

TERRA MYSTICA - Speciale Terreintegels

ALGEMENE REGELS

- Elk volk mag maar **één speciale terreintegel** plaatsen!
- Tenzij anders vermeld, mag de speciale terreintegel **tijdens de actiefase** (Fase II, wanneer je een terreinveld naar jouw thuishoofdstad transformeert) geplaatst worden in plaats van een gebruikelijke terreintegel.
- De speciale terreintegel mag **niet tijdens Fase III** (*elementenbonus*) geplaatst worden.
- De speciale terreintegel wordt beschouwd als een **structuur met een krachtwaarde 1**:
 - De speciale terreintegel telt mee bij het stichten van een stad.
 - Je ontvangt kracht wanneer een andere speler naast jouw speciale terreintegel een gebouw bouwt of opwaardeert of een speciale terreintegel plaatst.
 - Andere spelers ontvangen kracht wanneer je de speciale terreintegel direct aangrenzend aan hun gebouwen of speciale terreintegel plaatst.
 - De speciale terreintegel telt als gebouw mee bij verbonden gebouwen (*gebieden*) in de eindwaardering.
- Tenzij anders vermeld, wordt de speciale terreintegel **niet als een bestaand type gebouw beschouwd**. De speciale terreintegel wordt dus **niet** beschouwd als een nederzetting of een ander gebouw, en daardoor worden er geen overwinningpunten voor de speciale terreintegel verkregen via gunsttegels, scoretegels of bonuskaarten.
- De speciale terreintegel **kan niet opgewaardeerd worden**. Eenmaal geplaatst blijft de speciale terreintegel daar tot het eind van het spel liggen.
- Wanneer je de **krachtactie "twee spades"** uitvoert en je gebruikt de eerste spade om een terreinveld te transformeren naar de speciale terreintegel, dan mag de tweede spade **niet** gebruiken om een terreinveld te transformeren dat uitsluitend grenst aan de speciale terreintegel.

SPECIALE TERREINTEGELS IN DETAIL



AUREN

Boom der Sereniteit

Voorwaarde: **geen**

Wanneer de **Boom der Sereniteit** is geplaatst krijgen de Auren iedere keer wanneer zij **stap 10 van een elementenspoor** bereiken **4 overwinningpunten**.



HEKSEN

Raven Blunder

Voorwaarde: **2 tempels**

Wanneer de **Raven Blunder** is geplaatst en de Heksen een **nieuwe stad** stichten, moeten zij kiezen tussen **5 overwinningpunten** krijgen zoals gewoonlijk of in plaats daarvan **3 stappen vooruit op een elementenspoor** naar keuze.



ALCHEMISTEN

Duistere Werkplaats

Voorwaarde: **burcht**

Na het plaatsen van de **Duistere Werkplaats** mogen de Alchemisten **onmiddellijk** en slechts **één keer** 1 stap **vooruit** gaan **op het scheepsspoor** en/of de **wisselkoers voor spades** 1 maal **verlagen**, zonder daar priesters voor te betalen.

De overige kosten moeten wel betaald worden. De markeerstenen schuiven dan 1 plaats op en ze krijgen ook de gebruikelijke overwinningpunten.



MOERASWEZENS

Kamp

Voorwaarde: **burcht**

Het **Kamp** telt als een **nederzetting** (*je krijgt dus ook overwinningpunten via gunsttegels, scoretegels of bonuskaarten voor het Kamp*).

Het Kamp kan niet opgewaardeerd worden.





CULTISTEN

Cultuspaleis

Voorwaarde: **geen**

Het **Cultuspaleis** biedt geen extra voordelen tijdens het spel. Maar tijdens het toekennen van **overwinningspunten voor elementen** worden Cultisten een halve stap verder gerekend dan waar ze eigenlijk op een elementenspoor staan. Hierdoor **winnen ze van andere spelers** die op hetzelfde niveau van dat elementenspoor staan.



HALFLINGEN

Boorder

Voorwaarde: **burcht**

De Halflingen betalen iedere keer **1 spade minder** (*maar tenminste 1*) wanneer zij een terreinveld transformeren dat **direct aangrenzend** is aan de **Boorder**.



DWERGEN

Grote Tunnel

Voorwaarde: **geen**

Met de **Grote Tunnel** als startpunt mogen de Dwergen bij het bouwen van een tunnel **2 terreinvelden overslaan** in plaats van slechts 1. Telkens wanneer ze spades als elementenbonus krijgen, mogen ze daarmee kosteloos een tunnel bouwen (*zonder arbeiders te betalen voor die tunnel*).



INGENIEURS

Brugtoren

Voorwaarde: **geen**

Wanneer de **Brugtoren** is geplaatst, krijgen de Ingenieurs het vermogen om zogenaamde **landbruggen** te bouwen. Een landbrug moet beginnen op een van de zes hoeken van de Brugtoren en leidt langs de gedeelde rand van de twee terreinvelden naast deze hoek. De Ingenieurs moeten een brug op die rand plaatsen. Het maakt niet uit of een van deze terreinvelden een rivierveld is of niet. Het maakt ook niet uit of op één of op beide terreinvelden een gebouw staat (*en ongeacht van welke speler ze zijn*).

Voorbeeld: een landbrug kan de Ingenieurs in staat stellen om een barrière van tegenspelers te doorbreken.

Landbruggen hebben geen invloed op het aangrenzend zijn van gebouwen op de naastgelegen terreinvelden. Landbruggen tellen als normale bruggen met betrekking tot de extra speciale eigenschap zodra de burcht is gebouwd (*je krijgt op het moment dat je past, 3 overwinningspunten per landbrug, mits aan de geldende voorwaarde wordt voldaan*).



MEERMINNEN

Koraalrif

Voorwaarde: **geen**

Speciale kosten: **1 spade**

Het **Koraalrif** moet **op een rivierveld** geplaatst worden dat direct aangrenzend is aan een Meerminnegebouw. Het Koraalrif blokkeert het rivierveld niet voor andere spelers die via dit rivierveld willen uitbreiden en/of indirect aangrenzend zijn.

Voor Meerminnen geldt het Koraalrif alsof het een gebruikelijk terreinveld met gebouw is (*en wordt dus niet meegeteld in benodigde scheepswaarde voor indirect aangrenzend zijn*).



ZEEWEZENS

Broedplaats

Voorwaarde: **heiligdom**

De **Broedplaats** zorgt ervoor dat bij het groter worden van een stad extra stadstegels worden verkregen:

- Met een totale krachtwaarde van **14** wordt de stad een grote stad en krijgt een **tweede** stadstegel.
- Met een totale krachtwaarde van **21** wordt de grote stad een metropool en krijgt een **derde** stadstegel.
- Met een totale krachtwaarde van **28** wordt de metropool een megastad en krijgt een **vierde** stadstegel.

Met de juiste gunststegel ("**2 vuur**"), worden deze waarden respectievelijk 12, 18 en 24.



CHAOS - TOVENAARS

Chaosportaal

Voorwaarde: **burcht**

Vrije plaatsing bij het bouwen van de burcht

Wanneer de Chaostovenaars een handelshuis opwaarderen tot burcht, mogen ze het **Chaosportaal** zonder kosten op een eigen terreinveld (*kale vlakte*) van hun keuze plaatsen, waar dan ook op het spelbord.



REUZEN

Grot van Wijsheid

Voorwaarde: **tempel**

Wanneer de **Grot van Wijsheid** wordt geplaatst, mogen de Reuzen **onmiddellijk** en slechts één keer de **wisselkoers voor spades verlagen** zonder daar voor te betalen. De markeersteen gaat één stap vooruit.

Als ze dat doen krijgen ze ook de gebruikelijke 6 overwinningspunten.



FAKIRS

Vliegschool

Voorwaarde: **geen**

Wanneer de **Vliegschool** wordt geplaatst, krijgen de Fakirs **2 munten** voor elke keer dat ze hun **vliegend tapijt** gebruiken.



NOMADEN

Handelspost

Voorwaarde:
handelshuis

Speciale kosten:
**transformeren
of zandstorm**

Telkens wanneer een andere speler naast de **Handelspost** een gebouw bouwt, mogen de Nomaden kracht winnen volgens de normale regels **óf** precies **1 munt** uit de algemene voorraad nemen.

Als ze kiezen voor de munt verliezen ze geen overwinningspunten.



VORSTFEEËN

Winterval

Voorwaarde: **geen**

Wanneer de **Winterval** wordt geplaatst, krijgen de Vorstfeeën telkens **1 spade wanneer ze een tempel bouwen**.

Als ze dat doen, moeten ze de spade onmiddellijk gebruiken.



YETI'S

Bevroren Piek

Voorwaarde: **geen**

Wanneer de **Bevroren Piek** geplaatst wordt, mogen de Yeti's **onmiddellijk** en slechts één keer **2 krachtblokjes** uit de algemene voorraad in **schaal III** leggen.



INGEWIJDEN

Offeraltaar

Voorwaarde: **geen**

Speciale kosten: **transformeren van een terreinsoort (behalve ijs) door 3 plaatsen op een elementenspoor naar keuze achteruit te gaan**

Wanneer het **Offeraltaar** is geplaatst ontvangen de Ingewijden ook **kracht wanneer zij achteruitgaan op een elementenspoor** en daarbij een krachtteken passeren.



DRAKEN - MEESTERS

Lavavijver

Voorwaarde: **heiligdom**

Wanneer de **Lavavijver** geplaatst is, mogen de Drakenmeesters aan het begin van iedere ronde **1 krachtblokje** uit de algemene voorraad in **schaal III** leggen.



WATER - WANDELAARS

Drijvend Paleis

Voorwaarde: **geen**

Speciale kosten:
1 priester

Het **Drijvend Paleis** moet **op een rivierveld** geplaatst worden dat direct aangrenzend is aan een Waterwandelaarsgebouw. Het Drijvend Paleis blokkeert het rivierveld niet voor andere spelers die via dit rivierveld willen uitbreiden en/of indirect aangrenzend zijn.

Voor Waterwandelaars geldt het Drijvend Paleis alsof het een gebruikelijk terreinveld met gebouw is (*en wordt dus niet meegeteld in benodigde scheepswaarde voor indirect aangrenzend zijn*).



GEDAANTE - VERWISSELAARS

Spectrale Poolster

Voorwaarde: **none**

Wanneer de **Spectrale Poolster** geplaatst wordt, mogen de Gedaanteverwisselaars **onmiddellijk** en slechts één keer **zonder kracht uit te geven hun thuishereïnis veranderen** in een ander terrein dat niet in gebruik is door één van de andere spelers.

CREDITS:

TERRA MYSTICA is een spel van Helge Ostertag en Jens Drögemüller.

Deze regels zijn samengesteld door de gemeenschap op boardgamegeek.com.

Voel je vrij om ze te gebruiken zoals je dat wenst. Ze zijn nog steeds onderhevig aan verandering en je bent van harte welkom om jouw ervaring met hen te delen op boardgamegeek.com.

Aan deze regels werden bijgedragen door:

Bastian Fritsch (Cultisten), Davide Malvestuto (Yeti's), Eduardo "Melendor" Andrade (Waterwandelaars), Helge Ostertag (Chaostovenaars, Fakirs, Ingenieurs, Nomaden, Reuzen, Zeewezens), Grovast (Gedaanteverwisselaars), Luke Sniijders (Ingewijden), Mark Savic (Heksen), Michael McGeachie (Vorstfeeën), Minjae Kim (Halflingen), Skyswooper (Meerminnen, Moeraswezens), SpaceTrucker (Alchemisten, Auren, Dwergen), valleyss (Drakenmeesters).

Illustraties: Stephanie Böhm

Grafisch ontwerp: Christof Tisch

Vertaling: René Raps

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal



www.whitegoblingames.nl

