

TERRA MYSTICA - Terrenos Especiais

REGRAS GERAIS

- Cada facção pode colocar apenas **um terreno especial**!
- Salvo indicação em contrário, o terreno especial pode ser colocado **durante a fase de Ação** em vez de colocar um terreno comum quando transformando Terreno no seu Terreno Natal.
- Você **não** pode colocar um terreno especial **durante a fase de Bônus de Culto**.
- O terreno especial é considerado uma **Estrutura com valor de Poder 1**:
 - Conta para a formação de Cidade.
 - Você ganha Poder quando outro jogador construir adjacente a ele.
 - Os outros jogadores ganham Poder quando você colocar o terreno especial diretamente adjacente às construções (ou terrenos especiais) deles.
 - Ele conta para a Pontuação por Área e as fichas de Pontuação Final.
- Salvo indicação em contrário, o terreno especial não é considerado **nenhum dos tipos existentes de Estruturas**. Especialmente, **não** é considerado uma Habitação e, portanto, todas as fichas que fornecem pontos de Vitória para Habitação (ou qualquer outra estrutura para esse efeito) não fornecem nenhum para o terreno especial.
- O terreno especial **não pode ser aprimorado para nenhuma outra Estrutura**. Após ser colocado ele se manterá da mesma forma pelo resto do jogo.
- Quando utilizar a **Ação de Poder “2 Pás”**, se você utilizar a primeira Pá para transformar um espaço de Terreno em um Terreno Especial você não pode usar a segunda Pá para transformar um espaço de Terreno que seja somente adjacente ao Terreno Especial.

TERRENOS ESPECIAIS EM DETALHE



AUREN Árvore da Serenidade

Pré-requisito:
nenhume

Uma vez que a **Árvore da Serenidade** foi colocada, sempre que a Auren avançar para o **espaço 10 na trilha de Culto**, ela ganha **4 Pontos de Vitória**.



BRUXAS Confusão do Corvo

Pré-requisito:
2 Templos

Quando a **Confusão do Corvo** está colocada, toda vez que as Bruxas fundarem uma **nova Cidade**, elas precisam escolher entre ganhar **5 Pontos de Vitória**, como de costume, ou **avançar 3 degraus na trilha do Culto** de escolha dela.



ALQUIMISTAS Oficina Sombria

Pré-requisito:
Fortaleza

Depois de colocar a **Oficina Sombria**, os Alquimistas podem **imediatamente e apenas uma vez: avançar na trilha de Remessa e/ou diminuir a Taxa de troca por Pás**, sem pagar o custo do Sacerdote. Eles precisam pagar os outros recursos; e eles ganham os pontos de Vitória como de costume.



DARKLINGS Acampamento

Pré-requisito:
Fortaleza

O **Acampamento** conta como uma **Habitação** (*então fichas que fornecem pontos de Vitória para Habitação também fornecem para o Acampamento*). O Acampamento não pode ser aprimorado.





CULTISTAS

Palácio do Culto

Pré-requisito:
nenhum

O **Palácio do Culto** não fornece nenhum benefício adicional durante o jogo. Ao final, na pontuação das trilhas de Culto, os Cultistas **ganham os empates**, isto é, eles são supostos estar meio degrau à frente de onde eles realmente estão na trilha de cada Culto.



HALFLINGS

Perfurador

Pré-requisito:
Fortaleza

Os Halflings pagam um total de **1 Pá a menos** (*mas pelo menos 1*) toda vez que eles transformarem um espaço de Terreno que é **diretamente adjacente** ao **Perfurador**.



ANÕES

Grande Túnel

Pré-requisito:
nenhum

Partindo do **Grande Túnel**, os Anões podem **pular 2 espaços de Terreno** em vez de apenas 1. Toda vez que eles ganham Pás como bônus do Culto eles podem usar os túneis para gastar essas Pás (*e não pagar Trabalhadores por esses túneis*).



ENGENHEIROS

Torre da Ponte

Pré-requisito:
nenhum

Quando a **Torre da Ponte** é colocada os Engenheiros ganham a habilidade de construir as chamadas **Pontes na Terra**. Uma ponte na Terra precisa começar em um dos seis cantos da Torre da Ponte e ficar em cima da borda de dois espaços de Terreno adjacentes aquele canto. Os engenheiros devem colocar uma peça de ponte naquela borda. Não importa se um dos espaços de Terreno adjacentes for um espaço de Rio; e não importa se um ou os dois desses espaços de Terreno estiverem ocupados por Estruturas (*independente de quem sejam essas Estruturas*). Por exemplo, uma Ponte de Terra pode permitir que os Engenheiros "quebrem" uma barreira de Estrutura dos oponentes intransponível.

As Pontes de Terra não interferem com a adjacência das Estruturas nos espaços dos Terrenos das bordas. Pontes de Terra contam normalmente como uma Ponte em relação ao bônus de pontuação da Fortaleza.



SEREIAS

Recife de Corais

Pré-requisito:
nenhum

Custo Especial:
1 Pá

Recife de Corais precisa ser colocado em **um espaço de Rio** que é diretamente adjacente com uma Estrutura das Sereias. Ele não impede que outros jogadores usem aquele espaço para expansão ou adjacência indireta. A Remessa funciona com o Recife de Corais da mesma forma que qualquer outra Estrutura.



SWARMLINGS

Criadouro

Pré-requisito:
Santuário

O **Criadouro** permite que uma Cidade cresça ainda mais enquanto novas Estruturas são adicionadas:

- Com um valor de Poder total de **14**, a Cidade se torna uma Urbe, ganhando sua **segunda** ficha de Cidade.
- Com um valor de Poder total de **21**, a Urbe se torna uma Metrópole, ganhando sua **terceira** ficha de Cidade.
- Com um valor de Poder total de **28**, a Metrópole se torna uma Megalópole, ganhando sua **quarta** ficha de Cidade.

Com a ficha de Favor apropriada ("2 Fogo"), esses valores diminuem respectivamente para 12, 18 e 24.



MAGOS DO CAOS

Portal do Caos

Pré-requisito:
Fortaleza

Colocação gratuita quando construir a Fortaleza deles.

Quando os Magos do Caos constroem a Fortaleza deles, eles podem imediatamente colocar o **Portal do Caos** em um espaço de Terreno livre do tipo Devastação em qualquer local no tabuleiro.



GIGANTES

Caverna da Sabedoria

Pré-requisito:
Templo

Quando a **Caverna da Sabedoria** é colocada os Gigantes podem imediatamente e apenas uma vez **diminuir a taxa de Troca por Pás** sem custo (um espaço). Se eles fizerem eles ganham normalmente os 6 pontos de Vitória.



FAQUIRES

Escola de Vão

Pré-requisito:
nenhum

Quando a **Escola de Aviação** é colocada os Faquires ganham **2 Moedas** toda vez que eles usarem o **Tapete Voador**.



NÔMADES

Tenda de Comércio

Pré-requisito:
Casa de comércio
Custo Especial:
Transformar ou Tempestade de Areia

Toda vez que outro jogador construir ao lado da **Tenda de Comércio** os Nômaes podem tanto ganhar Poder na taxa normal ou **ganhar** exatamente **1 Moeda** do suprimento geral. Se eles escolherem a Moeda eles não perdem nenhum ponto de Vitória.



DAMAS DO GELO

Winterfall

Pré-requisito:
nenhum

Quando o **Winterfall** é colocado as Damas do Gelo ganham **1 Pá** toda vez que **construírem um Templo**. Essa Pá precisa ser utilizada imediatamente.



YETIS

Pico Congelado

Pré-requisito:
nenhum

Quando o **Pico Congelado** é colocado os Yetis podem imediatamente e apenas uma vez colocar **2 marcadores de Poder** do suprimento geral no **Alguidar III**.



ACÓLITOS

Altar do Sacrifício

Pré-requisito:
nenhum

Custo Especial:

Tranformar qualquer tipo de Terreno (*exceto Gelo*) ao descer 3 degraus na trilha de Culto.

Uma vez que o **Altar do Sacrifício** é colocado os Acólitos também ganham Poder nas marcas de Poder da trilha do Culto quando se movimentarem para baixo.



LORDES DOS DRAGÕES

Lagoa de Lava

Pré-requisito:
Santuário

Quando a **Lagoa de Lava** é colocada os Lordes dos Dragões podem colocar **1 marcador de Poder** do suprimento geral no **Alguidar III** todo início de rodada.



RIVERWALKERS

Palácio Flutuante

Pré-requisito:
nenhum

Custo Especial:
1 Sacerdote

O **Palácio Flutuante** precisa ser colocado em **um espaço de Rio** que é diretamente adjacente a uma Estrutura dos Riverwalkers. Ele não impede que os outros jogadores utilizem esse espaço do Rio para expansão ou adjacência indireta. Remessa funciona com o Palácio Flutuante assim como para qualquer outra Estrutura.



METAMORFOS

Estrela Polar Espectral

Pré-requisito:
nenhum

Quando a **Estrela Polar Espectral** é colocada os Metamorfos podem imediatamente e apenas uma vez mudar, sem custo, para um Terreno Natal diferente dos Terrenos Natais dos outros jogadores.

CREDITS:

TERRA MYSTICA is a game by Helge Ostertag and Jens Drögemüller.

These rules were compiled by the community at boardgamegeek.com. Feel free to use them as you wish. They are still subject to change and you are welcome to share your experience with them at boardgamegeek.com.

The rules were contributed by:

Bastian Fritsch (Cultists), Davide Malvestuto (Yetis), Eduardo "Melendor" Andrade (Riverwalkers), Helge Ostertag (Chaos Magicians, Fakirs, Giants, Engineers, Nomads, Swarmlings), Grovast (Shapeshifters), Luke Snijders (Acolytes), Mark Savic (Witches), Michael McGeachie (Ice Maidens), Minjae Kim (Halflings), Skyswooper (Darklings, Mermaids), SpaceTrucker (Alchemists, Auren, Dwarves), valleyss (Dragonlords)

Art: Stephanie Böhm

Layout: Christof Tisch

Translation: Grzegorz Kobiela

Tradução (não oficial) para português: Ulisses Buonanni

(Baseado na versão 1.1 disponível em: <https://boardgamegeek.com/filepage/139150/bonus-landscape-rules-11>)

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

