

TERRA MYSTICA – Sonderlandschaften

ALLGEMEINE REGELN

- Jedes Volk darf nur **eine Sonderlandschaft** auslegen.
- Wenn nicht anders angegeben, könnt ihr eure Sonderlandschaft **während der Aktionsphase** anstelle eines normalen Landschaftsplättchens auslegen, nachdem ihr ein Landschaftsfeld in eure Heimatlandschaft umgewandelt habt.
- Ihr könnt eure Sonderlandschaft **nicht während der Kultphase** auslegen.
- Die Sonderlandschaft gilt als ein **Gebäude der Machtstufe 1**:
 - Sie zählt mit beim Gründen einer Stadt.
 - Ihr bekommt Macht, wenn Mitspieler in ihrer direkten Nachbarschaft bauen.
 - Eure Mitspieler erhalten Macht, wenn ihr sie neben ihren Gebäuden (oder Sonderlandschaften) auslegt.
 - Sie zählt mit bei der Gebietswertung sowie für die Endwertungskärtchen.
- Wenn nicht anders angegeben, gehört die Sonderlandschaft zu **keinem der vorhandenen Gebäudetypen**. Insbesondere ist sie kein Wohnhaus und daher bekommt ihr für sie keine Punkte durch Plättchen, die Punkte für Wohnhäuser (oder andere Gebäude) vergeben.
- Die Sonderlandschaft könnt ihr **nicht in ein anderes Gebäude aufwerten**. Einmal ausgelegt verbleibt sie an ihren Platz bis zum Ende des Spiels.
- Wenn ihr den ersten Spaten der **Machtaktion „Doppeltes Umwandeln“** dazu nutzt, eure Sonderlandschaft auszulegen, dürft ihr den zweiten Spaten nicht dazu nutzen, eine Landschaft umzuwandeln, die allein an die Sonderlandschaft angrenzt.

DIE SONDERLANDSCHAFTEN IM EINZELNEN



AUREN

Baum der Klarheit

Voraussetzung: **keine**

Sobald der **Baum der Klarheit** ausliegt, erhalten die Auren jedes Mal **4 Siegpunkte**, wenn sie das **10. Feld einer Kultureiste** erreichen.



HEXEN

Rabenpatzer

Voraussetzung:
2 Tempel

Sobald der **Rabenpatzer** ausliegt, haben die Hexen jedes Mal die Wahl, wenn sie eine **neue Stadt** gründen, ob sie ganz **normal 5 Siegpunkte** bekommen oder stattdessen **3 Schritte auf einer Kultureiste** ihrer Wahl vorrücken.



ALCHIMISTEN

Düstere Werkstatt

Voraussetzung:
Festung

Unmittelbar nachdem die **Düstere Werkstatt** ausgelegt wurde, können die Alchimisten sofort und einmalig **ein Feld auf der Schifffahrtsleiste** und/oder ein **Feld auf der Umwandlungsleiste** vorrücken, **ohne die Priesterkosten** tragen zu müssen. Die anderen Ressourcen müssen sie bezahlen und sie erhalten wie üblich Siegpunkte für das Fortschreiten.



DÜSTERLINGE

Lager

Voraussetzung:
Festung

Das **Lager** zählt als **Wohnhaus** (*d. h. Plättchen, die Siegpunkte für Wohnhäuser bringen, zählen auch für das Lager*).

Das Lager kann nicht aufgewertet werden.





KULTISTEN

Kultpalast

Voraussetzung: **keine**

Der **Kultpalast** bringt keine weiteren Vorteile während des Spiels. Bei der **Kultwertung** gewinnen die Kultisten sämtliche **Gleichstände**, d. h. es gilt, dass sie in jedem Kult eine halbe Stufe höher stehen, als es tatsächlich der Fall ist.



HALBLINGE

Bohrer

Voraussetzung:
Festung

Das Umwandeln der **an den Bohrer** direkt **angrenzenden Landschaftsfelder** kostet jeweils insgesamt **1 Spaten weniger** (*aber mindestens 1 Spaten*).



ZWERGE

Großer Tunnel

Voraussetzung: **keine**

Ausgehend vom **Großen Tunnel** können die Zwerge sogar durch **2 Landschaftsfelder** hindurch **tunneln** anstatt nur durch 1. Immer wenn die Zwerge Spaten als Kultbonus erhalten, können sie diese benutzen, um kostenlos zu tunneln (*ohne für das Tunnel Arbeiter zu bezahlen*).



KONSTRUKTEURE

Brückenturm

Voraussetzung: **keine**

Sobald der **Brückenturm** ausliegt, erhalten die Konstrukteure die Fähigkeit, **Landbrücken** bauen zu können. Eine Landbrücke muss dabei immer von einer der sechs Ecken des Brückenturms ausgehen und über die Kante zwischen den an diese Ecke angrenzenden Landschaftsfeldern führen. Die Konstrukteure benutzen hierfür eine Brücke aus ihrem Vorrat. Für Landbrücken spielt es keine Rolle, ob eines der beiden angrenzenden Landschaftsfeldern ein Flussfeld ist oder nicht. Auch spielt es keine Rolle, ob auf einem oder beiden Feldern Gebäude (*beliebiger Spieler*) stehen. Beispielsweise erlaubt eine Landbrücke den Konstrukteuren, eine „Mauer“ aus gegnerischen Gebäuden zu durchbrechen. Landbrücken haben auf die Nachbarschaft der Gebäude auf den angrenzenden Landschaftsfeldern keinen Einfluss. Landbrücken zählen für die Brückenwertung, die sich die Konstrukteure über ihre Festung freischalten können, wie normale Brücken (*und sind somit 3 Siegpunkte wert, wenn die Bedingung dafür erfüllt ist*).



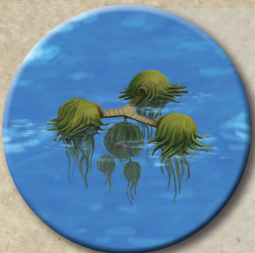
NIXEN

Korallenriff

Voraussetzung: **keine**

Besondere Kosten:
1 Spaten

Das **Korallenriff** muss auf **ein Flussfeld** gelegt werden, das direkt an ein eigenes Gebäude der Nixen angrenzt. Das Korallenriff blockiert das Flussfeld nicht für die Mitspieler. Die Nixen können ihre Schifffahrt vom Korallenriff aus anwenden.



SCHWARM- LINGE

Brustätten

Voraussetzung:
Heiligtum

Die **Brustätten** erlauben es den Städten der Schwarmlinge noch größer zu werden, um an **weitere Stadtmarken** zu gelangen:

- Erreicht eine Stadt einen Machtwert von **14**, wird sie zur Großstadt und erhält eine **zweite** Stadtmarke.
- Erreicht eine Großstadt einen Machtwert von **21**, wird sie zur Metropole und erhält eine **dritte** Stadtmarke.
- Erreicht eine Metropole einen Machtwert von **28**, wird sie zur Megastadt und erhält eine **vierte** Stadtmarke.

Diese Werte reduzieren sich zu 12, 18 bzw. 24, wenn die Schwarmlinge über das entsprechende Gunstplättchen verfügen („2 Feuer“).





CHAOSMAGIER

Chaosportal

Voraussetzung:

Festung

Kostenlose Platzierung
beim Bau der Festung.

Unmittelbar nachdem die Chaosmagier ihre Festung gebaut haben, können sie das **Chaosportal** auf **ein beliebiges freies Einöde-Feld** des Spielplans auslegen.



GIGANTEN

Höhle der Weisheit

Voraussetzung:

Tempel

Unmittelbar nachdem die **Höhle der Weisheit** ausgelegt wurde, können die Giganten sofort und **einmalig kostenlos 1 Feld auf der Umwandlungsleiste** vorrücken. Dafür erhalten sie wie gewohnt 6 Siegpunkte.



FAKIRE

Flugschule

Voraussetzung: **keine**

Sobald die **Flugschule** ausliegt, erhalten die Fakire immer dann **2 Geldmünzen**, wenn sie von ihrem **Teppichflug** Gebrauch machen.



NOMADEN

Handelslager

Voraussetzung:

Handelshaus

Besondere Kosten:
Umwandeln oder Sandsturm

Immer wenn **ein Mitspieler neben dem Handelslager baut**, haben die Nomaden die Wahl, ob sie sich wie gewohnt **Macht** zu den üblichen Konditionen **oder** genau **1 Geldmünze** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Wählen sie die Geldmünze, verlieren sie dabei keine Siegpunkte.



FROSTFEEN

Winterfall

Voraussetzung: **keine**

Sobald **Winterfall** ausliegt, erhalten die Frostfeen immer dann **1 Spaten**, wenn sie **einen Tempel bauen**. Diesen Spaten müssen sie sofort nutzen.



YETIS

Eisgipfel

Voraussetzung: **keine**

Unmittelbar nachdem der **Eisgipfel** ausgelegt wurde, erhalten die Yetis sofort und einmalig **2 Machtsteine** aus dem allgemeinen Vorrat in **Schale III**.





GEWEIHTE

Opferaltar

Voraussetzung: **keine**

Besondere Kosten:

**Beim Umwandeln einer
Landschaft (außer Eis)
3 Kultpunkte abgeben**

Sobald der **Opferaltar** ausliegt, erhalten die Geweihten immer auch dann Macht, wenn sie beim Abgeben von Kultpunkten eine **Machtschwelle überschreiten**.



DRACHEN- MEISTER

Lavateich

Voraussetzung:

Heiligtum

Sobald der **Lavateich** ausliegt, können die Drachenmeister zu Beginn jeder Runde **1 Machtstein** aus dem allgemeinen Vorrat in **Schale III** legen.



FLUSSLÄUFER

Schwimmender Palast

Voraussetzung: **keine**

Besondere Kosten:

1 Priester

Der **Schwimmende Palast** muss **auf ein Flussfeld** gelegt werden, das direkt an ein eigenes Gebäude der Flussläufer angrenzt. Der Schwimmende Palast blockiert das Flussfeld nicht für die Mitspieler. Die Flussläufer können ihre Schifffahrt vom Schwimmenden Palast aus anwenden.



GESTALT- WANDLER

Spektralstern

Voraussetzung: **keine**

Unmittelbar nachdem der **Spektralstern** ausgelegt wurde, können die Gestaltwandler sofort und **einmalig kostenlos ihre Heimatlandschaft wechseln**.

Es darf nicht die Heimatlandschaft eines Mitspielers sein.

CREDITS

TERRA MYSTICA ist ein Spiel von Helge Ostertag und Jens Drögemüller.

Die Regeln zu den einzelnen Sonderlandschaften sind Beiträge von Spielern, die auf boardgamegeek.com gesammelt wurden. Sie können frei nach eigenem Ermessen verwendet werden.

Ein spätere Änderung und Erweiterung der einzelnen Regeln ist nicht ausgeschlossen.

Die Beiträge stammen von:

Bastian Fritsch (Kultisten), Davide Malvestuto (Yetis), Eduardo »Melendor« Andrade (Flussläufer), Helge Ostertag (Chaosmagier, Fakire, Giganten, Konstruktore, Nomaden, Schwarmlinge), Grovast (Gestaltwandler), Luke Snijders (Geweihte), Mark Savic (Hexen), Michael McGeachie (Frostfeen), Minjae Kim (Halblinge), Skyswooper (Düsterlinge, Nixen), SpaceTrucker (Alchimisten, Auren, Zwerge), valleys (Drachenmeister)

Illustration der Landschaften: Stephanie Böhm

Layout: Christof Tisch

Übersetzung: Grzegorz Kobiela

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

