem uma Habitação retirando um **Barco** no lugar de pagar os **custos de construção**, eles recebem **1 Trabalhador**.

CULTISTAS

A habilidade especial dos Cultistas se aplica apenas para atividades de construção e não para as negociações. Eles não recebem um avanço em um Culto quando outra facção ganhar Poder através de uma negociação (*e nenhum Poder caso a outra facção abra mão do ganho de Poder*).

SWARMLINGS

Sempre que os Swarmlings gastarem **Poder** para aumentar o **alcance** de seus Barcos durante uma ação de movimento, eles podem mover esse Poder do **Alguidar II** para o Alguidar I.

GIGANTES

Sempre que os Gigantes **negociarem com uma Fortaleza**, eles recebem **2 Pás** ao invés de 1. Sempre que outra facção negociar com a Fortaleza dos Gigantes e receber 1 Pá por isto, ela não pode ser utilizada para transformar um Terreno de Devastação.

NÔMADES

Os Nômades podem utilizar a **ação Especial** de sua Fortaleza também em um espaço de Terreno **adjacente** a um de seus **Barcos**. Porém, apenas caso eles construam uma Habitação lá na mesma ação e retirem seu Barco no lugar de pagar os custos de construção normais.

FAQUIRES

Depois de construírem sua **Fortaleza**, os Faquires recebem um **avanço em sua trilha de Alcance**. Isso substitui a habilidade especial regular de sua Fortaleza!

LORDS DOS DRAGÕES

Sempre que os Lords dos Dragões **negociarem com uma Fortaleza**, eles recebem, no lugar de uma Pá, **1 marcador de Poder** do suprimento, que deve ser colocado no Alguidar I.

ACÓLITOS

Sempre que os Acólitos **negociarem com uma Fortaleza**, eles recebem, no lugar de uma Pá, um avanço de **2 espaços** em uma **trilha de Culto** de sua escolha.

METAMORFOS

A habilidade especial dos Metamorfos se aplica apenas para atividades de construção e não para as negociações. Eles não recebem um marcador de Poder quando outra facção ganhar Poder através de uma negociação (*e nenhum Poder caso a outra facção abra mão do ganho de Poder*). A **construção de seu Estaleiro** permite que eles **mudem seu Terreno Natal** uma vez imediatamente, como a ação Especial de sua Fortaleza também permite. A mudança é gratuita e pode ser realizada mesmo que a Fortaleza ainda não tenha sido construída.

RIVERWALKERS

Sempre que os Riverwalkers gastarem **Poder** para aumentar o **alcance** de um de seus Barcos durante uma ação de movimento, eles podem, ao invés de 1 espaço adicional, movê-lo **até 3 espaços adicionais**.

YETIS

A **habilidade da Fortaleza** dos Yetis só pode ser usada para as **novas ações de Poder** desta expansão depois que eles construírem seu **Estaleiro**. A diminuição do custo proporcionada pela habilidade especial deles, porém, continua valendo normalmente para todas as ações de Poder.



APÊNDICE VIII: AS NOVAS PONTUAÇÕES INICIAIS

As habilidades das diferentes facções de **TERRA MYSTICA** são balanceadas, porém, dependendo da distribuição de cores no Tabuleiro, podem ter forças distintas. Nós recomendamos, desta forma, que em todas as suas partidas (independente de usar ou não as expansões) sejam feitos os seguintes ajustes na pontuação inicial durante a preparação do jogo: ao invés de todas as facções comecem com 20 pontos de Vitória, elas começam conforme o esquema a seguir*. Caso nós chegemos a outras conclusões futuramente, manteremos estas tabelas atualizadas em grokgames.com.br. Não deixe de sempre dar uma conferida lá.

Tabuleiro do JOGO BASE de Terra Mystica

30 Pontos **Faquires** **Gigantes**

25 Pontos **Acólitos** **Auren** **Alquimistas**

20 Pontos **Damas do Gelo** **Yetis** **Nômades** **Riverwalkers** **Metamorfos** **Lordes dos Dragões** **Anões** **Sereias**
Swarmlings **Halflings** **Magos do Caos** **Bruxas**

15 Pontos **Engenheiros** **Cultistas** **Darklings**

Tabuleiro REVISADO DO JOGO BASE (verso da expansão Fogo & Gelo)

30 Pontos **Alquimistas**

25 Pontos **Damas do Gelo** **Yetis** **Faquires** **Acólitos** **Auren** **Gigantes**

20 Pontos **Riverwalkers** **Metamorfos** **Lordes dos Dragões** **Anões** **Engenheiros** **Swarmlings** **Halflings**
Cultistas **Magos do Caos** **Bruxas**

15 Pontos **Nômades** **Sereias** **Darklings**

Tabuleiro da expansão FOGO & GELO

30 Pontos **Anões**

25 Pontos **Damas do Gelo** **Yetis** **Metamorfos** **Faquires** **Acólitos** **Halflings** **Swarmlings** **Auren** **Gigantes**
Alquimistas

20 Pontos **Nômades** **Riverwalkers** **Lordes dos Dragões** **Engenheiros** **Bruxas**

15 Pontos **Sereias** **Cultistas** **Magos do Caos** **Darklings**

Tabuleiro OS LAGOS

30 Pontos **Anões**

25 Pontos **Yetis** **Faquires** **Swarmlings** **Gigantes**

20 Pontos **Damas do Gelo** **Metamorfos** **Lordes dos Dragões** **Acólitos** **Halflings** **Sereias** **Auren** **Bruxas**
Magos do Caos **Alquimistas**

15 Pontos **Nômades** **Riverwalkers** **Engenheiros** **Cultistas** **Darklings**

Tabuleiro OS FIORES

25 Pontos **Faquires** **Riverwalkers** **Metamorfos** **Acólitos** **Halflings** **Auren** **Gigantes** **Alquimistas**

20 Pontos **Damas do Gelo** **Yetis** **Engenheiros** **Anões** **Lordes dos Dragões** **Sereias** **Swarmlings** **Magos do Caos**

15 Pontos **Nômades** **Bruxas** **Cultistas** **Darklings**

* Não use esta tabela de pontos de Vitória se estiver jogando com as regras opcionais de leilão de facções de Fogo & Gelo.

