

## TERRA MYSTICA

**Adjacent direct** = voisin ou relié par un pont  
**Adjacent indirect** = accessible par la navigation, les tunnels (Dwarves) ou en tapis volant (Fakirs).  
**PV** = Points de victoire  
**PP** = Points de puissance



### Mise en place

- 6 tuiles de score
- Nb Joueurs + 3 tuiles de bonus
- Choisir une faction (dans l'ordre du tour)
- Attribuer les ressources de départ des factions
- Marqueur de score sur 20 PV
- Dans l'ordre du tour puis dans l'ordre inverse, placer 1 maison.
- **NB** : Le nomade en place une 3e.  
Le magicien du chaos en place 1 seule et en dernier.
- Dans l'ordre inverse du tour choisir 1 tuile de bonus.
- Placer 1 pièce sur chaque tuile de bonus non choisie.

### Tour de jeu

**Phase I** : Revenus des bâtiments, des tuiles de bonus et des faveurs.

**Phase II** : Actions

Une par joueur chacun son tour, jusqu'à ce que tous passent.  
 Marquer les points de la tuile de score du tour pour chaque action qui correspond.

**Phase III** (sauf au 6e tour) : Cultes et nettoyage

- Dans le nouvel ordre du tour, les joueurs gagnent les bonus indiqués sur la 2e moitié de la tuile de score.  
*Les pelles doivent être dépensées immédiatement pour transformer 1 ou plusieurs terrains. Elles ne peuvent pas être complétées.*
- Les marqueurs d'actions spéciales sont retirés du plateau principal, de celui des joueurs et des tuiles de faveurs.
- Placer une pièce sur chaque tuile de bonus inutilisée.

### Fin de jeu

Ajouter les points pour :

- Les plus grandes aires connectées (directement ou indirectement) : 18/12/6 (si égalité les PV sont partagés).
- Les marqueurs les plus avancés sur chaque piste de culte : 8/4/2 par piste (si égalité les PV sont partagés. 0 PV pour un marqueur à 0).
- 1 PV pour 3 pièces de monnaie (convertir le reste en pièces).

*Ne comptent pas comme des actions et sont gratuites...*

- **Les conversions** :

- **PP** en prêtre, ouvrier ou argent.
- Prêtre en ouvrier, ouvrier en argent.

- **Sacrifier des jetons de puissance**

- **La fondation d'une ville** → Tuile de bonus ville

- 4 bâtiments directement adjacents (3 si le sanctuaire est parmi eux).
- Puissance totale  $\geq 7$

	ACTION	COÛT	GAIN
1	Transformer <u>un terrain</u> (facultatif)... et construire <u>une maison</u> (sur sa couleur inoccupée et adjacente). <i>Les bâtiments sont toujours pris de gauche à droite et remis de droite à gauche.</i>	Pelles Ouvriers + Argent	- PP pour les voisins directs adverses s'ils payent (PP-1) en PV
2	Avancer sur la piste de navigation.	Prêtre + Argent	PV
3	Abaisser le coût des pelles.	Prêtre + Argent	PV
4	Upgrader un bâtiment. <i>Les bâtiments sont toujours pris de gauche à droite et remis de droite à gauche.</i>	Ouvriers + Argent	PP pour les voisins directs adverses s'ils payent (PP-1) en PV
	Marché / Château		Revenus en phase I
	Temple / Sanctuaire		Faveur + Revenus en phase I
5	Envoyer un prêtre sur un ordre de culte ou défausser 1 prêtre pour avancer d'une case sur la piste de culte de son choix. <i>Fonder <u>une ville</u> est nécessaire pour monter au niveau 10 d'<u>une piste</u> de culte. Le niveau 10 ne peut contenir qu'un seul pion.</i>	Le prêtre	PP selon l'avancement sur la piste de culte
6	Action de puissance (plateau de jeu).	De 3 à 6 PP	cf. plateau
7	Action spéciale (château construit, tuile de bonus ou faveur) → Placer un marqueur dessus pour l'interdire durant le reste du tour.	-	Selon l'action
8	Passer : Le 1er à passer devient premier joueur dès la phase III Marquer les éventuels points de la tuile bonus, puis la défausser et en choisir une nouvelle (sauf au tour 6).	-	Selon la tuile bonus défaussée

FACTION	POUVOIR	CHÂTEAU
<b>Auren</b>	-	Immédiat : 1 faveur Action spéciale : +2 sur une piste de culte
<b>Witches</b>	+5 PV pour chaque ville	Action spéciale : 1 maison gratuite sur une forêt adjacente ou pas
<b>Alchemists</b>	Échanges permanents : 1 PV → 1 pièce 2 pièces → 1 PV	Immédiat : + 12 PP +2 PP / pelle pour le reste du jeu
<b>Darklings</b>	Paye les transformations en prêtre et marque 2 PV / prêtre	Ordonnancement des prêtres, immédiat et unique : Payer 3 ouvriers/prêtre que vous recrutez
<b>Halflings</b>	+1 PV par pelle reçue/achetée durant toute la partie	Immédiat : + 3 pelles (1 construction de maison possible en payant)
<b>Cultists</b>	Si un adversaire marque des PP suite à notre action #1 ou #4 → +1 sur une piste de culte	Immédiat : +7 PV
<b>Engineers</b>	Action spéciale : Construire 1 pont en payant 2 ouvriers	A la fin de chaque tour : +3 PV / pont reliant 2 bâtiments gris
<b>Dwarves</b>	Tunnel : action #1 + sauter 1 terrain/rivière en payant 2 ouvriers de plus → +4 PV <i>Tunnel = connexion indirecte</i>	Creuser 1 tunnel ne coûte plus qu'1 ouvrier supplémentaire
<b>Mermaids</b>	Peut sauter <u>une</u> rivière pour fonder une ville	Immédiat : +1 case sur la piste de navigation (et gagner le revenu)
<b>Swarmings</b>	+3 ouvriers lors de la fondation d'une ville	Action spéciale : Upgrader gratuitement une maison en marché.
<b>Chaos Magicians</b>	Commence avec 1 seule maison placée en dernier Gagne 2 faveurs avec les bâtiments religieux	Action spéciale : Jouer 2 actions de suite
<b>Giants</b>	Paye toujours 2 pelles pour transformer un terrain.	Action spéciale : Action #1 avec 2 pelles en plus
<b>Fakirs</b>	Tapis volant : action #1 + sauter 1 terrain/rivière en payant 1 prêtre → +4 PV <i>Tapis volant = connexion indirecte</i>	Le tapis volant peut sauter 2 cases
<b>Nomads</b>	Commence avec 3 maisons	Action spéciale : Transformer gratuitement un terrain directement adjacent (pas par un pont), et éventuellement construire une maison en payant son coût

