ERA INNOWACJI
GRA OSADZONA W ŚWIECIE TERRA MYSTICA

# PRZESZŁOŚĆ I PRZYSZŁOŚĆ

# ERRATA

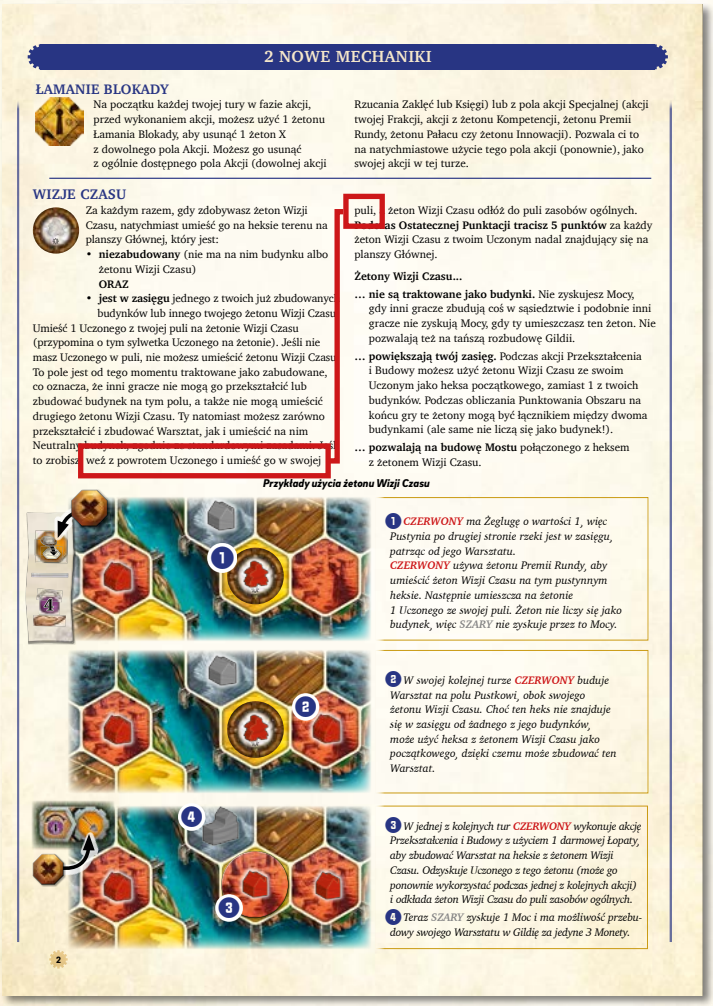
## INSTRUKCJA • str. 2

### JEST

… weź z powrotem Uczonego i umieść go w swojej puli…

### POWINNO BYĆ

… weź z powrotem Uczonego – nie wraca do twojej puli…



2 NOWE MECHANIKI

ŁAMANIE BLOKADY

Na początku każdej twojej tury w fazie akcji, przed wykonaniem akcji, możesz użyć 1 żetonu Łamania Blokady, 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 [illegible] to zrobisz, weź z powrotem Uczonego i umieść go w swojej puli, żeton Wizji Czasu odłóż do puli zasobów ogólnych. Za każdą **Ostateczną 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 heksa 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.*



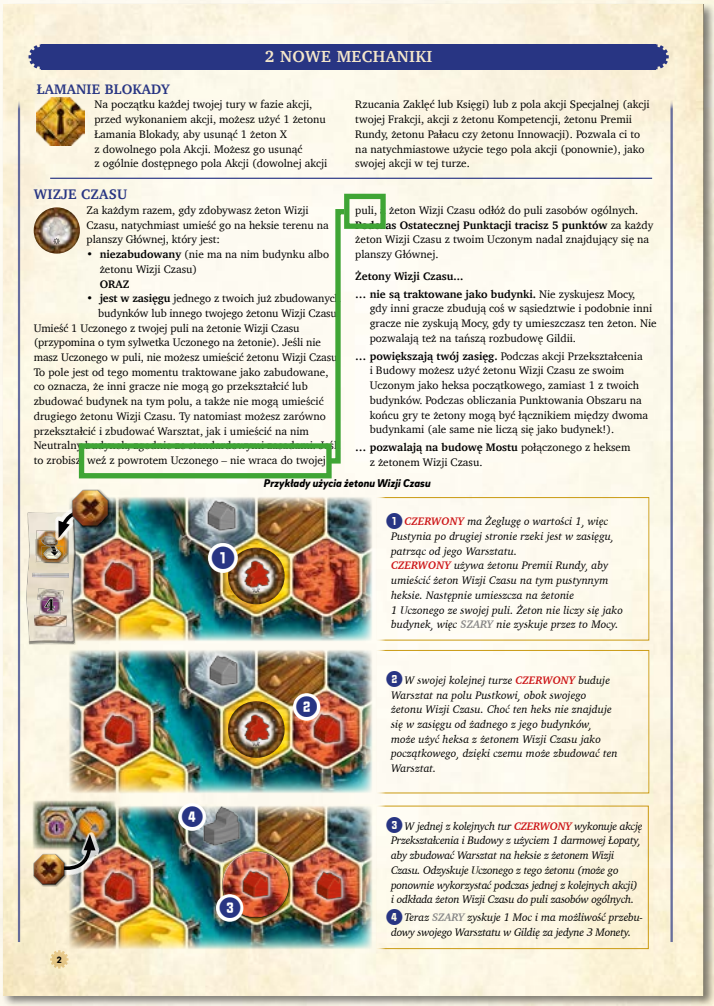
2 *W swojej kolejnej turze CZERWONY buduje Warsztat na polu Pustkowi, obok swojego żetonu Wizji Czasu. Choć ten heks nie znajduje się w zasięgu od żadnego z jego budynków, może użyć heksa z żetonem Wizji Czasu jako początkowego, dzięki czemu może zbudować ten Warsztat.*



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 Gildię za jedyne 3 Monety.*

2



2 NOWE MECHANIKI

ŁAMANIE BLOKADY

Na początku każdej twojej tury w fazie akcji, przed wykonaniem akcji, możesz użyć 1 żetonu Łamania Blokady, 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 [illegible] to zrobisz, weź z powrotem Uczonego – nie wraca do twojej puli, żeton Wizji Czasu odłóż do puli zasobów ogólnych. Za każdą **Ostateczną 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 heksa 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 heksa 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 Gildię za jedyne 3 Monety.*

2