

ERA INNOWACJI

GRA OSADZONA W ŚWIECIE TERRA MYSTICA

PRZESZŁOŚĆ I PRZYSZŁOŚĆ

WPROWADZENIE

Przeszłość i Przyszłość to pierwszy dodatek do gry *Era Innowacji*. Gra podstawowa jest wymagana. Dzięki temu rozszerzeniu, będziesz mógł wysłać Podróżników w Czasie do przyszłości, dzięki czemu przygotowują grunt pod twoje działania i powrócą jako wielcy Uczni. Będziesz też mógł cofnąć się w czasie do Akcji, które wykonałeś, aby odblokować te pola Akcji.

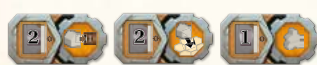
W ten sposób będziesz mógł użyć akcji po raz drugi w tej samej Rundzie. Dzięki temu rozszerzeniu nie tylko Kompetencje znajdują się w innych miejscach niż poprzednio, ale także będzie ich więcej, niż możesz zmieścić na planszy Innowacji. W związku z tym w niektórych grach będziesz musiał przystosować się do radzenia sobie bez Kompetencji, na której zazwyczaj polegasz.

KOMPONENTY

Wszystkie nowe komponenty tego rozszerzenia są oznaczone ikoną .



6 nowych Frakcji



3 nowe żetony Akcji Księgi



rewers



20 nowych żetonów Kompetencji
(5 różnych, po 4 z każdego rodzaju)



rewers



3 nowe żetony Premii Rundy



rewers



3 nowe żetony Miast (wszystkie jednego rodzaju)

rewers



3 nowe żetony Pałacu



rewers



3 nowe żetony Innowacji



rewers

Komponenty Specjalne



9 żetonów Wizji Czasu

9 żetonów Łamania Blokady



2 specjalne żetony Premii Wizjonerów



3 żetony specjalnego Dochodu Wizjonerów



4 specjalne żetony Kompetencji Kronikarzy



1 żeton Białego Mostu

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- Umieśćcie **żetony Wizji Czasu** i **żetony Łamania Blokady** w puli zasobów ogólnych, obok Planszy Głównej.
- Żetony Kronikarzy** i **Wizjonerów** są używane, jeśli dana Frakcja bierze udział w grze, a żeton **Białego Mostu** jeśli występuje nowa Innowacja – Ponte Vecchio.
- Wymieszajcie wszystkie nowe komponenty z odpowiednimi komponentami z gry podstawowej.
- Spośród 17 rodzajów **żetonów Kompetencji**, losowo odłóżcie do pudełka 5, zanim przygotujecie pozostałe żetony Kompetencji zgodnie z zasadami.
- Wszystkie **pozostałe komponenty** przygotujcie zgodnie ze **standardowymi zasadami**. Dla żetonów Miasta oznacza to, że będzie więcej opcji w trakcie rozgrywki. Dla pozostałych komponentów powiększa się ich pula podczas przygotowania rozgrywki.
- Jeśli chcecie, to zamiast losowania, możecie **wybrać, które komponenty** z tego dodatku włączyć do rozgrywki, a które nie.

ŁAMANIE BLOKADY



Na początku każdej twojej tury w fazie akcji, przed wykonaniem akcji, możesz użyć 1 żetonu Łamania Blokad, aby usunąć 1 żeton X z dowolnego pola Akcji. Możesz go usunąć z ogólnie dostępnego pola Akcji (dowolnej akcji

Rzucania Zaklęć lub Księgi) lub z pola akcji Specjalnej (akcji twojej Frakcji, akcji z żetonu Kompetencji, żetonu Premii Rundy, żetonu Pałacu czy żetonu Innowacji). Pozwala ci to na natychmiastowe użycie tego pola akcji (ponownie), jako swojej akcji w tej turze.

WIZJE CZASU



Za każdym razem, gdy zdobywasz żeton Wizji Czasu, natychmiast umieść go na heksie terenu na planszy Głównej, który jest:

- **niezabudowany** (nie ma na nim budynku albo żetonu Wizji Czasu)
- **ORAZ**
- **jest w zasięgu** jednego z twoich już zbudowanych budynków lub innego twojego żetonu Wizji Czasu.

Umieść 1 Uczonego z twojej puli na żetonie Wizji Czasu (przypomina o tym sylwetka Uczonego na żetonie). Jeśli nie masz Uczonego w puli, nie możesz umieścić żetonu Wizji Czasu. To pole jest od tego momentu traktowane jako zabudowane, co oznacza, że inni gracze nie mogą go przekształcić lub zbudować budynek na tym polu, a także nie mogą umieścić drugiego żetonu Wizji Czasu. Ty natomiast możesz zarówno przekształcić i zbudować Warsztat, jak i umieścić na nim Neutralny budynek, zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli to zrobisz, weź z powrotem Uczonego i umieść go w swojej

puli, a żeton Wizji Czasu odłóż do puli zasobów ogólnych.

Podczas Ostatecznej Punktacji tracisz 5 punktów za każdy żeton Wizji Czasu z twoim Uczonym nadal znajdujący się na planszy Głównej.

Żetony Wizji Czasu...

... **nie są traktowane jako budynki**. Nie zyskujesz Mocy, gdy inni gracze zbudują coś w sąsiedztwie i podobnie inni gracze nie zyskują Mocy, gdy ty umieszczasz ten żeton. Nie pozwalają też na tańszą rozbudowę Gildii.

... **powiększają twój zasięg**. Podczas akcji Przekształcenia i Budowy możesz użyć żetonu Wizji Czasu ze swoim Uczonym jako hekza początkowego, zamiast 1 z twoich budynków. Podczas obliczania Punktowania Obszaru na końcu gry te żetony mogą być łącznikiem między dwoma budynkami (ale same nie liczą się jako budynek!).

... **pozwalają na budowę Mostu** połączonego z heksem z żetonem Wizji Czasu.

Przykłady użycia żetonu Wizji Czasu



- 1 CZERWONY** ma Żeglugę o wartości 1, więc Pustynia po drugiej stronie rzeki jest w zasięgu, patrząc od jego Warsztatu. **CZERWONY** używa żetonu Premii Rundy, aby umieścić żeton Wizji Czasu na tym pustynnym heksie. Następnie umieszcza na żetonie 1 Uczonego ze swojej puli. Żeton nie liczy się jako budynek, więc **SZARY** nie zyskuje przez to Mocy.



- 2** W swojej kolejnej turze **CZERWONY** buduje Warsztat na polu Pustkowi, obok swojego żetonu Wizji Czasu. Choć ten heks nie znajduje się w zasięgu od żadnego z jego budynków, może użyć hekza z żetonem Wizji Czasu jako początkowego, dzięki czemu może zbudować ten Warsztat.



- 3** W jednej z kolejnych tur **CZERWONY** wykonuje akcję Przekształcenia i Budowy z użyciem 1 darmowej Łopaty, aby zbudować Warsztat na heksie z żetonem Wizji Czasu. Odzyskuje Uczonego z tego żetonu (może go ponownie wykorzystać podczas jednej z kolejnych akcji) i odkłada żeton Wizji Czasu do puli zasobów ogólnych.
- 4** Teraz **SZARY** zyskuje 1 Moc i ma możliwość przebudowy swojego Warsztatu w Gildii za jedyne 3 Monety.

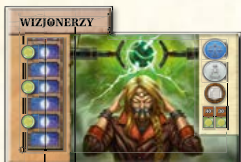
Dodatek I: Nowe Frakcje



Magnaci

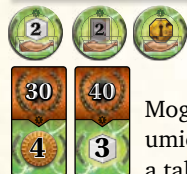
Na początku rozgrywki Magnaci awansują o 1 Poziom w Dyscyplinach Prawa oraz Inżynierii, a także zyskują 4 Moce.

Za każdym razem, gdy Magnaci zbudują Pałac lub Uniwersytet, zyskują 1 Narzędzie (niezależnie od liczby graczy) oraz mogą wykonać akcję Przekształcenia i Budowy z 2 darmowymi Łopatami (lub 3 darmowymi Łopatami przy grze w 3 lub więcej graczy).



Wizjonerzy

Na początku rozgrywki Wizjonerzy awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Prawa oraz Medycyny. Następnie umieszczają swoje 3 specjalne żetony Dochodu obok żetonów Punktowania Rund 2., 4.



i 6., a na koniec umieszczają swoje specjalne żetony Premii obok pól 30 i 40 toru Punktacji.

Mogą wybrać dowolnie, który z żetonów Dochodu umieścić obok danego żetonu Punktowania Rundy, a także którą stronę do góry umieścić specjalne żetony Premii (ale niezmiennie żeton 30 musi zostać umieszczony obok pola 30 i podobnie ten z 40 obok pola 40).

Ponadto Wizjonerzy zyskują i umieszczają 1 żeton Wizji Czasu po tym, jak wszystkie Frakcje umieszczą swoje Warsztaty podczas przygotowania rozgrywki, ale zanim pozostałe Frakcje otrzymają inne korzyści (np. przed tym jak Mnisi i Wynalazcy zyskają Kompetencję, zanim Frakcja z Pustyni zyska Łopatę i przed tym jak Strażnicy Rzeki umieszczą swój Most).

Faza Dochodu I: Podczas Rund 2., 4. i 6. Wizjonerzy zyskują swój specjalny dochód oprócz standardowego. Odrzucają specjalny żeton Dochodu po jego rozpatrzeniu.

Gdy Wizjonerzy po raz pierwszy osiągną lub przekroczą pole 30 na torze Punktacji, natychmiast zyskują zasoby wskazane na żetonie Premii umieszczonym obok tego pola i następnie go odrzucają. Podobnie postępują z polem 40 i umieszczonym tam żetonem Premii.



Kolektyw

Na początku rozgrywki Kolektyw awansuje o 1 Poziom w Dyscyplinie Prawa oraz Bankowości.

Za każdym razem, gdy Kolektyw założy Miasto, zyskuje 3 Moce i może za darmo rozbudować 1 Warsztat do Gildii.



Kronikarze

Na początku rozgrywki Kronikarze umieszczają swoje 4 specjalne żetony Kompetencji w swojej puli.

Za każdym razem (maks. 4 razy w ciągu gry), gdy Kronikarze zyskują zwykły żeton Kompetencji, mogą także zyskać 1 ze swoich specjalnych żetonów Kompetencji. Ponadto zyskują 1 dodatkowy Poziom na planszy Nauki i 1 dodatkową Księgę odpowiadającą Dyscyplinie, z której zyskali zwykły żeton Kompetencji.

Zyskując poniższy żeton Kompetencji Kronikarze natychmiast...



... zyskują 1 Narzędzie i 1 żeton Łamania Blokad.



... zyskują 1 Narzędzie i 3 Monety.



... zyskują 1 Uczonego.



... zyskują 4 Moce i mogą umieścić Most za darmo (na zasadach wykonywania podobnej akcji Rzucania Zakłęk).



Mechy

Na początku rozgrywki Mechy awansują o 2 Poziomy w Dyscyplinie Inżynierii i zyskują 1 żeton Łamania Blokad.

Za każdym razem, gdy Mechy wykonują akcję Księgi, zdobywają 3 punkty i awansują o 1 Poziom w dowolnej Dyscyplinie.



Strażnicy Rzeki

Na początku rozgrywki Strażnicy Rzeki awansują o 1 Poziom w Dyscyplinie Prawa oraz Medycyny. Dodatkowo po umieszczeniu swoich pierwszych Warsztatów i wybraniu żetonu Premii

Rundy, Strażnicy Rzeki budują Most za darmo (na zasadach podobnej akcji Rzucania Zakłęk).

(Jeśli inni gracze także zyskują Łopaty w tym momencie, rozpatrzenie wykorzystanie tych Łopat i budowę Mostu w kolejności tur).

Faza Dochodu I: Strażnicy Rzeki zyskują 1 Narzędzie za każdy swój Most na planszy Głównej.

Dodatek II: Nowe żetony Innowacji



Ponte Vecchio

W ramach jednorazowej Premii **natychmiast** zbuduj Neutralny Most (ze względów technicznych, ten Most jest wykonany



z tektury, a nie drewna. Ponadto zawiera oznaczenie swojej wartości Mocy dla przypomnienia. Poza tym działa tak jak zwykły Most).

Na potrzeby zakładania Miasta, twoje Mosty mają wartość Mocy równą 1. Nie liczą się jednak jako budynki, zarówno przy zakładaniu Miasta, jak i przy zyskiwaniu Mocy w obie strony przy Budowie.

Za każdym razem, gdy zakładasz Miasto, awansujesz o 2 Poziomy w 1 dowolnej Dyscyplinie, a także zyskujesz 2 Monety za każdy Most, który jest częścią tego Miasta.



Metropolia

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci punktów, zależną od liczby budynków w twojej największej grupie na planszy Głównej (w ramach tej grupy każdy budynek musi sąsiadować z co najmniej 1 innym budynkiem z tej grupy, podobnie jak przy zakładaniu Miasta).

Za grupę 6 budynków zdobywasz 12 punktów, za grupę 7 – 18 punktów. Za grupę 8 i więcej budynków zdobywasz 24 punkty. Jeśli twoja największa grupa liczy mniej niż 6 budynków, nie zdobywasz żadnych punktów za ten żeton Innowacji.



Konstytucja

Natychmiast zyskujesz jednorazową Premię w postaci punktów, zależną od wartości Mocy twoich budynków na planszy Głównej. Zdobycie tyle punktów, ile wynosi

suma wartości Mocy twoich budynków.

Dodatek III: Nowe żetony Pałaców



18 Faza Dochodu I:

Zyskujesz 4 Moce i 1 Uczonego.
Za każdym razem, gdy awansujesz na planszy Nauki, zdobywasz 1 punkt za każdy Poziom, o który awansujesz.



19 Faza Dochodu I:

Zyskujesz 2 Moce i 1 dowolną Księgę.
Gdy pasujesz: Zdobywasz 3 punkty za każdy twój żeton Miasta.



20 Faza Dochodu I:

Zdobywasz 4 Moce i 4 Monety.
Natychmiast w ramach

jednorazowej premii zyskujesz 1 Uczonego i awansujesz o 4 Poziomy na planszy Nauki (możesz awansować o 4 Poziomy w 1 Dyscyplinie, po 1 Poziomie w 4 Dyscyplinach lub w dowolnej kombinacji, tak by suma tych Poziomów wynosiła 4).

Dodatek IV: Nowe żetony Premii Rundy



Gdy pasujesz:

Zdobywasz 3 punkty za każdy Most, który masz na planszy Głównej.

Faza Dochodu I:

Zyskujesz 3 Monety.



Gdy pasujesz:

Zdobywasz 1 punkt za każdy Warsztat, który masz na planszy Głównej.

Faza Dochodu I:

Awansujesz o 1 Poziom w dowolnej Dyscyplinie na planszy Nauki.



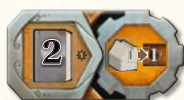
Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, dzięki której otrzymujesz i natychmiast umieszczasz 1 żeton Wizji Czasu.

Faza Dochodu I: Zyskujesz 4 Moce.

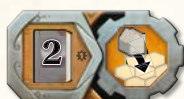
Dodatek V: Nowe akcje Księgi



Wydadz 1 Księgę z dowolnej Dyscypliny, aby zyskać 1 Uczonego.



Wydadz 2 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby zdobyć po 1 punkcie za każdy Warsztat, który masz na planszy Głównej.



Wydadz 2 Księgi z dowolnych Dyscyplin, aby zbudować 1 Warsztat za darmo na dowolnym niezabudowanym heksie terenu identycznego z twoim Preferowanym Terenem na planszy Głównej. Ten heks nie musi być w Zasięgu od twoich budynków.

Dodatek VII: Nowy żeton Miasta



Kiedy bierzesz ten żeton Miasta, zdobywasz 6 punktów i 1 żeton Łamania Blokad.

Dodatek VI: Nowe żetony Kompetencji



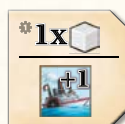
Natychmiast: Otrzymujesz 1 dowolną Księgę i 1 żeton Łamania Blokad.



Za każdym razem, gdy zakładasz Miasto, zdobywasz 4 punkty i 1 dowolną Księgę.



Natychmiast: Otrzymujesz (i umieszczasz) 1 żeton Wizji Czasu, 6 Mocy i 1 Narzędzie.



Natychmiast: Zyskujesz 1 Narzędzie.

Do końca rozgrywki:

Twój Zasięg jest powiększony o 1 (nie awansuj swojego znacznika na torze Żegluga).



Faza Akcji II: Masz akcję Specjalną, dzięki której możesz zdobyć 1 punkt i 1 Monetę za każdą Gildię, którą masz na planszy Głównej.

Podziękowania

Poniżej są wymienieni testerzy, którym autor chciałby podziękować:

Alex Peters, Arkadiy Kornev, Chris Bizzel, Dale Prather, Dave Edwards, David Schäfer, Gaming Group Terra Ludyca, Greg Marsella, Horst Stuckert z rodziną, Ian Turenne, James Ataei, Jenst Kunst, Johann Esteves, Julian Illingworth, Kaio Cesar, Kev Roc, Kevin Iacoucci, Kin Fong, Laurent Thimothee, Laxmi Gupta, Léo Baty,

Li Yi-Lin, Marc-Antoine Robitaille, Philipp Gupta, Riccardo Zulian, Sacha Bakht, Sander Boeters, Shi Suwei, Stephen Brandt, Thijs van den Hoven, Trey Chambers

Specjalne podziękowania należą się grupie chińskich testerów oraz Moonsea – koordynatorowi testów:

Moonsea, Cavendishw XuDao, Duoduo, czh23, yagamihikari7, kai, qweqweqwww, iceoctopus, su7ye, woodenbox, nine, KiBo, LAOHU10086, xing1000, pxdpxd

Autor: Helge Ostertag

Ilustracje: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Projekt graficzny: Anna Schnabel, Christof Tisch

Tłumaczenie na j. angielski: Bastian Winkelhaus

Redakcja: Nathan Morse

Edycja polska

Wersja polska: zespół Portal Games
Skład: Radosław Dawid



© 2026
Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl
© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ten dodatek jest produktem wysokiej jakości. Został skompletowany z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <http://sklep.portalgames.pl/era-innowacji>

