



# TERRA MYSTICA

## Merchants of the Seas

**JAMES ATAEI**  
EDUARDO ANDRADE



**HELGE OSTERTAG**  
JENS DRÖGEMÜLLER

*Sails appear on the horizon, heralding a new era of trade and expansion in the world of Terra Mystica. The factions build shipyards and launch ships on the rivers, eager for the benefits of commerce. The Fakirs and Dwarves are not natural sailors, but they refuse to be left behind, sending their merchants out to make their fortunes on land. The world is changing, and the people of Terra Mystica must change with it...*

### CREDITS

**Original Terra Mystica Design:** Helge Ostertag and Jens Drögemüller

**Expansion Design:** James Ataei with Eduardo Andrade

**Lakes Map Design:** Jason Counihan

**Fjords Map Design:** Jordan Lewis

**Rulebook Writing:** Bastian Winkelhaus

**Rulebook Editing:** Christof Tisch

**Art:** Dennis Lohausen

**Editing:** Frank Heeren

**Proofreading:** Johannes Grimm

**Playtesters:** Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombe, Anders Foller Fuchtbauer, Andreas 'Druen' Lund Jørgensen, Andy Brunstein, Bastian Winkelhaus, Ben Ward, Chris Harris, Christof Tisch, Christoph Sander, Christopher Bizzell Clough, Clay Arnett, Dan Be Bokkan, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, Jacob Baran, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Counihan, Jason Parish, Jenny Mulholland, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johnna Jackson, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Krištof

Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčeš, Liam Gaudet, Luis Terrones, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mike Zankle, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Nicholas Piedra de Godoy Lopes, Olaf Darge, Quin Mese, Ron Dempsey, Ruth Feinstein, Scott McNulty, Sean Shrader, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Victor Uriarte, Wit Paszkowski. Special thanks to Juho Snellman for assistance with map development, and from James to Alban Thomas for creating the original prototypes.

**Z-Man Games Team**

**Producer:** Michael Sanfilippo

**English Technical Editing:** Andrea Dell'Agnesi & Julia Faeta

**Publisher:** Steven Kimball

**Z-MAN**  
games  
1995 County Road B2 W  
Roseville, MN 55113 USA  
(651)-639-1905  
info@ZManGames

PUBLISHED BY  
**FEUERLAND**

Feuerland Spiele  
Wilhelm-Reuter-Str. 37  
65817 Eppstein-Bremthal  
www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Spiele. Z-Man Games is a © of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.

1

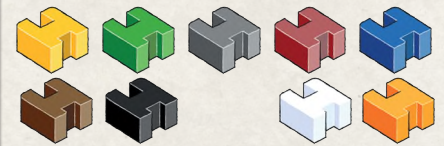


7



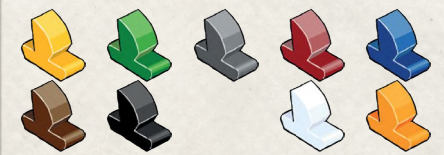
9

1



27

3



6 Merchants

3

2



10



1

105

,15

7



2



12



12



4



5



4



4



\*

( .3)

1



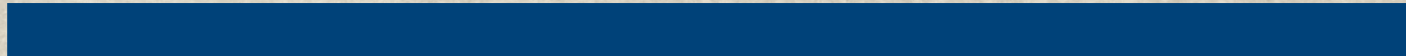


( )



2

VIII



4



4

6



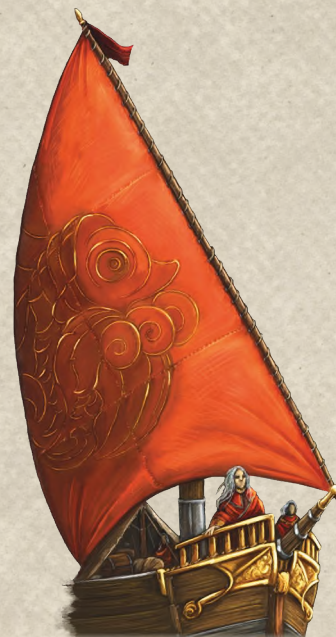
5 6.

6

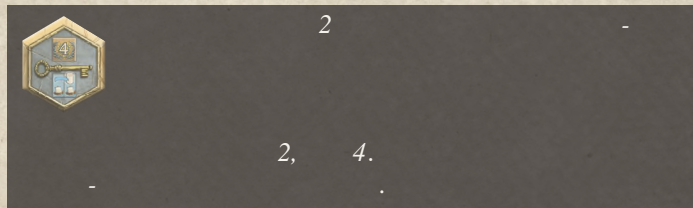
3



1.



2



2,

4.



( . .6).

), 1 (

2 1



1

7



2

### NEW FAVOR TILES

2

1

4-5

1

1

1

1

(A) *Giants* 1  
1

(B) A



B





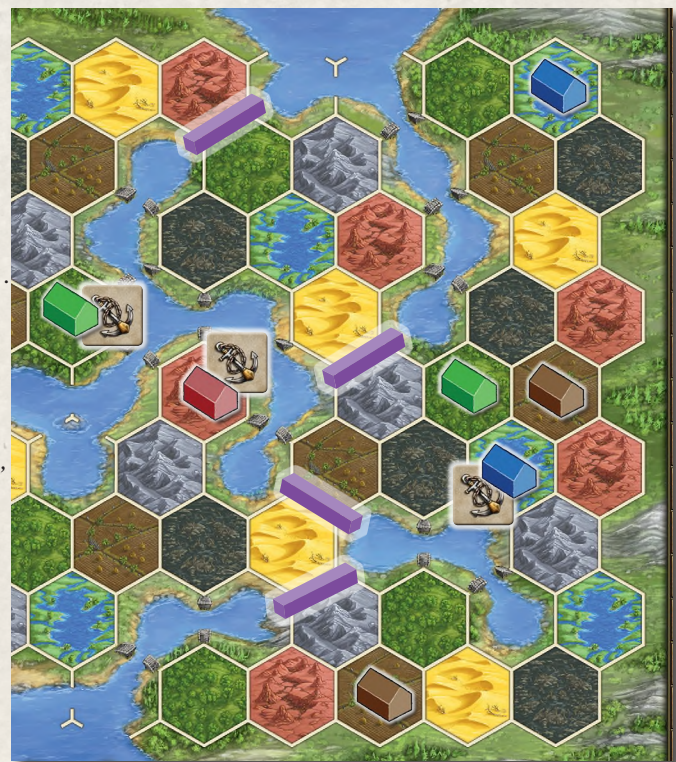
Auren

1

10 1

VII.

- 1
- 3
- 15
- 1
- 1



Chaos Magicians

1

The Swarmlings

1

Aurens'

The Halflings

3



1.



1



2.

1

навигации.



3.

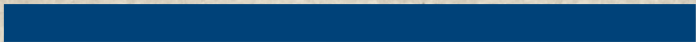
будет перестроена.





2

3  
3



Навигацию.



1 ( )

1

1

15

15.

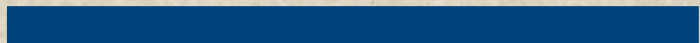


*Cultists* (A) 3 *Nomads'* 3 *Nomads'* 1

(B)

I

4



II.

III,





The **Chaos Magicians**

1  
 1  
 1  
 3  
 Witches' 2  
 Halfings' 1



**Chaos Magicians**

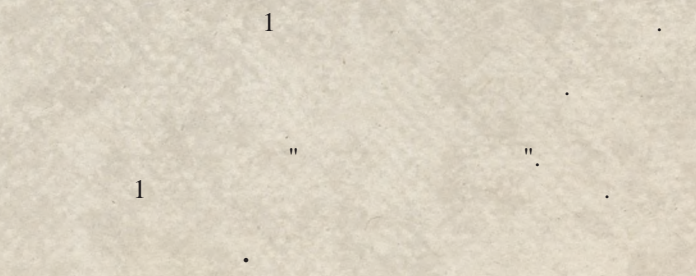
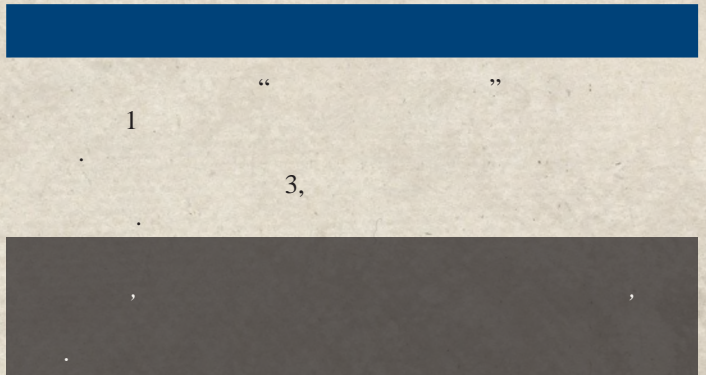
2  
 The **Witches** 1 1 0  
 The **Halfings** 2 2 1  
 Witches' 1 1  
 Halfings' 2 2  
 " 1  
 The **Chaos Magicians** 3

The **Chaos Magicians**

**Wasteland**  
 The **Chaos Magicians**

**Chaos Magicians**

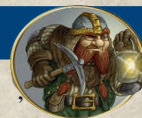
**Chaos Magicians'**  
**Wasteland**



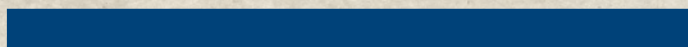
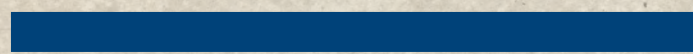
The **Alchemists**

1  
 3  
 2  
 1  
 1  
 1





(  
),  
).  
3  
2  
3  
3  
( - ).



“1”  
( - ),  
2,  
1  
4  
1  
1  
1  
1  
1



1  
2,  
“  
”  
1  
2  
2 ( 3  
).  
1  
2  
3  
1







*Dwarves* 3 : 2 (B, C) 1 (A) 2,



*The Dwarves* 1 (A)

*Halflings'*  
(B) c 3 (C)  
*Halflings'*

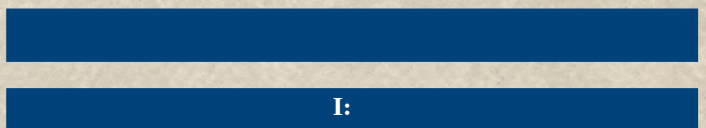
2 3 1 3  
3 1 2 2  
1 3 *The Halflings* 2  
3 , *the Dwarves*



*Dwarves*  
*Halflings'* 1



2 - 12 3 - 6 18  
( )



4  
III Bowl I



4  
III 1 I,



5  
III I

( 2).  
1 not 2.



II:



1  
: )  
1 1 ;  
4 . 1



1  
2  
1



I " " , 1



2/3/4/5 1-3/4-6/7-9/10+

III:



: 2



: 4



: 2

1 5



: 5



4 : 1

IV:



1

II

1



I " "

1

1

3



1

II



I " "

2

4

V:



)

(

4



2

3



## Приложение VI: Награда за торговлю

Каждый раз торгуя с Постройками других Фракций, вы получаете различные награды, зависящие от типа Постройки как указано в Памятке. Со специальными территориями из мини-дополнения торговать нельзя.



**Дом:** Получите 1 ПО и 1 Рабочего



**Торговый пост:** Получите 1 ПО, 2 Силы и 1 Монету.



**Храм:** Получите 1 ПО и либо 3 Силы либо продвижение на 1 по треку любого Кюльта.



**Святынище:** Получите 2 ПО и либо продвижение на 2 по треку любого Кюльта либо Жреца из вашего запаса.



**Крепость:** Получите 2 ПО, 2 Монеты и действие "Трансформация земель и Строительство" с 1 бесплатной Лопатой.

Вы можете купить дополнительные Лопаты за Рабочих только если бесплатной Лопаты не хватает для трансформации локации в "свою". Если вы торгуете с несколькими Крепостями за 1 действие, вы получаете несколько бесплатных Лопат, они работают аналогично действию Силы "2 Лопаты": сначала вы можете построить только 1 Дом; затем можете использовать оставшиеся от торговли Лопаты для трансформации другой локации.



**Верфь:** Получите 2 ПО и либо получите заново на поле Корабль, который только что торговал с Верфью (вместо возврата его ваш запас) либо уберите жетон Действия со Специального действия "Движение Кораблей", чтоб использовать его ещё раз в этом раунде. Если вы выбрали получить Корабль то вы не можете передвигать его на этом же ходу (так как торговля происходит после движения всех ваших Кораблей).

## Приложение VII: Новые особые правила Фракций

### АУРЕН

Вы начинаете игру с 1 дополнительным ключем, позволяющим продвинуться на 10ю ступень в треке 1 Кюльт без основания Города. Когда вы строите Верфь, продвиньтесь на 2 ступени по треку любого Кюльта (в дополнение к другим бонусам).

### ПОЛУРОСЛИКИ

После постройки Дома, если вы вернули свой Корабль в запас вместо платы обычной стоимости Строительство получите 1 работника.

### КУЛЬТИСТЫ

Ваша особая способность Фракции работает только при Строительстве и Улучшении Построек, она не срабатывает когда другие Фракции получают Силу при Торговле.

### АМФИБИИ

Когда вы тратите 1 Силу для перемещения Корабля на 1 дополнительную локацию, вы можете двигать Силу из Чаши II в Чашу I вместо обычной траты Силы.

### ГИГАНТЫ

Когда вы торгуете с Крепостью, вы получаете 2 Лопаты, вместо 1. Когда другая Фракция торгует с вашей Крепостью и получает Лопату в качестве награды то она **не может** использовать эта Лопату для трансформации Пустоши.

### ФАКИРЫ

Когда вы строите Крепость переместите Маркер по Планшету расстояния на 1 вправо. **Это заменяет способность Крепости Факиров из базовой игры.**

### КОЧЕВНИКИ

Вы можете использовать способность Крепости (Песчанная буря) на локации непосредственно смежной с Кораблем, но вы обязаны построить Дом этим же действием, и вы обязаны вернуть этот Корабль в свой запас вместо обычной оплаты.

### ЙЕТИ

Вы можете использовать способность Крепости на новом планшете действий Силы только после постройки Верфи. Способность вашей Фракции, позволяющая платить на 1 Силу меньше за действия Силы работает и на новый планшет действий Силы.

### ПОВЕЛИТЕЛИ ДРАКОНОВ

Когда вы торгуете с Крепостью, вместо 1 Лопаты поместите 1 фишку Силы из общего запаса в вашу Чашу I/

### АКОЛИТЫ

Когда вы торгуете с Крепостью, вместо 1 Лопаты, продвиньтесь на 2 по треку любого Кюльта.

### ОБОРОТНИ

Ваша особая способность Фракции работает только при Строительстве и Улучшении Построек, она не срабатывает когда другие Фракции получают Силу при Торговле. Когда вы строите Верфь, вы вправе тут же сменить "свою" местность. Данное изменение бесплатное и не требует наличия на поле у вас Крепости.

### ВОДЯНЫЕ

Когда вы тратите 1 Силу для дополнительного передвижения Корабля, то передвигайте Корабль дополнительно до 3х локаций, вместо 1й.



30 **Fakirs** **Giants**

25 **Acolytes** **Auren** **Alchemists**

20 **Ice Maidens** **Yetis** **Nomads** **Riverwalkers** **Shapeshifters** **Dragonlords** **Dwarves** **Mermaids**  
**Swarmlings** **Halflings** **Chaos Magicians** **Witches**

15 **Engineers** **Cultists** **Darklings**

30 **Alchemists**

25 **Ice Maidens** **Yetis** **Fakirs** **Acolytes** **Auren** **Giants**

20 **Riverwalkers** **Shapeshifters** **Dragonlords** **Dwarves** **Engineers** **Swarmlings** **Halflings**  
**Cultists** **Chaos Magicians** **Witches**

15 **Nomads** **Mermaids** **Darklings**

30 **Dwarves**

25 **Ice Maidens** **Yetis** **Shapeshifters** **Fakirs** **Acolytes** **Halflings** **Swarmlings** **Auren** **Giants**  
**Alchemists**

20 **Nomads** **Riverwalkers** **Dragonlords** **Engineers** **Witches**

15 **Mermaids** **Cultists** **Chaos Magicians** **Darklings**

30 **Dwarves**

25 **Yetis** **Fakirs** **Swarmlings** **Giants**

20 **Ice Maidens** **Shapeshifters** **Dragonlords** **Acolytes** **Halflings** **Mermaids** **Auren** **Witches**  
**Chaos Magicians** **Alchemists**

15 **Nomads** **Riverwalkers** **Engineers** **Cultists** **Darklings**

25 **Fakirs** **Riverwalkers** **Shapeshifters** **Acolytes** **Halflings** **Auren** **Giants** **Alchemists**

20 **Ice Maidens** **Yetis** **Engineers** **Dwarves** **Dragonlords** **Mermaids** **Swarmlings** **Chaos Magicians**

15 **Nomads** **Witches** **Cultists** **Darklings**

