

TERRA MYSTICA

Fuego y Hielo

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



A estas alturas los habitantes de Terra Mystica han visto de todo y están más que acostumbrados a que el paisaje cambie a su alrededor. De hecho, muy a menudo son ellos los culpables. Sin embargo, todo tiene un límite. Volcanes que hacen temblar la tierra y glaciares que amenazan con extenderse por las cercanías... Eso es demasiado para cualquiera. Mientras las antiguas facciones se preguntan cómo es posible que el clima cambie tan de repente, misteriosas criaturas hacen su aparición y trazan planes con los que conquistar sus propios dominios.

CRÉDITOS

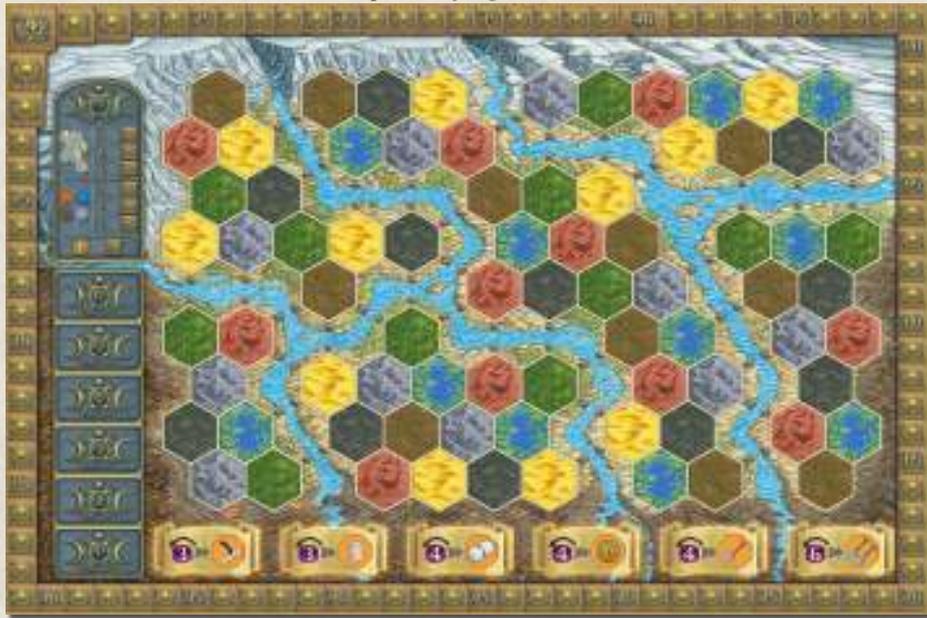
Autores: Helge Ostertag y Jens Drögemüller
Desarrollo de la expansión: Helge Ostertag, Jens Drögemüller y Frank Heeren
Ilustraciones y diseño gráfico: Dennis Lohausen
Edición y reglamento: Frank Heeren
Traducción: Maite Madinabeitia
© 2014 Feuerland Spiele
De la edición española: © 2014 HomoLudicus Juegos, S.L.



El equipo desearía dar las gracias a: Antero Kuusi, Antti Tahvanainen, Ben Tsui, Bill Davenport, Birgit Schmidt, Bjarne Boström, Bob Rademaker, Brent Chapin, Bruce Becket, Chris Linneman, Cooper Matlock, Dave Eisen, David McSorley, Ed Reece, Gareth McSorley, Giorgio Ugazio, Ivan Krasilnikov, Jan Brockmann, Jerry Hagen, John Brier, Kimmo Leivo, Kin Fong, Lachlan Robertson, Lutz Müller, Magnus Kristiansen, Mikaela Kumlander, Petri Savola, Pri Izuhara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Taneli Armanto, Álvaro Suárez, Cristóbal Santiago, Teo García y Marián García como representantes de los numerosos probadores que ha tenido esta expansión y demás personas que nos han apoyado. Igualmente, desearíamos expresar nuestro agradecimiento a Juho Snellman y Lode Vandevenne por aportar una plataforma para el testeo en línea. También aprovechamos para dar las gracias a Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young y Stefan Rottman por la revisión del reglamento. Finalmente, reiteramos nuestro sincero agradecimiento a Kay-Viktor Stegemann por sus nuevos textos ambientales y a Maite Madinabeitia por la traducción al castellano de este reglamento.

COMPONENTES

1 tablero de juego (mapa)
(con una variante para el juego básico en el reverso)



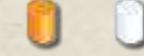
3 tableros de facción
(cada cara muestra una facción diferente)



1 tablero para consultar el orden de turno



por cada nuevo color de facción
(blanco, naranja):

-  8 moradas
-  4 puestos de comercio
-  1 fortaleza
-  3 templos
-  1 santuario
-  7 sacerdotes
-  7 marcadores
-  3 puentes

30 losetas de terreno a doble cara



10 losetas de facción a doble cara



4 losetas de puntuación final



1 anillo de hielo



1 anillo de cambiaformas



1 bolsa de tela



INTRODUCCIÓN

Terra Mystica: Fuego y Hielo es una expansión para el juego básico *Terra Mystica*.

Esta expansión incluye 1 nuevo mapa, 6 facciones adicionales e innovadoras opciones de juego que aportarán aún más variedad a tus partidas. ¿Estás listo? Los nuevos tipos de terreno (volcanes y hielo) harán que sudés la gota gorda y que no dejes de tiritar.

La **preparación de la partida** es idéntica a la del juego básico. Sin embargo, debido a las nuevas opciones que se incorporan en esta expansión, es posible que debas añadir algún componente (*ver página 8*).

EL NUEVO MAPA

El nuevo mapa puede usarse como alternativa al del juego básico. Además, en esta ocasión incluye la equivalencia entre monedas y puntos de victoria para que te ayude de cara al recuento final. Por supuesto, si lo prefieres, también puedes usar las nuevas facciones y opciones de juego con el mapa básico.

LOS NUEVOS TERRENOS

Las doncellas de hielo y los yetis se instalan en masas de hielo, mientras que los acólitos y los señores del dragón hacen otro tanto en sus volcanes. Cuando transformes una casilla con estas facciones, coloca sobre ella una loseta del terreno asociado a tu facción. **El hielo y los volcanes no pueden transformarse en ningún otro tipo de terreno**, ni usando palas ni mediante acciones especiales.

EL RECuento DE PUNTOS

Mezcla las losetas de puntuación final durante la preparación de la partida, roba una y colócala boca arriba junto al tablero. El recuento de puntos relativo a esta loseta se realizará justo después de calcular la puntuación de área al final de la partida.

Las losetas de puntuación final siguen el mismo criterio que la puntuación de área: **solo se tienen en cuenta las estructuras pertenecientes al área más extensa que haya conectado directa o indirectamente un jugador**. El jugador con el área más grande consigue 18 puntos de victoria, el jugador con la segunda área más grande consigue 12 puntos de victoria y el jugador con la tercera área más grande consigue 6 puntos de victoria. En caso de empate, sumad el total de puntos que deberían llevarse los jugadores empatados y divididlo entre el número de personas que participan en el empate (redondeando hacia abajo).

DETALLES SOBRE LAS LOSETAS DE Puntuación FINAL

En estos ejemplos, los **faquires**, las **sirenas** (navegación fluvial de 4), los **gigantes** (navegación fluvial de 1) y las **brujas** (navegación fluvial de 3) se enfrentan por hacerse con el control de *Terra Mystica*.

MAYOR DISTANCIA



Cada jugador calcula la distancia entre las dos estructuras de su color que se encuentren más alejadas entre sí. Esta distancia se determina contando el número de casillas que las separan (en caso de que se puedan recorrer múltiples caminos de una a otra, se escoge siempre el más corto). El jugador con la mayor distancia entre dos de sus estructuras obtiene la puntuación más alta de esta loseta.



Las **sirenas** y los **faquires** empatan en primer lugar con una distancia de 12 casillas entre sus estructuras más alejadas, así que cada uno de ellos obtiene 15 puntos de victoria. Las **brujas** han construido sus estructuras más separadas a 8 casillas de distancia, lo que supone el tercer mejor valor de la partida y consiguen 6 puntos de victoria.



FORTALEZA Y SANTUARIO



Cada jugador calcula la distancia entre la fortaleza y el santuario de su color. Esta distancia se determina contando el número de casillas que separan ambas estructuras (en caso de que se puedan recorrer múltiples caminos de una a otra, se escoge siempre el más corto). El jugador con la mayor distancia entre su fortaleza y su santuario obtiene la puntuación más alta de esta loseta. (Si un jugador no ha construido ambas estructuras, no conseguirá puntos por esta loseta.)



Las **brujas** están en primer lugar con una distancia de 4 casillas entre la fortaleza y el santuario de su color, seguidas de cerca por los **gigantes** (3 casillas). Las **sirenas** y los **faquires** no han construido sus santuarios, así que se quedan sin puntos en esta categoría.

PUESTOS FRONTERIZOS



Cada jugador calcula el número de estructuras que ha construido en los límites del mapa. El jugador con más estructuras en dichas ubicaciones obtiene la puntuación más alta de esta loseta.



Las **sirenas**, los **faquires** y las **brujas** tienen 3 estructuras de su color en los límites del mapa (formando una sola área en cada caso). Cada uno de ellos obtiene 12 puntos de victoria.

ASENTAMIENTOS



Cada jugador calcula su número de asentamientos. Cada conjunto de estructuras de un mismo color directamente adyacentes entre sí se considera un asentamiento (incluyendo estructuras únicas que no son directamente adyacentes a ninguna otra construcción del mismo color). El jugador con más asentamientos obtiene la puntuación más alta de esta loseta.

(Todas las estructuras de una ciudad fundada por las sirenas se consideran parte del mismo asentamiento aunque salten 1 casilla de río.)



Los **faquires** tienen 7 asentamientos; las **sirenas**, 6; y las **brujas**, 4. Por lo tanto, consiguen 18, 12 y 6 puntos de victoria respectivamente.

LAS NUEVAS FACCIÓNES

FACCIONES DE HIELO

Cuando escoges una facción de hielo, debes elegir **inmediatamente** un terreno inicial que determinará la ubicación de tus primeras estructuras y la cantidad de palas necesarias para transformar una casilla de terreno. El tipo de terreno que escojas no puede coincidir con el de una facción que ya se haya incorporado a la partida (*incluidos ribereños y cambiaformas*).

Señala tu elección de terreno colocando el anillo de hielo en la ilustración apropiada de tu ciclo de transformación. Los jugadores que aún deben escoger su facción no podrán decantarse por ninguna cuyo terreno natal coincida con el que has escogido. Las facciones de hielo usan fichas blancas.



*Pol decide jugar con las **doncellas de hielo**. No puede escoger los eriales ni los pantanos como terreno inicial porque los **gigantes** y los **moradores de la oscuridad** ya se han incorporado a la partida. Finalmente, se decanta por los bosques y coloca el anillo de hielo sobre la ilustración de este terreno que hay en su ciclo de transformación. Como consecuencia, Charlie —el cuarto jugador— no podrá jugar ni con las **brujas** ni con los **auren**.*

Cada vez que debes construir una de tus estructuras iniciales, coloca 1 loseta de hielo gratuita sobre cualquier casilla con el terreno que hayas escogido y acto seguido ubica en ella tu morada. Cuando vayas a transformar cualquier tipo de terreno durante la partida, cuenta el número de palas entre dicho terreno y tu terreno inicial para conocer el coste de la transformación. Si transformas tu terreno inicial a hielo, te costará 1 pala. Por supuesto, también puedes transformar parcialmente el terreno y detenerte en un paso anterior.

En este ejemplo, el jugador necesitaría 1 pala para cubrir de hielo una casilla de bosque, montaña o lago; 2 palas para cubrir de hielo un erial o un pantano; y 3 palas para cubrir de hielo un desierto o una llanura.

DONCELLAS DE HIELO

HABILIDAD: al escoger a las doncellas de hielo, recibes 1 loseta de favor a tu elección. Avanza inmediatamente tantas casillas como sea necesario en el culto indicado, ganando los puntos de poder que pudieran derivarse de ello. Si la loseta de favor escogida aporta ingresos, los recibirás en la Fase I de la primera ronda (así como en rondas posteriores). Cualquier otra habilidad que conceda la loseta en cuestión puede emplearse en la Fase II de la primera ronda (así como en rondas posteriores).

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, las doncellas de hielo obtienen 3 puntos de victoria por cada templo de su color que haya en el mapa cada vez que pasen.



Dicen las leyendas que las doncellas de hielo formaban parte del pueblo de las sirenas. Son tan amistosas y encantadoras como ellas, pero solo el frío y la escarcha pueden hacerlas felices. Las doncellas de hielo adoran los regalos: hazles uno y jamás se alejarán de él, entre otras cosas porque casi todo se congela a su contacto. Esta es la razón por la que te recomendamos no estrecharles la mano a pesar de lo simpáticas que te puedan parecer.

YETIS

HABILIDAD: cuando vayas a realizar una de las acciones de poder ilustradas en el tablero, reduce en 1 su coste.

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los yetis pueden realizar las acciones de poder ilustradas en el tablero aunque ya estén ocupadas (*por los propios yetis o por alguna otra facción*). Si realizas una acción de poder que aún no se haya llevado a cabo en esta ronda, coloca un marcador de acción sobre ella de la manera habitual.

Tu fortaleza y tu santuario tienen un valor de 4 puntos de poder, un factor importante a la hora de obtener poder a través de las actividades de construcción de un oponente o a la hora de fundar una ciudad.

Consejo: puedes colocar un contador de poder en cada una de estas estructuras para recordarlo.



Los yetis no existen. No, ni siquiera en Terra Mystica. Lo que sí hay son rumores de renegados que, hartos de la civilización, viven en glaciares y hace siglos que no se afeitan. Cuentan que son grandes artistas que venden sus esculturas de hielo a extranjeros y los asustan con sus historias de una inminente glaciación. Cuando la escultura se derrite en su repisa sobre la chimenea, el comprador se preguntará si su encuentro con el yeti ha sido real o solo un sueño.

FACCIONES VOLCÁNICAS

Cuando escoges una facción volcánica, debes elegir tu terreno inicial **después** de que todos los jugadores se hayan decantado por una facción. El tipo de terreno que escojas no puede coincidir con el de una facción que ya se haya incorporado a la partida (*incluidos yetis, doncellas de hielo, cambiaformas y ribereños*). Las facciones volcánicas usan fichas de color naranja.

Cada vez que debas construir una de tus estructuras iniciales, coloca 1 loseta de volcán gratuita sobre cualquier casilla con el tipo de terreno que hayas escogido y acto seguido ubica en ella tu morada. A partir de entonces el terreno inicial de tu facción no tendrá más relevancia. Las facciones volcánicas no consiguen puntos de victoria por añadir losetas de volcán al tablero.

SEÑORES DEL DRAGÓN

HABILIDAD: debes usar contadores de poder para transformar el terreno, con un coste de 2 contadores que deberás retirar de tu tablero de facción para convertir el terreno natal de otro jugador en una loseta de volcán. Cualquier otro tipo de terreno tendrá un coste de 1 contador de poder en lugar de 2 (*las doncellas de hielo, los yetis y los ribereños carecen de terreno natal, por lo que las losetas de hielo no se pueden transformar*). A la hora de pagar los contadores de poder necesarios, puedes retirarlos indiferentemente de uno o varios cuencos de poder. No puedes usar palas para transformar el terreno, independientemente de cómo se hayan conseguido (acciones o bonificaciones de culto). En su lugar, añade al primer cuenco de tu tablero de facción 1 contador de poder de la reserva general por cada pala que consigas. (*Como consecuencia, es posible que tengas más de 12 contadores de poder en los cuencos. Si durante esta ronda se conceden puntos de victoria por el uso de palas, los obtienes por convertirlas en contadores de poder.*)

FORTALEZA: justo después de construir su fortaleza, los señores del dragón añaden al Cuenco I de su tablero de facción tantos contadores de poder de la reserva general como jugadores haya en la partida. (*Como consecuencia, es posible que tengas más de 12 contadores de poder en los cuencos.*)



Se oyen muchos rumores sobre la relación entre los señores del dragón y los dragones. Hay quien dice que tienen un sexto sentido para detectar volcanes a punto de entrar en erupción. El señor del dragón guía su montura hasta el lugar idóneo sobre un volcán y, a continuación, el dragón provoca la erupción a fuerza de meditar y escupir fuego por la boca (lo dicho, algo que requiere gran meditación para un dragón). Ambas partes se benefician de este acuerdo bilateral: el dragón consigue un volcán nuevo para bañarse o hacer una barbacoa, y el señor del dragón utiliza su poder en beneficio propio.

ACÓLITOS

HABILIDAD: debes usar puntos de culto para transformar el terreno, con un coste de 4 puntos para convertir el terreno natal de otro jugador en una loseta de volcán. Cualquier otro tipo de terreno tendrá un coste de 3 puntos de culto en lugar de 4 (*las doncellas de hielo, los yetis y los ribereños carecen de terreno natal, por lo que las losetas de hielo no se pueden transformar*). Para pagar los 3 o 4 puntos necesarios, retrocede uno de tus marcadores de culto tantas casillas de la escala como puntos de culto debes gastar. (*No se pierde poder por retroceder en una escala de culto, pero sí puede conseguirse por volver a ascender.*) No puedes usar palas para transformar el terreno, independientemente de cómo las hayas conseguido (acciones o bonificaciones de culto). En su lugar, avanza 1 casilla en una escala de culto a tu elección por cada pala que consigas. (*En caso de conseguir más de una pala en el mismo momento, puedes escoger distintas escalas de culto para cada una de ellas. Si durante esta ronda se conceden puntos de victoria por el uso de palas, los obtienes por convertirlas en puntos de culto.*)

FORTALEZA: después de construir su fortaleza, los acólitos pueden avanzar una casilla adicional por cada sacerdote que se envíe a una orden de culto. Por ejemplo: 4/3/2 casillas en lugar de 3/2/1.



Técnicamente, los acólitos son herejes (al menos eso dicen las demás facciones). No les basta con adorar a los elementos, sino que prefieren usar su poder para provocar erupciones. Un leve destello brilla en sus ojos cuando observan el magma desbordándose por el cráter de un volcán. Algunos dicen que lo suyo es obsesión, aunque también podría tratarse de una muestra de alegría por alterar el paisaje sin tener que ir cargando con la pala.

FACCIONES DE TERRENO VARIABLE

CAMBIAFORMAS

Si eliges jugar con los cambiaformas, debes elegir **inmediatamente** tu terreno natal. El tipo de terreno que escojas no puede coincidir con el de una facción que ya se haya incorporado a la partida (*incluidos yetis y doncellas de hielo*).

Señala tu elección de terreno colocando el anillo de cambiaformas en la ilustración apropiada de tu ciclo de transformación. Los cambiaformas usan fichas del color acorde con su terreno natal. Los jugadores que aún deben escoger su facción no podrán decantarse por ninguna cuyo terreno natal coincida con el que has escogido (*ver pág. 8 para un ejemplo sobre la selección de facciones*).



Charlie decide jugar con los cambiaformas. No puede escoger los bosques como terreno natal porque las brujas ya se han incorporado a la partida. En su lugar, se decanta por los eriales y coloca el anillo de cambiaformas sobre la ilustración de este terreno que hay en su ciclo de transformación. Mientras los eriales sean su terreno natal, los cambiaformas necesitarán 1 pala para transformar en su hábitat una casilla de montañas o desierto, 2 palas para transformar una casilla de bosque o llanura, y 3 palas para transformar una casilla de pantano o lago.



HABILIDAD: coge 1 contador de poder de la reserva general y colócalo en tu Cuenco III cada vez que al menos uno de tus vecinos consiga puntos de poder mediante tus acciones de construcción. (Solo consigues 1 contador de poder independientemente del número de jugadores que acepten estos puntos de poder. Como consecuencia, es posible que tengas más de 12 contadores en los cuencos.) Si todos tus vecinos renuncian a ello, consigues 1 punto de poder en su lugar (cambia de cuenco 1 contador, tal como harías en circunstancias normales). (Tal como sucede con los **cultistas**, si no tienes vecinos, no puedes conseguir ninguno de estos beneficios.)

A primera vista, los cambiaformas pueden parecer criaturas amigables y encantadoras. Quieren ser como tú, vestir como tú, vivir como tú y básicamente hacer todo lo que tú haces. Al principio es normal sentirse halagado, pero la situación pronto se volverá molesta e incluso perturbadora. Si se lo permites, te utilizarán para hacerse con el poder.

RIBEREÑOS

Si eliges jugar con los ribereños, debes elegir **inmediatamente** tu terreno inicial. El tipo de terreno que escojas no puede coincidir con el de una facción que ya se haya incorporado a la partida (*incluidos yetis y doncellas de hielo*).

Los ribereños usan fichas del color acorde con su terreno inicial. Los jugadores que aún deben escoger su facción no podrán decantarse por ninguna cuyo terreno natal coincida con el que has escogido. Coloca 1 sacerdote en cada espacio de tu ciclo de transformación excepto en tu terreno inicial. (Lo que para otras facciones es un ciclo de transformación, para los **ribereños se convierte en un ciclo de terrenos**.)



Víctor decide jugar con los ribereños y se decanta por los desiertos como terreno natal. A continuación, tendrá que colocar 1 sacerdote en cada una de las ilustraciones restantes de su ciclo de terrenos (llanuras, pantanos, lagos, bosques, montañas y eriales).

Las moradas iniciales (*así como cualquier construcción posterior*) deben situarse en casillas adyacentes a un río. A partir de entonces, cualquier nueva estructura de esta facción debe construirse en contacto con otra estructura del mismo color dentro del rango de navegación fluvial de los ribereños (*puede potenciarse con la loseta de bonificación "navegación fluvial +1"*).

HABILIDAD: en lugar de transformar el terreno, los ribereños desbloquean distintos tipos de terreno en los que se pueden asentar. Cada vez que obtienen un sacerdote, en lugar de cogerlo de la reserva, pueden retirarlo de su ciclo de terreno y **devolverlo a su reserva**. A partir de este momento, también podrán instalarse en el nuevo tipo de terreno que acaban de desbloquear. Los ribereños pueden usar esta habilidad cada vez que consiguen un sacerdote, independientemente de cómo lo hayan conseguido.

FORTALEZA: justo después de construir su fortaleza, los ribereños pueden construir hasta 2 puentes de manera gratuita.

Los ribereños habitan en los márgenes del río, ya que necesitan estar cerca del agua para ser felices. Sus sacerdotes descubrieron hace tiempo que no importa el terreno en el que vivan: ¡todo un acontecimiento en la historia de Terra Mystica! Por lo demás, son criaturas bastante inofensivas. Todo lo que quieren en esta vida es cocinar pescado fresco en un buen hogar y escuchar la distante melodía del laúd.



Los ribereños (fichas marrones) han recibido 2 sacerdotes, que han usado para desbloquear los lagos y las montañas en su ciclo de terrenos. Ahora mismo podrían construir una estructura en cualquiera de las casillas señaladas gracias a su navegación fluvial de 1.

A la hora de fundar una ciudad y durante el recuento de puntos, las estructuras directamente adyacentes que no estén conectadas entre sí por medio de navegación fluvial también se consideran adyacentes.



Los ribereños ignoran lo que es una pala, de modo que no pueden usarlas. Los ribereños han conectado estas casillas, cada una a un lado del río, y ahora forman una ciudad.

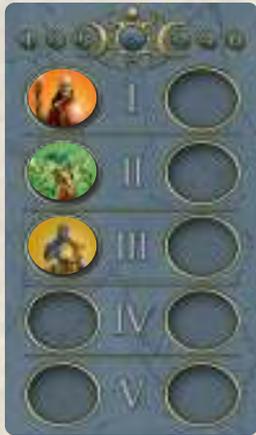
LAS NUEVAS OPCIONES DE JUEGO

Las siguientes opciones de juego pueden usarse de manera independiente o combinándolas entre sí.

ORDEN DE TURNO VARIABLE

Durante la preparación de la partida, coloca el tablero de orden de turno junto al mapa. Comenzando por el jugador inicial y prosiguiendo en sentido horario, cada jugador coloca su loseta de facción en la casilla vacía que se encuentre más arriba en la escala de la izquierda. Cada vez que pases durante la partida, traslada tu loseta de facción a la casilla desocupada que se encuentre más arriba en la escala de la derecha. Los números romanos en el centro de este tablero indican el orden en el que jugaréis durante las respectivas rondas.

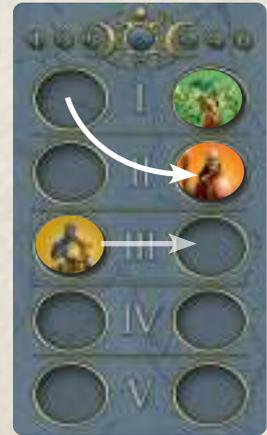
Ejemplo:



Pol es el jugador inicial con los acólitos. A continuación jugará Víctor con los auren y, finalmente, Charlie con los nómadas.



Los auren son los primeros en pasar en la primera ronda, así que jugarán en primer lugar durante la segunda ronda.



A continuación, pasan los acólitos, por lo que serán los segundos en jugar en la segunda ronda. Los nómadas siguen jugando en último lugar.

SUBASTA DE FACCIÓNES

Preparad el tablero de la manera habitual (*incluyendo el tablero de orden de turno*), pero no escojáis aún vuestras facciones. Dejad todas las losetas de facción en la bolsa de tela, mezcladlas bien y sacad tantas como jugadores haya en la partida. Estas losetas indican las facciones que se incluirán en la partida y que en breve se subastarán. Colocad 1 marcador en la casilla 40 de la escala de puntos de victoria por cada facción extraída de la bolsa; los jugadores emplearán estos puntos de victoria para pujar en la subasta. Escoged al azar quién será el jugador que realice la primera puja (*puede ser 0*). A continuación, siguiendo el orden de turno, cada jugador puede realizar una puja más alta o pasar: el proceso se repite hasta que todos los jugadores menos uno hayan pasado. (*Ninguna puja puede ser mayor de 40.*) El jugador con la puja más alta escoge una loseta de facción y la coloca en una casilla vacía en la escala de la izquierda del tablero de orden de turno. (*Hay tantas casillas disponibles como jugadores hay en la partida.*) Acto seguido, recibe el tablero de facción adecuado y retrocede el marcador de su color tantas casillas como puntos de victoria haya pujado por su facción. Los jugadores que ya tienen una facción no pueden participar en futuras subastas.

El proceso se repite, comenzando siempre por el siguiente jugador en sentido horario, hasta que todas las facciones se han subastado.

DETALLES

- Una vez concluida la subasta, se determina el orden de juego inicial. Los jugadores construyen sus estructuras iniciales, escogen sus primeras losetas de bonificación y completan la primera ronda de juego según el orden establecido. A continuación, deciden si jugarán siguiendo las reglas básicas (*en sentido horario*) o si continuarán empleando el tablero de orden de turno para determinar el orden de la siguiente ronda (*si escogen jugar en sentido horario, puede ser que deban cambiar el orden en el que se encuentren sentados*).
- Las facciones que pueden escoger su terreno inicial (*doncellas de hielo, yetis, ribereños y cambiaformas*) no pueden escoger como tal el terreno natal de otra facción que participa en la subasta.

