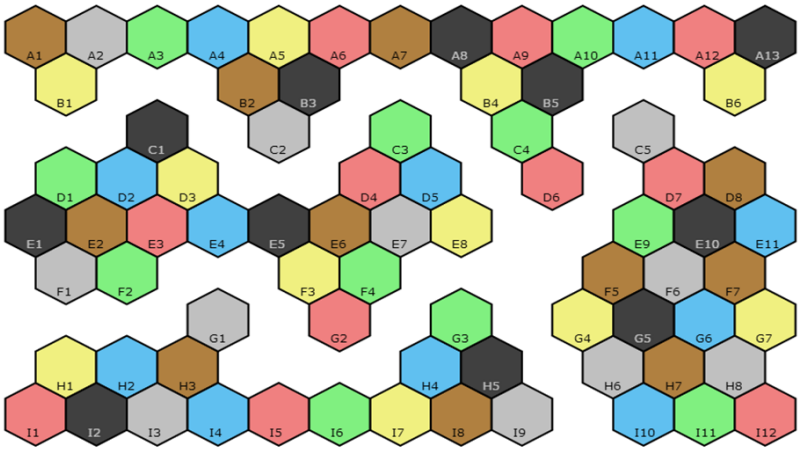
Терра Мистика - Советы по стратегии

Эта памятка призвана помочь новичкам освоиться с возможностями и стилем игры каждой расы. Она подготовлена по результатам анализа лучших партий в онлайн-версию Терра Мистика (http://terra.snellman.net/). С помощью неё можно подобрать для той или иной расы выгодные стартовое расположение и бонусные жетоны (хотя этот выбор также зависит от опыта игроков и стиля игры в конкретной компании). Как правило, к большому количеству очков в конце партии приводят не особо увлекающиеся противоборством соседи и наличие бонусных жетонов победных очков, которые нужно получать как только вы обеспечите себе постоянный доход. Кроме того, нужно уделять внимание на жетоны целей и счетчики на карте культа, к прогрессу на которых нужно всегда подходить весьма аккуратно, и в каждой партии - по-разному. Следуя этим советам, вы наберёте более 130 очков, сражаясь с искусственным интеллектом в компьютерной версии (http://lodev.org/tmai/), чья сложность не очень высока (пока), но зато можно разложить целую партию всего за 20 минут. Эта памятка - не финальная версия, она может быть обновлена на основании Ваших отзывов.

Расы	Рекомендуется, если в игре есть раса (X)													Рекомендуемый старт		
	Алхимики	Колдуны	Русалки	Амфибии	Аурен	Ведьмы	Гномы	Инженеры	Маги Хаоса	Гиганты	Факиры	Кочевники	Культисты	Полурослики	Приоритетный вариант	Первая альтернатива	Вторая альтернатива
Алхимики					X	X	X	X	X	X	X	X			B5-E5	G5-H5	E10-H5
Колдуны					X	X	X	X	X	X	X	X			E5-G5		
Русалки							X	X	X	X	X	X	X	X	D5-E4	D2-D5	E4-H4
Амфибии							X	X	X	X	X	X	X	X	D2-D5		
Аурен	X	X							X	X	X	X	X	X	E9-F4	C4-F4	
Ведьмы	X	X							X	X	X	X	X	X	E9-F4	C4-F4	
Гномы	X	X	X	X							X	X	X	X	E7-F6		
Инженеры	X	X	X	X							X	X	X	X	E7-F6	E7-F1	
Маги Хаоса	X	X	X	X	X	X							X	X	D4		
Гиганты	X	X	X	X	X	X							X	X	D4-E3	D4-G2	D4-D7
Факиры	X	X	X	X	X	X	X	X							D3-F3		
Кочевники	X	X	X	X	X	X	X	X							D3-F3-G4	D3-F3-I7	
Культисты			X	X	X	X	X	X	X	X					E6-F5		
Полурослики			X	X	X	X	X	X	X	X					E6-F5	F7-I8	



Раса	Свойства и особенности расы	Рекомендуемые стартовые жетоны										Идеальные жетоны в 1 ходу								Рекомендуемые жетоны											
		Лопата + 2 монеты	Культ + 4 монеты	Корабль + 3 силы	6 монет	3 силы + 1 очко	1 жрец	Пас + 2 монеты	Пас + 1 очко	Пас + 2 силы	Пас + 3 силы	Digg 2VP (1E=C)	TW 5VP (4E=SPD)	D 2VP (4W=P)	TP 3VP (4W=SPD)	SH/SA 5VP (2F=W)	D 2VP (4F=4PW)	SH/SA 5VP (2A=W)	TP 3VP (4A=SPD)	3 Огонь	3 Вода	3 Земля	3 Воздух	Размер города -1	Куль (2силы)	+1W/+1PW (2E)	+4PW (2A)	+3C (1F)	TP 3VP (1W)	D 2VP (1E)	Pass VP TP (1W)
Алхимики	Могут обменивать деньги на очки и наоборот. Очень зависят от силы. Крепость приносит 12 силы и после этого - по 2 силы за каждую лопату.					2	3			1						1								3					2	1	
Колдуны	Оплачивают лопаты жрецами. Святилище дорогое, но приносит 2 жрецов. Крепость позволяет обменять на жрецов до 3 рабочих.					2	1			3		1																1	3	2	
Русалки	Могут использовать клетку реки (как 4-ю и более) при строительстве города. Любят воду, начинают с навигацей 1 уровня, могу развить её до 5-го уровня.	2		1	3							1																	2	1	3
Амфибии	Крепость позволяет каждый ход превращать один дом в торговый пост. Святилище дорогое, но приносит 2 жрецов. Каждый город даёт 3 рабочих.								2	1						1		1											3	1	2
Аурен	Крепость приносит 1 бонусный жетон и позволяет раз в ход продвигаться по шкале культа. В начале партии испытывают недостаток в деньгах.		3		2					1						1		1											2	1	3
Ведьмы	Крепость позволяет каждый ход бесплатно строить дом в любом лесу на поле. Каждый город приносит 5 очков.	3				2				1						1		1											2	1	3
Гномы	Могут строить туннели (через 1 клетку от строений) за 2 рабочих. С крепостью туннели дешевеют до 1 рабочего. Нет навигации, вместо неё - туннели.	2								1		1																	2	1	3
Инженеры	Могут строить мосты за 2 рабочих и получают очки за мосты. Не все дома приносят доход. Второй храм приносит силу.	1			2					3					1				1							1			3	2	
Маги Хаоса	Начинают игру с 1 домом. Получают по 2 бонусных жетона за каждый храм и святилище. Крепость позволяет выполнять два действия.	1			3					2		1				1										2	3	1	5	4	6
Гиганты	Любая трансформация стоит 2 лопаты. После строительства крепости получают по 2 лопаты каждый ход.		3		2					1						1		1											2	1	3
Факиры	Ковёр-самолёт: могут стрить дома через 1 клетку. Крепость приносит 1 жреца, и увеличивает радиус действия ковра-самолёта до 2 клеток. Нет навигации.	2			3		1					1																2	3	1	
Кочевники	Начинают игру с 3 домами. Крепость позволят строить на любых клетках.	3				2				1						1		1						3					2	1	
Культисты	Продвигаются по шкале культов когда соперники получают силу (или сами получают 1 силу, если все отказались). Дорогие крепость и святилище.	1	2				3					1																	2	1	3
Полурослики	Любят копать - каждая лопата приносит 1 очко. Лопаты дёшевы, а крепость приносит их сразу 3 штуки.	2				3	1					1																	2	1	3

Раса	Рекомендуемые стратегии
Алхимики	В первом ходу получите 2 дополнительных рабочих за бонусные жетоны и постройте крепость. Сделайте так, чтобы у вас появился сосед на старте. Используйте двойное действие после строительства крепости и постройте дом. Развивайте навигацию и старайтесь построить 3 города с жетоном "-1 к размеру города". Постройте 3 и 4 тоговый пост, чтобы зарабатывать деньги.
Колдуны	Получайте 1 силу бонусные жетоны или с помощью силы, чтобы иметь возможность построить 1 храм и 1 дом. Возможно вам потребуется бонусный жетон дохода. В начале партии может помочь святилище, а крепость можно построить и в конце. В последних ходах ставьте на шкалу культа как можно больше жрецов.
Русалки	Стройте 3 города, все дома и торговые посты и как минимум 2 храма. Крепость и святилище необязательны. Как можно раньше развивайте навигацию и начинайте быструю экспансию (в идеале - с первого хода), используйте жетон "+1 к навигации" и жрецов за силу, чтобы развивать навигацию и строить дома на важных позициях). К началу 2 хода нужны деньги.
Амфибии	Постройте крепость в первом ходу, а вскоре после неё - храм. Развивайте копание и каждый ход стройте дом и превращайте его в торговый пост. Чтобы получать максимум прибыли, старайтесь, чтобы у вас всегда был 1 дом и 2 торговых поста, и при этом старайтесь брать бонусные жетоны домов и торговых постов.
Аурен	Постройте крепость в 1 ходу. Возьмите жетон +3 к доходу чтобы иметь достаточный запас монет. Зарабатывайте очки за высокие позиции на шкале культа и бонусы за пасы. Убедитесь, что выжимаете из шкалы культа и из бонусов всё, что можно.
Ведьмы	Постройте крепость и храм в 1 и 2 ходах. Посмотрите, какие доступны ресурсы, чтобы понять что строить в 1, а что во 2 ходу. Как можно быстрее развивайте свои поселения, польуясь возможностью строиться где угодно, и только потом развивайте свои города.
Гномы	Стройтесь в правом верхнем угул карты, а последних ходах активно прокладывайте туннели (в идеале - после строительства крепости). Создайте в 1 ходу храм и 1 дополнительный дом за силу или бонусный жетон. Торговый пост 1 и 4 принесёт большой доход. Зарабатывайте очки бонусными тайлами и бонусами за пасы.
Инженеры	Постройте храм в 1 и (или) 2 ходу, так второй храм принесёт достаточно силы. В начале 2 хода у вас должен быть запас денег (тратьте силу, отдавайте бонусные жетоны или станьте первым игроком, чтобы пасовать). В 3 или 4 ходу стройте мосты и используйте жетон с лопатой чтобы построить дома. В 4 ходу стройте крепость, чтобы получить максимум очков за мосты.
Маги Хаоса	Обязательно выберите такое место, где вы сможете построить хотя бы 1 дом в первом ходу. В первом ходу постройте святилище или два храма и первым берите все жетоны дохода. Возьмите бонусный жетон лопаты, чтобы построить ещё один дом в первом ходу. Изучите навигацию, чтобы построить второй город. Крепость строить не обязательно.
Гиганты	Постройте крепость в первом ходу, чтобы обеспечить себе лёгкую экспансию в последующих ходах. Во втором ходу постройте храм. Убедитесь, что к началу второго хода у вас будет достаточно денег чтобы строить за 2 лопаты. Желательно обеспечить приток силы, чтобы иногда брать бонусный жетон с двойной лопатой.
Факиры	В первом ходу постройте храм, чтобы обеспечить себе приток жрецов, а также возьмите бонусный жетон чтобы построить ещё один дом (или купитье гео за силу). Во втором ходу постройте святилище или ещё один храм. В последних ходах постройте крепость и используйте ковры-самолёты чтобы заработать очки.
Кочевники	Стройте крепость в первом ходу (и песчаное убежище после её создания). Ипользуйте рабочих для получения дохода, чтобы компенсировать низкий стартовый доход. Старайтесь построить храм во втором ходу и получить бонусный жетон до следующей песчаной бури. Заполучите жетон "-1 к размеру города" и постарайтесь создать 3 города.
Культисты	Обязательно обзаведитесь соседями, чтобы как можно скорее продвигаться по шкале культа. В начале игры старайтесь создать храмы, чтобы заполучить жреца и максимизировать бонус на шкале культа. В одном из последних ходов постройте крепость.
Полурослики	Копайте как можно больше. Хватайте бонус со жрецом в первом же ходу и развивайте копанье как можно скорее. Постройте в первом ходу храм, что позволит усовершенствовать один дом. Строительство крепости и святилища не так уж важно, хотя позже, когда у вас ещё останутся дома неплохо заполучить сразу 3 лопаты за крепость.