

Jede der 6 Runden besteht aus 3 Phasen.

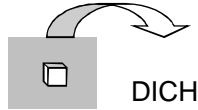
PHASE I - EINKOMMEN (auch in Runde 1):

Vorrat

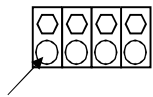
a) für Gebäude:



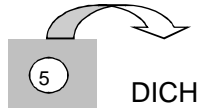
- Je sichtbarem Arbeiter (Klötzchen) erhält man 1 Arbeiter aus dem Vorrat (naturfarbene Klötzchen).



b) Goldmünzen:



- Je freiem Münzsymbol auf Handelsleiste gibt es:



c) Priester:



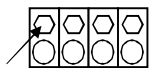
- Je freiem Priester-Symbol Deiner Tempelleiste gibt es: Nach Bau des Heiligtums gibt es 1 weiteren Priester.



- Neue Arbeiter, Münzen und Priester auf eigenes Tableau legen. Arbeiter und Münzen gelten als unbegrenzt.

d) Macht:

Es gibt so viel Macht, wie auf eigener Leiste für Handelshäuser sichtbar ist.

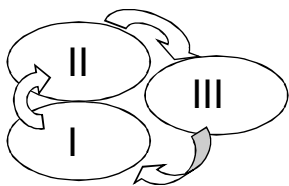


Auch die gebaute Festung bringt i.d.R. 2 Macht. (ausser: Alchimist: 6 Goldmünzen, Fakir: 1 Priester, Chaosmagier: 2 Arbeiter)

e) Zusatzeinkommen:

siehe Runden-Bonuskarte

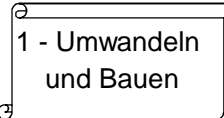
Die Schalen der Macht:



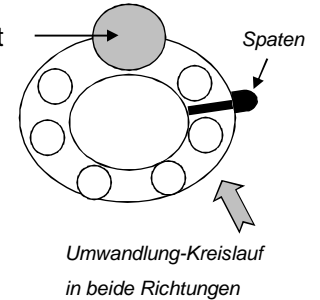
Bei Nutzung von 1 Macht: 1 Chip aus Schale III wandert in Schale I.
Bei Erhalt von 1 Macht wandert 1 Chip von Schale I zu Schale II. Ist die Schale I leer, wandert der Chip von Schale II zu III:
Sind alle Chips in Schale III, kann man mehr Macht nicht erhalten.

PHASE II - DIE acht AKTIONEN:

- Man macht je genau 1 Aktion bis keiner mehr Aktionen machen will/kann. Der Startspieler beginnt, danach geht es immer reihum im Uhrzeigersinn.



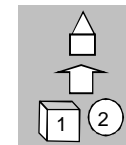
Heimat-Landschaft Deines Volkes



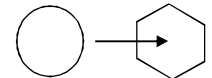
- Landschafts-Typen auf einem Landschafts-Feld auf dem Hauptspielplan kann man umwandeln. Ist es damit Deine Heimat-Landschaft, kannst Du es sofort danach mit 1 Wohnhaus bebauen.

- Zum Bau eines Wohnhauses muss das gewählte Landschaftsfeld Deine Heimatfarbe aufweisen, frei sein und in direkter/indirekter Nachbarschaft zu einem eigenen Gebäude stehen,

! Baukosten: 1 Arbeiter und 2 Münzen (ausser Konstrukteure/Schwarmlinge)



- **UMWANDELN:** Lege 1 eigenes Landschaft-Plättchen auf ein unbebautes Landschaftsfeld.



Kosten:  zahle 1 - 3 Spaten

- Zahle die Anzahl Spaten auf dem Umwandlungskreis, die bis zum gewünschten Landschafts-Typ abgebildet sind. (Ausnahme: Giganten brauchen je 2 Spaten)
- Spaten erhält man gg. Abgabe von Arbeitern (siehe Tabelle rechts neben dem Umwandlungskreis, anfangs 3 Arbeiter)
- Des weiteren erhält man Spaten durch Machtaktionen oder eine bestimmte Rundenbonuskarte.
- Erhält man mehrere Spaten auf einmal, kann man überzählige Spaten auf ein anderes Landschaftsfeld anwenden (aber ohne direkt ein Wohnhaus dort zu bauen).
- Man kann auch bereits von anderen Spielern oder auch selbst (unbebaute) gebaute Landschaften erneut umwandeln.

Terra Mystica - KSR (Seite 2 von 4)

● BAUEN: Details zum Bau der Wohnhäuser:

Alle Gebäude, die man baut, nimmt man von links vom Tableau.
Zeigt aktuelles Wertungs-Plättchen ein Wohnhaus, bringt der Bau 2 Punkte.

● Details zur Benutzung von Spaten:

Spaten müssen immer sofort eingesetzt werden (kein Bunkern möglich).
Spaten auf linkem Teil des aktuellem Wertungsplättchens = Punkte bei jedem Einsatz eines Spatens.

Eine nach Umwandlung entstandene Landschaft muss nicht unbedingt die Heimatlandschaft sein.

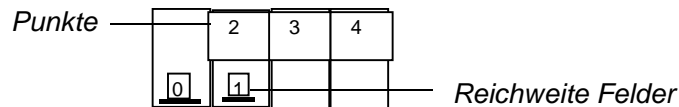
● Nachbarschaften:

DIREKTE Nachbarn sind über eine Sechseckseite verbunden oder über eine Brücke über einen Fluss verbunden.

INDIREKTE Nachbarn sind über Flussfelder verbunden, wenn der Spieler diese Anzahl Flussfelder mit seinem Schiffahrtswert abdeckt.

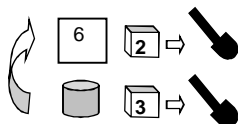
2 - Fortschritt bei Schiffahrt

Zahle 1 Priester + 4 Goldmünzen.
Ziehe den Marker um 1 Feld nach rechts.
Es gibt sofort Punkte des erreichten Feldes.



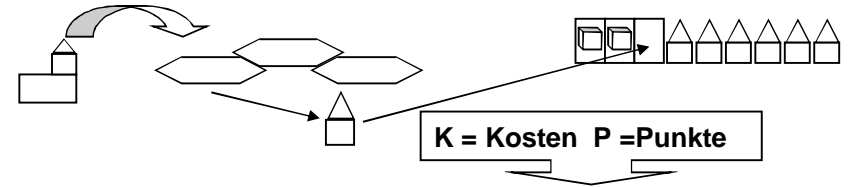
3 - Fortschritt beim Umwandeln

Schiebe den Marker für Spatenkosten 1 Feld nach oben. Zahle dafür 2 Arbeiter, 5 Münzen und 1 Priester (Ausnahme: Halblinge/Düsterlinge).
Du erhältst sofort 6 Punkte.



4 - Aufwerten eines Gebäudes

- Vom eigenen Völkertableau wird 1 Handelshaus genommen und ausgetauscht gegen 1 Wohnhaus, welches aufs Tableau rechtsbündig platziert wird.
- Das neue Gebäude kommt auf die Stelle des Spielplanes, wo zuvor das Wohnhaus stand.



- Wohnhaus
➔ Handelshaus
- Handelshaus
➔ Festung
- Handelshaus
➔ Tempel
- Tempel
➔ Heiligtum
- K = Kosten P = Punkte**
- K** 2 Arbeiter und 6 Münzen bzw. 3 Münzen, wenn mind. 1 Mitspielergebäude in direkter Nachbarschaft zum aufgewerten Haus steht.
 - P** Aktuelles Wertungs-Plättchen: ggf. 3 Punkte.
 - K** Je nach Volk einige Arbeiter und Münzen.
 - P** Aktuelles Wertungs-Plättchen: ggf. 5 Punkte.
 - K** Je nach Volk einige Arbeiter und Münzen. Man erhält sofort 1 Gunst-Plättchen aus der Auslage und legt es offen vor sich ab. Man darf nur unterschiedliche Gunst-Pl. besitzen.
 - K** Je nach Volk einige Arbeiter und Münzen. Man erhält sofort 1 Gunst-Plättchen aus der
 - P** Aktuelles Wertungs-Plättchen: ggf. 5 Punkte.

Mitspieler



Macht-Chip
in LILA

- Baut man ein Wohnhaus / führt eine Aufwertung durch, können Mitspieler, die in direkter Nachbarschaft zum betroffenen Landschaftsfeld Gebäude haben, Machtpunkte erhalten = wie deren Machtstufe ausmacht.
- Es gibt 3 Machtstufen (siehe Völkertableau Mitte), die je nach Gebäudeart differieren.
- Die Mitspieler entscheiden sich im U-Sinn vom aktiven Spieler aus, ob sie alle Macht nehmen oder nichts. Aber 1 / 2 / 3 / 4 Macht kosten 0 / 1 / 2 / 3 Punkte.
- Man darf nicht in den Minusbereich der Punkteleiste gelangen.

Terra Mystica - KSR (Seite 3 von 4)

5 - Einen Priester in den Orden eines Kultes entsenden



- Auf dem Kultplan gibt es je Skala unten 4 Felder, auf denen jeweils genau 1 Priester Platz hat.
- Bei Einsatz als Aktion steigt Deine Markierung auf der passenden Skala um 3 bzw. 2 Stufen, je nach Angabe auf dem Feld mit dem Priester.
- Bei Erreichen der Stufen 3 / 5 / 7 / 10 erhält man einmalig 1 / 2 / 2 / 3 Macht.
- Eingesetzte Priester bleiben auf dem Kultplan.

- Alternativ kann man 1 Priester vom Völkertableau in den Vorrat neben das Tableau legen und steigt in einem beliebigen Kult um 1 Stufe.

6 - Machtaktionen

➡ auf dem Spielplan (orangefarbenes Achteck) als vollwertige Aktion:

- Jede abgebildete Machtaktion kann nur 1x je Runde genutzt werden. Das bedeutet, nur wer zuerst kommt, hat den Nutzen.
- Bei Durchführung einer dieser Aktionen verschiebt man die angezeigte Macht aus Schale III in I. Danach kommt eine Aktionsmarke auf die Machtaktion als Anzeiger, dass diese Aktion in dieser Runde nun tabu ist.

➡ jederzeit durch Materialtausch ohne Anrechnung als Aktion, d.h., beliebig oft vor oder nach der eigentlichen beliebigen Aktion:

Für 5 Macht = 1 Priester erhalten

Für 3 Macht = 1 Arbeiter erhalten

Für 1 Macht = 1 Münze erhalten

1 Priester kann in 1 Arbeiter getauscht werden

1 Arbeiter kann in 1 Münze getauscht werden

MACHTOPFER:

Fehlt ausreichend Macht in Schale III zur Bezahlung einer Machtaktion oder für den Materialtausch, können Macht-Chips aus Schale II in III wandern. Kosten je Chip: 1 Chip aus Schale II aus dem Spiel nehmen.

7 - Sonderaktionen

1x je Runde als reguläre Aktion nutzbar

Es handelt sich hier um Sonderaktionen auf dem Völker-Tableau. Diese Aktionen sind auch als orangefarbenes Achteck erkennbar. Getätigte Sonderaktionen deckt man mit einer Aktionsmarke ab.

8 - Ausstieg aus laufender Runde = neuer Startspieler

- Wer am Zug ist, darf **PASSEN** und steigt damit aus der laufenden Runde aus.
- Der **erste** Passer wird neuer Startspieler in der Folgerunde.

- Nach dem Passen muss man sofort seine *Rundenbonuskarte* gegen eine der drei offen ausliegenden tauschen. Sollten darauf Münzen sein, legt man diese auf sein Völkertableau. Achtung: Einige Bonuskarten bringen bei der Rückgabe Vorteile ein.
- Sollte ggf. nur noch 1 Spieler nicht gepasst haben, darf dieser trotzdem noch beliebig viele Aktionen machen, bis er passt.

PHASE III - KULTBONUS + VORBEREITUNGEN für nächste Runde:

KULT-BONUS:

- Wer über den nötigen Einfluss im dargestellten Kult des aktuellen Wertungs-Plättchens verfügt, erhält den Bonus (ggf. mehrfach).
- Die Vergabe der Boni erfolgt in neuer Spielerreihenfolge.
- Evtl. Spaten können nicht für Folgerunde gespart werden, sondern können auf ein/mehrere benachbarte Landschaften angewendet werden.
- Es darf in Phase III kein Wohnhaus gebaut werden.

AKTIONSMARKEN ZURÜCK-NEHMEN:

Von folgenden Feldern die Aktionsmarken entfernen:
⇨ von Machtaktionen auf dem Spielplan
⇨ von Sonderaktionen auf den Völkertableaus
⇨ von Gunstplättchen und Rundenbonuskarten



- Auf die 3 übrig gebliebenen Rundenbonuskarten je 1 Münze vom allg. Vorrat legen.
- Aktuelles Wertungs-Plättchen auf Rückseite drehen.

Spielende und Wertung:

Haben alle Spieler in der Runde 6 nach den Aktionen gepasst, erfolgt die Schlusswertung:

KULT-Wertung: In jedem Kult erhält der Spieler auf höchster Stufe 8 SP., zweiter und dritter Rang bringen: 4 bzw. 2 SP.
Patt: Die betroffenen Spieler teilen sich die Punkte der entsprechenden Ränge (ggf. abrunden).
zB: 2 Spieler auf höchster Stufe = $(8 + 4) / 2$ an jeden.

GEBIETS-Wertung: Jeder Spieler zählt, wie viele seiner Gebäude auf dem Spielplan direkt oder indirekt benachbart sind.
Mit entsprechender Schiffstufestufe gelten versprengte Gebäude als verbunden!

Meiste / zweitmeiste / drittmeiste verbundene Gebäude bringen 18 / 12 / 6 Siegpunkte.

Patt: Die betroffenen Spieler teilen sich die Punkte der entsprechenden Ränge (ggf. abrunden).
zB: 2 Spieler auf höchster Stufe = $(18 + 12) / 2$ an jeden.

RESSOURCEN-Wertung: Übrige Ressourcen bringen: je 3 Münzen = 1 SP.
Alle Ressourcen haben einen Geldtauschwert, siehe Tabelle rechts unten bei der "Schale der Macht".

GEWINNER wird bzw. werden, wer die meisten Punkte erzielt.

Erläuterungen zur STADTGRÜNDUNG (Seite 14):

- Im Spielverlauf kann man eine/mehrere Städte gründen.
Um eine Stadt zu gründen, muss man 2 Bedingungen erfüllen:



- Automatische Stadtgründung erfolgt, sobald man
 - ➔ direkt benachbarte Gebäude mit Machtwert von insges. mind. 7 hat
 - ➔ UND mind. 4 Gebäude beteiligt sind.
Eine Stadt mit Heiligtum benötigt nur 3 Gebäude.
Direkt benachbart = auch per Brücke verbundene Gebäude.
- Man sucht sich 1 Stadtmarke aus und kennzeichnet eines der Gebäude, die zur neuen Stadt gehören, mit dieser Marke.
3 Vorteile sind mit der Gründung verbunden:
 - 1a) Es gibt sofort Punkte entsprechend der gewählten Stadtmarke.
 - 1b) Ein Schlüssel auf aktuellem Wertungs-Plättchen bringt Extra-Punkte.
 - 2) Es gibt sofort die auf der Stadtmarke abgebildeten Ressourcen.
 - 3) Die gegründete Stadt verfügt über 1 Stadtschlüssel. Nur der Besitz von 1 - 4 Stadtschlüsseln erlaubt Erklimmen von 1 - 4 Kultstufen "10".
- Wachsen 2 Städte zusammen, behalten beide Städte ihre Rechte und Funktionen, auch wenn die Stadtgrenzen nicht mehr identifizierbar sind.
- In einer Partie können max. 10 Städte gegründet werden.