

# TERRA MYSTICA

## Obchodníci

JAMES ATAEI  
EDUARDO ANDRADE

HELGE OSTERTAG  
JENS DRÖGEMÜLLER



*Plachty se vynořují nad obzorem a zvěstují nový věk kontinetu Terra Mystica – věk obchodu a rozpinání. Národy staví loděnice a plaví se na lodích po řekách. Ani Faktři a Trpaslci nezůstávají stranou a vysílají do světa své Obchodníky, aby se zapojili do obchodního ruchu a osídlili nová území.*

### TIRAŽ

*Autoři základní hry: Helge Ostertag, Jens Drögemüller*  
*Autoři tohoto rozšíření: James Ataei, Eduardo Andrade*  
*Herní plány Jezera a Fjordy: Jason Coumihan, Jordan Lewis*  
*Ilustrace: Dennis Lohausen*  
*Redakce: Frank Heeren*

*Pravidla: Bastian Winkelhaus*  
*Sazba: Christof Tisch*

*Překlad do češtiny: Karel Vlasák*

*Jazykové a technické korektury českého vydání: Petr Stadlbauer*

*Velké poděkování zaslouží testovací hráči: Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombeová, 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 Engelhardtová, Helge Ostertag, Inga Keutmannová, Jack Spirio, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Coumihan, Jason Parish, Jenny Mulhollandová, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johanna Jacksonová, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Křištof Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčes, Liam Gaudet, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersenová, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Olaf Darge, Ruth Feinsteinová, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Wit Paszkowski*

**MINDOK**

## 1 herní plán (oboustranný)



### 7 kanálů



9 loděnic (po 1 v každé barvě)



27 lodí (po 3 v každé barvě)



6 obchodníků (3 žlutí a 3 šedí)



10 oboustranných destiček loděnic (1 strana pro každý národ ze základní hry i rozšíření Oheň a led)



1 destička s 3 novými poličky energie



105 žetonů obchodu (po 15 v 7 barvách ze základní hry, rub v barvách bílá a oranžová)



2 destičky s tabulkami dosahu (po 1 pro Fakiry a Trpaslíky)



12 prémiových destiček (4 různé, každá 3x)



4 žetony měst (2 různé, každý 2x)



5 žetonů přístavů (na rubu skladiště pro Fakiry a Trpaslíky)



4 přehledové karty lodní přepravy a obchodu



Při hře v pěti hráčích se o destičky vhodné podělte.

4 bonusové svítky



\* nahrazuje svítek s bonusy za velké budovy ze základní hry

12 destiček hodnocení



1 destička závěrečného hodnocení



11 záslepek (pro označení využitých akcí)



## ÚVOD

**Terra Mystica Obchodníci** je druhé rozšíření základní hry Terra Mystica. Ke hře budete základní hru potřebovat. Toto rozšíření lze kombinovat i s prvním rozšířením Oheň a led, ale není to nutné.

V rozšíření Obchodníci naleznete nový oboustranný herní plán (z jedné strany Jezera, z druhé Fjordy). Národy získají lodě, aby mohly ještě lépe obchodovat se sousedy, a novou velkou budovu – loděnici. Hru dále obohatí nové prémiové destičky, destičky hodnocení, bonusové svítky a žetony měst, které můžete s dosavadními hracími potřebami libovolně kombinovat.

*Národy Fakíři a Trpasličí lodě nemají, v jejich případě se jedná o obchodníky, přístav nahrazuje skladiště a loděnici nahrazuje tržnice. V principu je jejich funkce velmi podobná. Drobné odlišnosti jsou podrobně popsány na str. 8, obecně platí, že je-li řeč o lodích, loděnicích a přístavech, myslí se i analogické prvky Fakírů a Trpaslíků.*

## NOVÉ HERNÍ PLÁNY

Nové herní plány můžete použít pro změnu místo plánů ze základní hry či z rozšíření Oheň a led. Schopnosti všech národů jsou sice relativně vyrovnané, do určité míry však závisí na rozložení barevných polí na herním plánu. Navrhujeme proto, aby všechny národy nezačínaly hru s počtem 20 VB, ale aby byl tento počet různý podle toho, na jakém herním plánu se hraje. V Příloze VIII naleznete tabulky s počátečním počtem VB pro každý národ na každém herním plánu. V případě, že hrajete s pravidlem dražba národů z rozšíření Oheň a led, nemusíte si těchto tabulek všimnout. Samozřejmě můžete z tohoto nového rozšíření použít jen některý z nových herních plánů a jinak hrát úplně podle původních pravidel. I v takovém případě však doporučujeme počáteční nastavení VB jednotlivých národů podle příslušné tabulky v Příloze VIII.

## UPRAVENÁ PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry položte pod herní plán **destičku s novými políčky energie**.



Nové **prémiové destičky** seřadte a vyložte je k ostatním, přímo pod sloupečky se stejným stupněm postupu na stupnicích kultů.



Nové **žetony měst** přidejte k ostatním.



**Poznámka:** Máte-li žetony měst z minirozšíření, které zlepšují lodní přepravu o 1, nahraďte je žetony z tohoto nového rozšíření. Ve hře by měly být jen 2 žetony tohoto druhu, nikoli 4. Všechny ostatní prvky z minirozšíření použít můžete.

**Poznámka:** Minirozšíření nebylo v ČR vydáno.

Nové **bonusové svítky** zamíchejte mezi ostatní a do hry ze všech vylosujte obvyklý počet.

**Destičky hodnocení** z tohoto rozšíření nahrazují všechny dosavadní destičky. Použijte jen tyto nové destičky. Dále platí, že destička s rýčem v levé části nesmí být vyložena pro 5. nebo 6. kolo hry. Dále platí, že ve hře nesmějí být tři různé destičky poskytující bonus za postup na stupnici téhož kultu (pravá část destičky). Místo případné třetí takové vylosované destičky pro 1. až 5. kolo hry vylosujte destičku jinou (v 6. kole je to jedno, tam už nemá pravá část destičky žádný význam).



Používáte-li **destičky závěrečného vyhodnocení** z rozšíření Oheň a led, přidejte novou destičku z tohoto rozšíření k ostatním a ze všech vylosujte do hry jednu.

Funkce všech nových prvků je podrobně vysvětlena v přílohách.



Přípravte náležitý počet kanálů podle toho, na jakém herním plánu budete hrát. Pro plán ze základní hry, z rozšíření Oheň a led a plán Fjordy je to jeden, pro plán Jezera je to všech 7 kanálů (viz obr.). Kanál neodděluje sousedící políčka herního plánu, jsou dále přímo sousedící. Lodě mohou kanály proplout. Pro posuzování **nepřímého sousedství** při působení lodní přepravy však kanály použít nelze!

**Základní hra (i v úpravě z rozšíření Oheň a led):**

1 kanál



**Oheň a led:**

1 kanál



**Fjordy:**

1 kanál



**Jezera:**

7 kanálů



Chcete-li v každém případě vyzkoušet materiál z tohoto rozšíření, můžete například vybrat 2 svítky z nových a ze starých jen dolosovat zbytek.

## NOVÉ PRÉMIOVÉ DESTIČKY

Nyní jsou ve hře vždy 2 různé destičky poskytující postup o 1 stupeň v každém kultu. Každý národ však smí získat nejvýše 1 destičku tohoto druhu – máte-li jednu, žádnou další si vzít nesmíte.

Ve hře 4 nebo 5 hráčů se už nemůže stát, že by některý hráč

nemohl získat žádnou destičku poskytující postup o 1 stupeň v některém kultu. Je ovšem možné, že někdo nebude mít na výběr.

Funkce všech destiček je popsána v Příloze II na str. 10.

**Příklad:** Hráč za **Obry** už má destičku A poskytující postup o 1 stupeň na stupnici kultu země, nemůže si proto vzít destičku B.



## NOVÝ HERNÍ MATERIÁL PRO JEDNOTLIVÉ NÁRODY

Poté co si vyberete svůj národ, obdržíte následující individuální hrací potřeby:

- **Destičku loděnice** – vyložte ji vlevo vedle své desky národa. V horní části destičky loděnice je pomocí symbolu uvedeno, zda má váš národ rovnou nějakou další zvláštní schopnost. Všechny symboly jsou vysvětleny v příloze.
- **Novou budovu ve své barvě – loděnici**. Položte ji na destičku loděnice na vyznačené místo, symboly na destičce udávají bonusy, které postavením loděnice získáte.
- **3 lodě** ve své barvě, položte je ke svým šamanům a mostům.
- **15 žetonů obchodu** ve své barvě.
- **Přehledovou kartu lodní přepravy a obchodu**, shrnující veškeré bonusy za obchodování prostřednictvím lodí.
- **1 žeton přístavu**.

**Příklad: Vily** mají hned od začátku hry k dispozici 1 klíč, takže mohou postoupit až na 10. stupeň na stupnici jednoho kultu i bez založení města.



## UMÍSTĚNÍ PŘÍSTAVŮ

Po rozmístění všech počátečních usedlostí, ale před volbou prvních bonusových svitků v pořadí od začínajícího hráče umístíte žetony přístavů. Žeton lze umístit jen k usedlosti, jejíž pole hraničí s alespoň jedním polem řeky. Pokud žádné pole s vaší usedlostí s řekou nesousedí, nemůžete zatím svůj žeton přístavu umístit na herní plán. Jakmile v průběhu hry postavíte první usedlost, která bude s řekou sousedit, umístíte k ní hned i svůj žeton přístavu. Přístav je důležitý mj. pro stavbu lodí – nemáte-li přístav ani loděnici, nemůžete postavit loď.

**Příklad: Partie se účastní Mágové, Rybáci, Vily a Pálčici.** Po rozmístění počátečních usedlostí podle obrázku rozmístí příslušní hráči přístavy. Protože **Mágové** mají jen 1 počáteční usedlost, na vybranou nemají. Rovněž **Rybáci** mají jen jedinou možnost, kam přístav umístit. Hráč za **Vily** se rozhodne umístit svůj přístav k budově vlevo. **Pálčici** svůj přístav zatím nemohou umístit vůbec. Pokud by následně příslušný hráč teraformoval močál zleva nahoře sousedící s jeho horní usedlostí a zřídil tam usedlost, hned by tam také musel umístit svůj přístav.



## LODĚ

Lodě umožňují 3 nové akce, resp. funkce, jejich popis naleznete též na přehledových kartách lodní přepravy a obchodu.



1. Loď můžete přemístit k nějaké cizí budově a **obchodovat** tak s jinými národy. Tím získáte určité



bonusy či vítězné body podle toho, u jaké budovy loď přistane. Obchodní partner může získat energii stejně jako při stavbení činnosti sousedů. S každou cizí

budovou můžete obchodovat jen jednou za celou partii. Podrobnosti viz dále.



2. Loď můžete přemístit po řece a **dosáhnout tak polí**, jichž byste svou schopností lodní přepravy dosáhnout nemohli. Podrobnosti viz dále.



3. Loď si můžete vzít zpět do zásoby a získat **slevu na stavební náklady usedlosti** na sousedícím poli. Podrobnosti opět viz dále.



## ZÍSKÁNÍ LODI



**Loď** se dá získat jako **příjem** (A), v **důsledku akce** (B) nebo jako **jednorázový bonus** (C).  
Kdykoli máte získat loď,

nasadíte ji na pole řeky sousedící s vaším přístavem nebo loděnicí. Nemáte-li ani jedno z toho ve hře, nemůžete loď získat. Na jednom poli řeky může stát libovolný počet lodí libovolných hráčů. Vaše zásoba lodí je omezena na 3, máte-li právě všechny lodí na herním plánu, žádnou další do hry nasadit nemůžete (není možné v takovém okamžiku loď ani přemístit jinam).

## PŘEMÍSTĚNÍ LODÍ



Provedením této akce můžete přemístit **všechny** své lodě. Každá loď se může přemístit o jedno pole za každý váš stupeň lodní přepravy plus navíc právě o jedno další pole, přičemž

musíte ale přesunout 1 krystal energie ze sféry III do sféry I. Přemístění lodí může směřovat:

- na přímo sousedící **pole řeky**
- **kanálem** na pole řeky ležící přímo za kanálem,
- na přímo sousedící **pole pevniny**, na němž stojí budova soupeře, s níž jste ještě neobchodovali (takže pod budovou dosud neleží váš žeton obchodu). Další přemístění této lodí není možné a není možné přemístit dvě lodí na totéž pole se soupeřovou budovou.



**Příklad:** **Okultisté** mají lodní přepravu na stupni 3. Hráč za ně přemístí svou loď vpravo (A) o 3 pole, na pole pevniny se svatyně **Nomádů**. Na pevnost na sousedícím poli vlevo loď přemístit nemůže, protože s ní již obchodoval v některém z předchozích tahů (leží pod ní jeho žeton obchodu).

Svou druhou loď vlevo (B) přemístí o 4 pole kanálem nahoru a doprava, aby na sousedícím poli planin mohl v některém pozdějším tahu postavit usedlost. Za přemístění lodí na 4. pole musel ovšem tento hráč přesunout 1 krystal energie ze sféry III do sféry I.

Tuto akci, vyznačenou na destičce loděnice, máte k dispozici vždy, bez ohledu na to, zda jste již postavili loděnici nebo ne.

## VYUŽITÍ LODÍ K OBCHODOVÁNÍ



Po ukončení přemísťování všech lodí dojde k **obchodování** všech lodí přemísťovaných na pole s budovami soupeřů. Přehledová karta lodní přepravy a obchodování udává, jaký **bonus** dostanete podle toho, na jakou soupeřovu budovu jste svou loď přemístili. Je-li uvedeno více symbolů oddělených lomítky, musíte si vybrat jednu z uvedených možností, je-li mezi symboly znaménko „+“, dostanete všechno. Soupeř, jemuž daná

budova patří, může získat energii stejně jako při stavební činnosti sousedů (tj. tolik, jaký je energetický stupeň dané budovy, za což obětuje o jedna menší počet VB). Soupeř si opět může zvolit, zda má o získání energie za těchto podmínek zájem (s budovami na speciálních žetonech krajiny z minirozšíření obchodovat nelze, kromě tábora Temnojedů, ten se považuje za usedlost).

Jakmile ukončíte **přemísťování** všech svých lodí, provede se **obchod s jednotlivými budovami** soupeřů, postupně s jednou po druhé, pořadí určujete vy. U každé budovy musíte zvolit, jaký bonus si vyberete, a soupeř musí zvolit, zda chce získat energii či ne, teprve poté můžete přejít k obchodu s další budovou. Poté si vezmete všechny lodě, které byly využity k obchodování, zpět do své zásoby (můžete je později znovu získat a nasadit na herní plán za výše popsaných podmínek) a pod každou příslušnou budovu položíte svůj žeton obchodu. Těch máte pro celou partii k dispozici 15 (pozor, platí i pro národy bílé a oranžové barvy). Znamená to, že za celou hru nemůžete obchodovat s více než 15 budovami. V takovém případě ani nadále nemůžete své lodě přemísťovat na pole s budovami. Pod **každou budovou** tedy může ležet **maximálně 1 žeton obchodu** každého soupeře. Pokuste se žetony pokládat tak, aby „vlajčky“ žetonů byly vidět i v případě, že žetonů leží pod budovou více (viz obr.).



## VYUŽITÍ LODÍ K TERAFORMACI A STAVBĚ USEDLOSTI



Všechna **pevninská pole** herního plánu, která sousedí s poli řeky s vaší lodí, platí jako **nepřímo sousedící** s vašimi budovami. Můžete tedy na nich provádět teraformaci. Loď při tom zůstává na poli řeky.

Kdykoli stavíte svou usedlost na poli sousedícím s polem řeky s vaší lodí, můžete si **vzít loď zpět** do své zásoby (opět ji můžete kdykoli později zase použít znovu) a uhradit tím **stavební náklady** usedlosti (takže *de facto* **kovertujete loď na usedlost**).

Získáte-li ve fázi III – Bonusy kultů rýč, můžete ho použít i na poli sousedícím s vaší lodí, ale nadále platí všechna ostatní pravidla – nesmíte si pomocí dělníků obstarat rýče další ani stavět usedlost, a to ani tak, že byste konvertovali loď na usedlost.



## LODĚNICE

V rámci akce vylepšení budovy můžete vylepšit obchodní stanici sousedící s polem řeky na loděnici. Může to být i obchodní stanice, kde leží váš přístav, ale to není výhodné. Stejně jako pevnost nebo chrám má loděnice energetický stupeň 3.


**Strategický tip:** Lodě lze nasazovat na herní plán na pole řeky sousedící s přístavem či loděnicí, proto je výhodné stavět loděnici tak, aby lodě odsud dosáhly na jiná pole herního plánu než z přístavu.




**Příklad:** Hráč za **Mágy** provádí přemístění všech svých 3 lodí. Jeho schopnost lodní přepravy je na stupni 1. Musí tedy přesunout ze sféry III do sféry I jeden krystal energie za přemístění lodi na pole s pevností **Půlčků** a jeden za přemístění lodi doprava nahoru, aby sousedila s polem pouště. Za přesun poslední lodě na pole s usedlostí **Čarodějnic** nemusí platit nic ani přesouvat žádné krystaly energie.



Po ukončení přemísťování všech lodí proběhnou postupně obchody s oběma budovami soupeřů:

 Hráč za **Mágy** se rozhodne nejprve provést obchod s usedlostí **Čarodějnic**. Obdrží 1 VB a 1 dělníka. **Čarodějnice** získají 1 krystal energie.

 Poté proběhne obchod s pevností **Půlčků**. Hráč za **Mágy** obdrží 2 VB, 2 peníze a 1 rýč. Teraformuje pole pouště vpravo nahoře sousedící s polem řeky s jeho lodí na pustinu a postaví na něm usedlost. Stavební náklady uhradí normálně, protože se mu loď na herním plánu bude ještě hodit. Hráč za **Půlčky** může získat 3 krystaly energie, ale odmítne, protože nechce přijít o 2 VB.

Obchody jsou u konce, hráč za **Mágy** si vezme obě dotčené lodě zpět do své zásoby a pod usedlost **Čarodějnic** a pevnost **Půlčků** položí své žetony obchodu. Třetí loď zůstává na herním plánu a umožní například stavbu další usedlosti na sousedícím poli pustiny sousedícím s touto lodí zleva.



Při stavbě loděnice hned získáte jeden nebo více **jednorázových bonusů**, vyznačených v symbolu loděnice na destičce. V příkladu na vedlejším obr. je to získání 1 lodě a zvýšení příjmu od příštího kola o 1 loď. Od tohoto okamžiku můžete nové lodě nasazovat na pole řeky **sousedící s přístavem**

nebo s **loděnicí**. Loď, kterou jste získali jako jednorázový bonus za postavení loděnice, musíte ovšem nasadit na pole řeky **sousedící s loděnicí**.

Kromě toho máte od **okamžiku postavení loděnice** k dispozici novou zvláštní akci – získání 1 lodi při zaplacení nákladů uvedených na destičce.



**Příklad:** Hráč za **Alchymisty** vylepší svou **obchodní stanici na loděnici**. Zlepší svou schopnost lodní přepravy o 1 stupeň (a tím získá 3 VB), od příštího kola zvýší svůj příjem ve fázi I – Příjmy o 1 loď a jednorázově získá 1 loď zdarma, kterou nasadí na pole řeky **sousedící s loděnicí**. Od tohoto okamžiku může v každém kole jednou provést zvláštní akci získání lodi za 1 dělníka a 2 peníze a získané lodě může nasazovat vedle přístavu či vedle loděnice.



## NOVÁ PRAVIDLA PRO FAKÍRY A TRPASLÍKY



Jak už bylo uvedeno, **Fakíři** a **Trpaslíci** lodě nemají. Místo toho používají pěší obchodníky. Místo přístavů využívají **skladiště** (rubová strana žetonů přístavů) a loděníci nahrazuje **tržnice** (stejný hrací kámen). Obecně platí pravidla uvedená výše, s následujícími odchylkami:

Vyberete-li si na začátku partie některý z těchto národů, vezměte si do své zásoby místo lodí 3 figurky obchodníků. Kromě toho obdržíte **destičku s tabulkou dosahu** (obchodníků a letu na koberci, resp. stavby tunelů). Tuto destičku si položte na svou desku národa, kde je u ostatních národů vyznačena lišta lodní přepravy.

### TABULKA DOSAHU

Na začátku partie položte svůj označovací kámen na pole č. 1 v **horním řádku tabulky**. Druhý řádek tabulky udává dosah vašeho **letu na koberci**, resp. schopnosti **stavby tunelů**, třetí řádek udává **dosah vašich obchodníků**. Druhý řádek udává vzdálenost cílového pole, nikoli počet polí, které můžete přeletět na koberci či podkopat tunelem (viz symbol ve sloupci legendy tabulky). Cena za let na koberci či stavbu tunelu i odměna 4 VB je stejná jako v základní hře bez ohledu na dosah (tj. délku letu či tunelu).

Na rozdíl od ostatních národů nemůžete svůj dosah zlepšit **provedením akce**. Pokud však získáte možnost zlepšit schopnost lodní přepravy jiným způsobem (jako odměnu při založení města, prostřednictvím prémiové destičky nebo destičky hodnocení či po postavení tržnice), můžete posunout svůj označovací kámen o 1 sloupec tabulky doprava.

Zvláštní schopnost **Fakírů** po **postavení pevnosti** se upravuje tak, že po postavení pevnosti opět můžete svůj označovací kámen posunout o 1 sloupec tabulky dosahu doprava.

Na rozdíl od zlepšení lodní přepravy ostatních národů nezískáte za zlepšení dosahu žádné VB.



*Na začátku partie mají Trpaslíci dosah stavby tunelů 2 (tj. jako v základní hře mohou při*

*teraformaci a stavbě budov přeskočit 1 pole). Jejich obchodníci mají dosah 1 pole (až 2 v případě využití krystalu energie). Pokud v průběhu partie daný hráč založí město a vybere si žeton zlepšující lodní přepravu, posune svůj kámen do 2. sloupce tabulky. Na stavbě tunelů se nic nemění, ale jeho obchodníci budou mít dosah 2 (až 3 při využití energie). Pokud se hráči za Trpaslíky podaří zlepšit dosah ještě jednou, dosah jeho stavby tunelů se zvýší na 3 (může přeskočit 2 pole) a dosah jeho obchodníků vzroste na 3 (resp. 4).*

Pokud Fakíři nebo Trpaslíci drží **bonusový svítek** ze základní hry dočasně zlepšující lodní přepravu, mohou dočasně využívat hodnot sloupce tabulky o 1 pozici vpravo od svého označovacího kamene (je-li už kámen v tabulce v posledním sloupci vpravo, tento bonusový svítek už vám dosah nezlepší).

Pokud Fakíři nebo Trpaslíci drží bonusový svítek z minirozšíření poskytující v okamžiku pasování 3 VB za každý stupeň lodní přepravy, obdrží 3 body za každý stupeň dosahu.

### OBCHODNÍCI

Na začátku hry můžete položit žeton skladiště na pole se svou libovolnou usedlostí (nemusí sousedit s polem řeky). Skladiště tedy máte v každém případě od začátku partie k dispozici. Stejně tak můžete na tržnici vylepšit svou libovolnou obchodní stanicí (opět nemusí sousedit s polem řeky).

Získáte-li během hry **obchodníka**, nasadíte ho přímo na pole se **skladištěm** nebo **tržnicí**, nikoli na pole sousedící. Obchodníci se mohou **přemísťovat** až o tolik polí, kolik odpovídá jejich dosahu v tabulce (spodní řádek). Jako u ostatních národů platí, že obchodníka můžete přemístit o 1 pole dále, pokud přesunete 1 krystal energie ze sféry III do sféry I.

**Každý krok obchodníka** vede vždy na sousedící pole (nelétá na koberci ani neleze tunely):

Obchodník se přemísťuje vždy na přímo sousedící pole:

- může to být i **pole řeky**, pokud na něm přemístění neskončí. Obchodník nemůže nikdy zůstat stát na poli řeky;
- na **pole s jakoukoli budovou** (vlastní či cizí bez ohledu na žetony obchodu), přemístění zde může skončit. Pokud po posledním kroku zůstane na poli s cizí budovou, kde dosud neleží váš žeton obchodu, proběhne obchodování podle pravidel popsaných výše;
- na **pole pevniny bez budov** – pokud zde přemístění skončí, můžete toto pole (nikoli pole sousedící) provedením jiné akce později teraformovat nebo na něm postavit usedlost.

Stavíte-li **usedlost** na poli s obchodníkem, můžete zaplatit náklady jako obvykle a nechat na poli **obchodníka** stát, nebo si ho můžete vzít **zpět do své zásoby** a usedlost postavit zdarma. Při teraformaci pole s obchodníkem či stavby usedlosti na něm není možné využít let na koberci či stavbu tunelu.

Obchodník pole nijak neblokuje. Soupeři ho mohou teraformovat dle libosti a pokud soupeř postaví usedlost na poli s vaším obchodníkem, okamžitě poté proběhne obchodování (máte-li svých obchodníků na daném poli více, proběhne obchodování jen s jedním z nich, ostatní zůstávají na herním plánu dál, jich se toto obchodování netýká).





## NOVÁ DESTIČKA ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

Pokud máte k dispozici rozšíření *Oheň a led*, přidejte novou destičku závěrečného vyhodnocení k destičkám ze zmíněného rozšíření a do hry vylosujte jednu.

Pokud rozšíření *Oheň a led* neznáte, můžete si vybrat, že na konci partie proběhne navíc k závěrečnému vyhodnocení podle pravidel základní hry ještě i vyhodnocení podle této nové destičky:



Destičku položte na vhodné místo na stůl poblíž herního plánu.

Hodnotí se největší množství žetonů obchodu na herním plánu. Je zcela jedno, zda či jak spolu sousedí, na to se nebere žádný ohled. Body se přidělují jako v základní hře – hráč, který svých žetonů umístil na herní plán nejvíce, získá 18 VB, druhý hráč v pořadí 12 VB a třetí 6 VB. Jako obvykle se v případě shody body dělí.

### ÚPRAVA DESTIČKY CHRÁM A PEVNOST Z ROZŠÍŘENÍ OHEŇ A LED

Podle této destičky se vyhodnocuje vzdálenost mezi chrámem a pevností. Loděnice/tržnice je také velká budova a bere se pro účely této destičky v úvahu. Počítá se vzdálenost mezi kterýmikoli dvěma velkými budovami každého hráče. Máte-li postaveny všechny tři, pak platí ty dvě, mezi nimiž je vzdálenost největší.



## PŘÍLOHY

### I. NOVÉ ZVLÁŠTNÍ AKCE (POLÍČKA ENERGIE)



Přesunete-li 4 krystaly energie ze sféry III do sféry I, smíte přemístit všechny své loď/obchodníky. Akce se provádí stejně jako akce vyznačená na destičce loděnice.



Přesunete-li 4 krystaly energie ze sféry III do sféry I, smíte nasadit na herní plán 1 loď/obchodníka ze své zásoby.



Přesunete-li 5 krystalů energie ze sféry III do sféry I a vrátíte-li 1 šamana zpět do své zásoby, smíte si vzít 1 prémiovou destičku. Platí při tom stejná pravidla jako při získání prémiové

destičky při vylepšení obchodní stanice na svatyni, ovšem Mágové získají pouze 1 prémiovou destičku, nikoli 2.



**Příklad:** *Trpaslíci* mají na herním plánu všechny 3 obchodníky. Dva na poli s tržnicí, třetího na poli se skladištěm. Dosah obchodníků je 2 (hráč již postavil tržnici). Hráč provádí akci umožňující přemístění všech obchodníků.



Přemístí obchodníka A nejprve na sousedící pole s obchodní stanicí *Půlčiků*, potom na sousedící pole s pevností *Půlčiků*. Obchodníka B přemístí nejprve na sousedící pole se svatyní *Půlčiků*, poté na sousedící volné pole pustiny. Obchodník C je přemístěn přes pole s obchodní stanicí *Půlčiků* a pole jezer na volné pole lesů. Za poslední, 3. krok musí hráč přesunout 1 krystal energie ze sféry III do sféry I. Po ukončení přemísťování proběhne nejprve obchod s pevností *Půlčiků*:

Hráč za *Trpaslíky* získá 2 VB, 2 peníze a 1 rýč, hráč za *Půlčiky* za 2 VB získá

3 krystaly energie. Získaný rýč využije hráč za *Trpaslíky* na teraformaci pole se svým obchodníkem B na hory a postaví na něm také svou usedlost. Náklady zaplatí tím, že si vezme obchodníka B zpět do své zásoby. Na závěr položí pod pevnost *Půlčiků* svůj žeton obchodu a vezme si do své zásoby i obchodníka A.



## II. NOVÉ PRÉMIOVÉ DESTIČKY



• Získáte **jednorázový bonus** dle své volby: buď vyšlete jednoho svého **šamana** ze zásoby do řádu libovolného kultu (nebo postoupíte o 1 stupeň na stupnici libovolného kultu) a obdržíte 4 peníze, nebo **zlepšíte** svou schopnost **lodní přepravy** o 1 a dostanete **1 dělníka**.



• Ve fázi I – Příjmy smíte na herní plán nasadit **1 loď/obchodníka** ze své zásoby.



• Kdykoli držitel této destičky provádí **obchod** (pomocí lodí či obchodníka), získá navíc **1 VB** při obchodování s **usedlostí**, obchodní stanicí či svatyní a **2 VB** při obchodování s **pevností, chrámem** či **loděnicí**.



• Kdykoli **pasujete** a vystoupíte z fáze provádění akcí, získáte 2/3/4/5 VB za svých 1–3/4–6/7–9/10+ **žetonů obchodu** na herním plánu.

## III. NOVÉ DESTIČKY HODNOCENÍ

Většina symbolů je vám již známa ze základní hry. Nové prvky mají následující význam:



**Fáze provádění akcí:** Za provedení každého obchodu obdržíte dodatečně **2 VB**.



**Fáze provádění akcí:** Za každé posunutí na listě lodní přepravy (či dosahu v případě *Fakirů a Trpaslíků*) a za každý postup na listě teraformace obdržíte dodatečně **2 VB**.



**Fáze provádění akcí:** Za stavbu každé své pevnosti, chrámu či loděnice získáte **5 VB**.



**Fáze provádění akcí:** Za stavbu každé své svatyně získáte **4 VB**.  
**Fáze bonusů kultů:** Za každých dosažených 5 stupňů kultu země smíte zdarma zlepšit svou schopnost lodní přepravy (či dosahu v případě *Fakirů a Trpaslíků*) o 1 stupeň.



**Fáze bonusů kultů:** Za každé dosažené 4 stupně kultu vody smíte na herní plán nasadit **1 loď/obchodníka** ze své zásoby.

## IV. NOVÉ BONUSOVÉ SVITKY



Kdykoli provádíte **obchod** (pomocí lodí či obchodníka), získáte navíc **1 VB**. Ve fázi II – Provádění akcí máte k dispozici další **speciální akci** navíc,

smíte na herní plán nasadit **1 loď/obchodníka** ze své zásoby.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc **1 peníz** a **1 dělníka**. Kromě toho v okamžiku, kdy pasujete a odevzdáte tento svitek zpět, obdržíte **3 VB** za každou svou loď/obchodníka na

herním plánu.



Ve fázi I – Příjmy smíte na herní plán nasadit **1 loď/obchodníka** ze své zásoby. Kromě toho ve fázi II – Provádění akcí máte k dispozici další **speciální akci** navíc, smíte přemístit

všechny své **lodě/obchodníky** na herním plánu.



Tento svitek nahrazuje svitek s bonusy za velké budovy ze základní hry. Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc **2 dělníky**. Kromě toho v okamžiku, kdy pasujete a odevzdáte

tento svitek zpět, obdržíte **4 VB** za svou pevnost, **4 VB** za svůj chrám a **4 VB** za svou loděnici na herním plánu.

## V. NOVÉ ŽETONY MĚST



Vyberete-li si tento žeton, získáte **4 VB** a smíte zlepšit svou schopnost **lodní přepravy** (dosah) zdarma o **1 stupeň**.



Tento žeton vám přinese **3 VB** a možnost nasadit na herní plán **2 lodě/obchodníky** ze své zásoby.



## VI. BONUSY ZA OBCHODOVÁNÍ

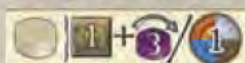
Bonus při obchodování závisí na druhu budovy, s níž obchodujete:



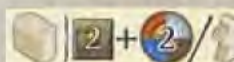
**Usedlost:** Získáte 1 VB a 1 dělníka.



**Obchodní stanice:** Získáte 1 VB, 1 peníz a 2 krystaly energie.

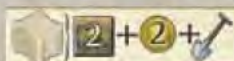


**Svatyně:** Získáte 1 VB a buď 3 krystaly energie, nebo smíte postoupit o 1 stupeň na jedné libovolné stupnici kultu.



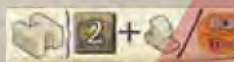
**Chrást:** Získáte 2 VB a buď smíte postoupit o 2 stupně na jedné libovolné stupnici kultu, nebo získáte 1 šamana.

S budovami na speciálních žetonech krajiny z minirozšíření obchodovat nelze, kromě tábora Temnojedů, ten se považuje za osadu.



**Pevnost:** Získáte 2 VB, 2 peníze a 1 rýč. Ve výjimečné situaci, kdy

jedno přemístění vašich lodí/obchodníků povede k více obchodům s různými pevnostmi, a tedy zisku více rýčů, platí pro použití takto získaných rýčů pravidlo ze základní hry, že je musíte všechny využít na téže poli. Jinde je smíte využít jen v případě, že použitím menšího počtu rýčů již cílové pole teraformujete na svůj domácí typ terénu, a usedlost smíte v každém případě postavit jen jednu.



**Loděnice/tržnice:** Získáte 2 VB a buď můžete právě využitou loď/obchodníka hned znovu nasadit na herní plán (pochopitelně tuto loď/obchodníka již v tomto tahu přemísťovat nemůžete), nebo můžete odstranit záslepku z pole zvláštní akce přemístění lodí na své destičce loděnice.

## VII. NOVÉ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI NÁRODŮ

### VÍLY

Máte k dispozici od začátku partie 1 klíč, takže můžete postoupit na stupnici jednoho kultu na 10. stupeň i bez založení města.

Po postavení loděnice: Smíte okamžitě postoupit na stupnici libovolného kultu o 2 stupně.

### PŮLČÍCI

Kdykoli stavíte usedlost a místo úhrady nákladů si berete do zásoby loď, dostanete navíc 1 dělníka.

### OKULTISTÉ

Zvláštní schopnost platí nadále jen pro získávání energie stavební činností, nikoli obchodováním. Získají-li soupeři energii v důsledku obchodování, nezískáte nic.

### RYBÁCI

Kdykoli se rozhodnete při přemístění lodě využít 1 krystal energie a loď přesunout o 1 pole dále, můžete tento krystal do sféry I přesunout ze sféry II.

### OBŘI

Provádíte-li obchod s pevností, získáte 2 rýče místo 1. Kdykoli obchoduje některý soupeř s vaší pevností a tím obdrží rýč, nesmí ho využít k teraformaci žádného pole typu pustina.

### NOMÁDI

Svou zvláštní schopnost po postavení pevnosti (písečná bouře) smíte využít i na poli sousedícím s vaší lodí. Musíte však na takovém poli hned poté postavit usedlost a náklady uhradit tak, že si vezmete loď zpět do své zásoby.

### FAKÍŘI

Po postavení pevnosti: Smíte okamžitě zvýšit dosah o 1. Tato schopnost nahrazuje původní schopnost po postavení pevnosti ze základní hry!

### PÁNI DRAKŮ

Provádíte-li obchod s pevností, místo získání 1 rýče si ze všeobecné zásoby do sféry I svého koloběhu energie doplníte 1 krystal energie.

### VYZNAVAČI

Provádíte-li obchod s pevností, místo získání 1 rýče okamžitě postupte na stupnici libovolného kultu o 2 stupně.

### STĚHOVAVÝ LID

Zvláštní schopnost platí nadále jen pro získávání energie stavební činností, nikoli obchodováním. Bez ohledu na to, jestli získají soupeři energii v důsledku obchodování, nebo ji odmítnou, nezískáte nic.

Po postavení loděnice: Smíte okamžitě změnit svou domovskou krajinu stejně jako po postavení pevnosti. Tato změna je zdarma.

### VODOCHODCI

Kdykoli se rozhodnete při přemístění lodě využít 1 krystal energie a loď přesunout dále, můžete ji přesunout až o 3 pole dále místo o 1 pole.

### YETTIOVÉ

Svou zvláštní schopnost po postavení pevnosti můžete použít na nová políčka energie jen tehdy, pokud už zároveň máte postavenou i loděnici. Základní zvláštní schopnost (úspora energie při provádění zvláštních akcí) platí i pro nová políčka energie bez tohoto omezení.



Zvláštní schopnosti všech národů ve hře jsou sice přibližně vyvážené, ale závisejí i na rozložení polí na herním plánu. Toto rozložení ovšem stejně výhodné pro všechny není. Navrhujeme vám proto, aby všechny národy nezačínaly hru s 20 VB, ale abyste provedli následující úpravy počátečního nastavení VB pro jednotlivé herní plány.

#### Plán ze základní hry Terra Mystica

30 bodů **Fakíři** **Obři**

25 bodů **Vyznavači** **Víly** **Alchymisté**

20 bodů **Ledové víly** **Yettiové** **Nomádi** **Vodochodci** **Stěhovavý lid** **Páni draků** **Trpaslíci** **Mořské panny**  
**Rybáci** **Půlčící** **Mágové** **Čarodějnice**

15 bodů **Gnómové** **Okultisté** **Temnojeři**

#### Upravený plán základní hry z rozšíření Oheň a led

30 bodů **Alchymisté**

25 bodů **Ledové víly** **Yettiové** **Fakíři** **Vyznavači** **Víly** **Obři**

20 bodů **Vodochodci** **Stěhovavý lid** **Páni draků** **Trpaslíci** **Gnómové** **Rybáci** **Půlčící**  
**Okultisté** **Mágové** **Čarodějnice**

15 bodů **Nomádi** **Mořské panny** **Temnojeři**

#### Plán z rozšíření Oheň a led

30 bodů **Trpaslíci**

25 bodů **Ledové víly** **Yettiové** **Stěhovavý lid** **Fakíři** **Vyznavači** **Půlčící** **Rybáci** **Víly** **Obři**  
**Alchymisté**

20 bodů **Nomádi** **Vodochodci** **Páni draků** **Gnómové** **Čarodějnice**

15 bodů **Mořské panny** **Okultisté** **Mágové** **Temnojeři**

#### Plán Jezera

30 bodů **Trpaslíci**

25 bodů **Yettiové** **Fakíři** **Rybáci** **Obři**

20 bodů **Ledové víly** **Stěhovavý lid** **Páni draků** **Vyznavači** **Půlčící** **Mořské panny** **Víly** **Čarodějnice**  
**Mágové** **Alchymisté**

15 bodů **Nomádi** **Vodochodci** **Gnómové** **Okultisté** **Temnojeři**

#### Plán Fjordy

25 bodů **Fakíři** **Vodochodci** **Stěhovavý lid** **Vyznavači** **Půlčící** **Víly** **Obři** **Alchymisté**

20 bodů **Ledové víly** **Yettiové** **Gnómové** **Trpaslíci** **Páni draků** **Mořské panny** **Rybáci** **Mágové**

15 bodů **Nomádi** **Čarodějnice** **Okultisté** **Temnojeři**