Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TERRA MYSTICA

Un jeu pour 2 à 5 joueurs agés de 14 ans et plus,
par Helge Ostertag et Jens Drögemüller

Règle de jeu

Une tourmente assourdissante interrompit le conseil des ancêtres. Les portes du hall où s'étaient rencontrés les ancêtres des Magiciens du chaos résonnèrent au son des cognements et des cris d'une jeune voix, « Les Sorcières! Les Sorcières! » Enfin, les portes s'ouvrirent et une jeune magicienne se précipita dans le hall. « Je les ai vues! » s'écria-t-elle à bout de souffle. Les regards sévères des ancêtres mirent fin à son agitation.

« Comment oses-tu interrompre notre assemblée? », reprocha la porte-parole du conseil à l'agitatrice. « D'ailleurs, si ta nouvelle est véritablement importante, parle-nous convenablement. Qu'as-tu vu? »

Shara Nindée, la jeune Magicienne du chaos, prit une grande respiration et rapporta tout ce qu'elle avait vu, un détail à la fois. « Je suis allée au sud, le long de la forêt. Les Sorcières sont partout. Elles chevauchent leurs ridicules balais au-dessus de nos têtes avant d'atterrir dans la forêt au sud. Et leur nombre ne cesse de croitre! Elles vont s'implanter dans la région! »

Il s'agissait bel et bien d'une nouvelle fort désagréable à entendre. Le conseil des ancêtres venait d'ailleurs de décider de défricher la forêt du sud afin d'y rediriger de la lave, pour transformer la terre en friche, selon leurs préférences. De plus, l'équipe qui devait entreprendre cette tâche avait déjà été formée. Et maintenant, les Sorcières venaient de les devancer. Ce peuple sylvicole avait d'ailleurs emprise sur beaucoup trop de forêts. Encore pire, ces Sorcières plantent fréquemment des arbres là où il n'y en a pas, causant l'apparition de nouvelles forêts. Quel cauchemar pour les Magiciens du chaos, qui souhaitent défricher Terra Mystica en entier!

C'est alors que Malkuzar, un vénérable Magicien du chaos, prit la parole. « Il n'y a rien que nous puissions faire. D'ailleurs, avoir des voisins n'est pas forcément mauvais pour nous. Cela ouvre le commerce. En nous établissant près de ces Sorcières, nous pourrons épargner beaucoup d'or en marchandant. »

Certains ancêtres hochèrent la tête tandis que d'autres semblaient incertains. « Mais nous sommes prêts à partir et commencer les préparatifs », s'opposa la porte-parole. « Allons-nous abandonner alors que nos besoins de friches sont toujours grandissants? »

« Envoyez Shara à l'ouest, vers les montagnes » suggéra Malkuzar. « Il y a normalement des coulées de lave souterraines et nous pourrions les ouvrir. Et puis, il est beaucoup plus simple de transformer une montagne en friche qu'une forêt. Nous devancerons les Sorcières ainsi! »

La décision fut prise. « Alors, jeune Shara… » La jeune magicienne déglutit lorsqu'elle rencontra le regard du vieux Malkuzar. « Comme vous débordez d'enthousiasme, j'ai une mission pour vous. Dirigez-vous immédiatement vers l'ouest, jusqu'aux montagnes. Examinez l'endroit pour voir si le calme règne toujours. On peut fréquemment apercevoir les Nains à cet endroit. C'est exactement ce dont nous avons besoin. »

APERÇU DU JEU

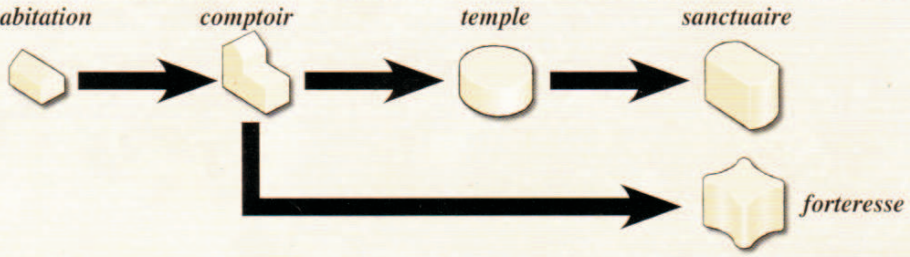
Dans **Terra Mystica**, chaque joueur gouverne l'une des 14 factions dont le but est de mieux se développer que ses adversaires. Terra Mystica est un monde surnaturel, où les habitants parviennent à transformer les terrains qu'ils peuplent. Chaque faction est liée à un type de terrain précis et ne peut construire ses infrastructures que sur son « terrain natal ». C'est pourquoi, au fil des siècles, chacune des factions dut développer des méthodes de **terraformage**.

*Une faction habite soit les **plaines**, les **marais**, les **lacs**, les **forêts**, les **montagnes**, les **friches**, ou les **déserts** – et chacune s'efforce de transformer la terre en fonction de ses besoins.*

Tout au long de la partie, les joueurs devront s'étendre et construire des **habitations**. Toutefois, comme un joueur acquiert du **pouvoir** lorsqu'un adversaire construit une habitation ou améliore ses infrastructures qui lui sont adjacentes, tous devront chercher l'équilibre entre **côtoyer ses adversaires** et **avoir suffisamment d'espace pour accroitre son territoire**.

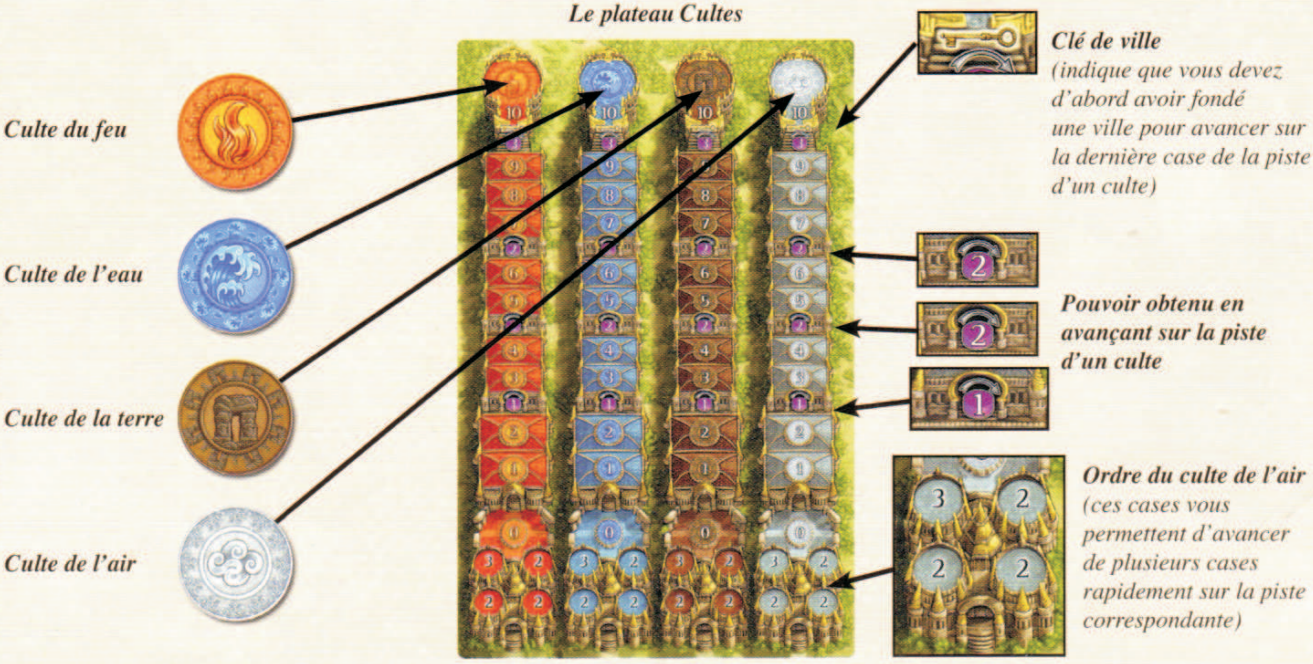
Une habitation est améliorée en plusieurs étapes : tout d'abord en **comptoir**, puis en **forteresse** ou en **temple**. Un temple peut à son tour être amélioré en **sanctuaire**. Les habitations vous donnent des **ouvriers**. En améliorant vos infrastructures, vous augmentez vos revenus sous forme de **pièces**, de **pouvoir** ou de **prêtres**.

*Il y a trois étapes pour améliorer une **habitation** en **sanctuaire**. Sinon, un **comptoir** peut devenir une **forteresse**.*



En plus d'étendre son territoire et d'améliorer ses infrastructures, un joueur peut également progresser au sein des quatre **cultes : le feu, l'eau, la terre et l'air.** Cette progression est illustrée sur le **plateau *Cultes***. En progressant à l'intérieur d'un culte, une action pourra acquérir diverses récompenses, notamment du pouvoir.

Le plateau Cultes



À la fin de la partie, le joueur qui aura le mieux développé sa faction sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu *avec la carte dans son état initial*

1 plateau Cultes
(avec les quatre cultes et leur ordre)

7 plateaux Faction réversibles
(une faction différente de chaque côté)

Note : *Comme le nombre maximal de joueurs est cinq, vous ne vous jouerez jamais avec les sept couleurs lors d'une même partie.*

56 tuiles Terrain
(recto-verso)

65 ouvriers de couleur neutre

40 petites pièces (valeur = 1)

25 pièces (valeur = 2)

20 grosses pièces (valeur = 5)

65 jetons Pouvoir (violets)
(parfois simplement appelés Pouvoir)

1 pion Premier joueur (orange)

17 jetons Action
(utilisés pour les actions spéciales et de pouvoir)

1 jeton Fin de partie

5 jetons « 100 PV »

28 tuiles Faveur (ovales)
(1+3+3 tuiles par culte)

par couleur de faction (vert, jaune, bleu, marron, rouge, noir, gris) :

8 habitations

4 comptoirs

1 forteresse

3 temples

1 sanctuaire

7 prêtres

7 marqueurs

3 ponts

10 tuiles Ville

8 tuiles Pointage (rectangulaires)

9 cartes Bonus
(représentées par des parchemins)

5 aides de jeu

12 sacs

cette règle et les appendices en français
cette règle et les appendices en anglais

MISE EN PLACE

Cette section est divisée en deux parties. Pour votre première partie, suivez les instructions de mise en place pour la partie d'initiation. Vous pouvez, dès votre deuxième partie, ajouter les éléments de la mise en place complète.

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table et le **plateau *Cultes*** à côté de ce dernier.

PARTIE D'INITIATION

DISTRIBUTION DES FACTIONS

Pour votre première partie de **Terra Mystica**, nous vous suggérons de jouer avec les factions suivantes. Selon le nombre de joueurs, prenez les factions recommandées et distribuez-les aux joueurs :

2 joueurs : Sorcières *(vert)* et Nomades *(jaune)*
3 joueurs : Sorcières *(vert)*, Nomades *(jaune)* et Alchimistes *(noir)*
4 joueurs : Sorcières *(vert)*, Nomades *(jaune)*, Halfelins *(marron)* et Sirènes *(bleu)*
5 joueurs : Sorcières *(vert)*, Nomades *(jaune)*, Halfelins *(marron)*, Sirènes *(bleu)* et Géants *(rouge)*

MATÉRIEL DE LA COULEUR DE LA FACTION

Chaque plateau *Faction* comprend un cycle de transformation qui illustre les sept types de terrain, dont le **terrain natal** d'une faction qui est mis en évidence (cercle plus gros). *(La couleur de votre terrain natal correspond à celle de votre faction.)*

Prenez tous les pions et jetons de la couleur de votre faction : **prêtres**, **infrastructures**, **marqueurs**, et **ponts**.
(Les prêtres, les infrastructures et les ponts sont en nombre limité.)

Placez les 7 prêtres et les 3 ponts près de votre plateau *Faction*.

Placez les infrastructures sur les cases correspondantes de votre plateau *Faction*.

Les prêtres et les ponts sont placés à côté de votre plateau Faction et constituent votre « réserve ».

Prenez les **7 marqueurs** de votre couleur.

Placez un marqueur sur **la case complètement à gauche** de la piste *Navigation (valeur 0)*.
*(Seules les **Sirènes** commencent la partie avec une valeur de 1. Les **Fakirs** et les **Nains** n'ont pas de piste Navigation et n'ont donc pas besoin de ce marqueur.)*

Placez un marqueur sur **la case complètement en bas** de la piste *Terraformage* de votre plateau *Faction*; il s'agit de la case où 3 ouvriers donnent 1 pelle. *(Les **Ombrelins** n'ont pas besoin de ce marqueur.)*

Placez un autre marqueur **sur la case 20** de la piste de score du plateau de jeu.

Distribuez les 4 marqueurs restants sur **les cases 0** de chacune des 4 pistes de culte du plateau *Cultes*.

***Le texte en rouge** italique* et entre parenthèses indique les différences entre la règle de base et les spécificités des factions. Ces différences sont également représentées sur chacun des plateaux *Faction* et sont expliquées sur la dernière page de cette règle *(cf. **Appendice VI**)*.

MISE EN PLACE D'UNE FACTION

La mise en place de chaque faction est indiquée sur son plateau.

RESSOURCES DE DÉPART

Recueillez vos ressources de départ. Elles sont illustrées dans le coin supérieur droit de votre plateau *Faction*, sous le nom de votre faction :

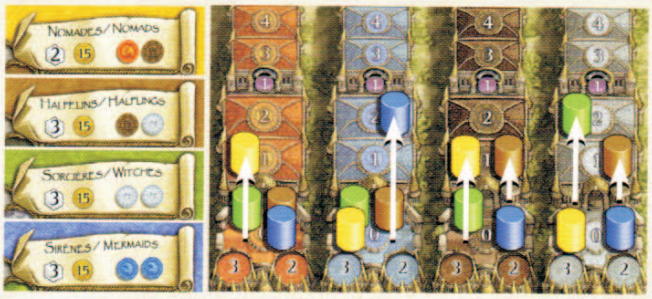
Ouvriers **Pièces** **Prêtres** de votre couleur

Prenez les ressources illustrées et placez-les sur votre plateau *Faction*. *(En plus de vos ressources de départ, vous toucherez également un revenu dès le premier tour, cf. page 8.)*

Les Sorcières reçoivent 3 ouvriers ainsi que 15 pièces lors de la mise en place.

Progression dans les cultes

Certains **symboles de culte** sont illustrés sur votre plateau *Faction*, à côté de vos ressources de départ. Pour chacun de ces symboles, avancez le marqueur correspondant **d'une case dans ce culte**.



Les Nomades (jaune) commencent sur la case 1 dans les cultes du feu et de la terre ; les Halfelins (marron) sur la case 1 des cultes de la terre et de l'air ; les Sorcières (vert) sur la case 2 du culte de l'air ; et les Sirènes sur la case 2 du culte de l'eau.

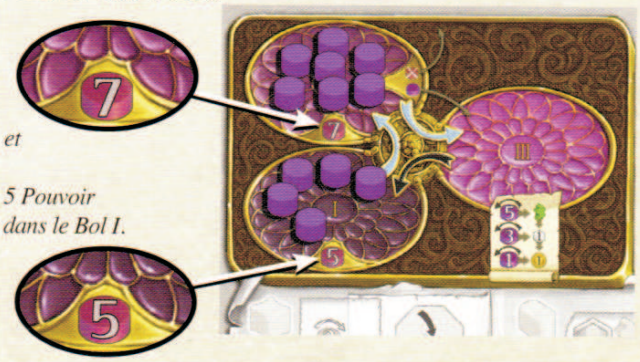
Bols de Pouvoir

Dans le coin supérieur gauche de votre plateau *Faction* se trouvent **trois Bols de Pouvoir**. Répartissez un total de **12 jetons *Pouvoir*** (*parfois simplement appelés Pouvoir*) dans les Bols I et II, tel que noté sur le plateau.

Au début de la partie les Sorcières ont 7 Pouvoir dans le Bol II

et

5 Pouvoir dans le Bol I.



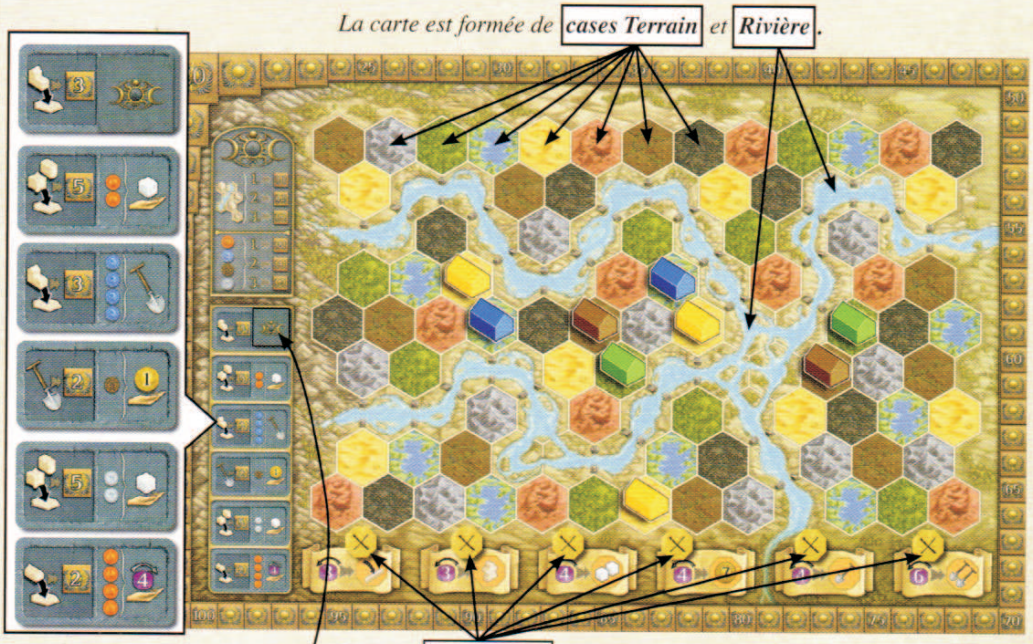
Plateau de jeu et plateau *Cultes*

Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la présente mise en place. Ce qui suit est une description détaillée de la mise en place pour 4 joueurs. La mise en place pour un nombre de joueurs différent suit en page 6.

*De gauche à droite, prenez des **habitations** de votre plateau Faction et posez-les sur le plateau aux endroits indiqués*

*La carte est formée de **cases Terrain** et **Rivière**.*

*Disposez les **tuiles Faveur** telles qu'illustrées, en 3x4.*



*Les **tuiles Pointage** ont un ordre prédéterminé. Placez le **jeton Fin de partie** sur la partie droite de la tuile Pointage la plus élevée. La partie recouverte sera ignorée durant la partie.*

*Placez un **jeton Action** au-dessus de chacune des 6 cases d'action de pouvoir sur le plateau. Placez les autres jetons Action près du plateau.*

*Triez les **ouvriers**, les **pièces** et les **tuiles Ville**, et placez le tout à portée de main, près du plateau. Retournez les 10 tuiles Ville face visible.*

*Les **cartes Bonus** sont présentées sous forme de parchemin. Utilisez les cartes illustrées en fonction du nombre de joueurs. L'illustration ci-dessus indique les cartes Bonus à utiliser dans la partie d'initiation à 4 joueurs.*

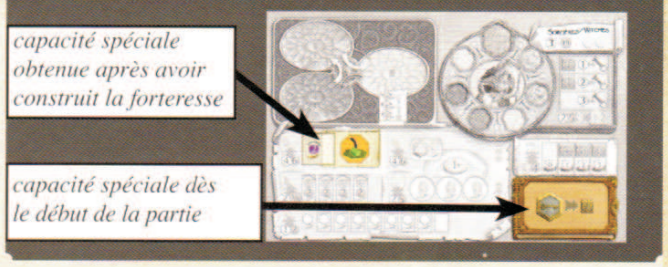
*Le dernier joueur à avoir creusé un lit de plantation dans son jardin prend le **pion Premier joueur** et devient le premier joueur.*

Mise en place et cartes Bonus à 2 joueurs.

Mise en place et cartes Bonus à 3 joueurs.

Mise en place et cartes Bonus à 5 joueurs.

***Note :** Toutes les factions (sauf une) possèdent deux capacités spéciales : l'une d'elles est disponible dès le début de la partie, tandis que l'autre devient disponible une fois la forteresse construite. Ces capacités sont illustrées sur les plateaux Faction et expliquées en détail sur la dernière page de cette règle. Assurez-vous que tous aient pris connaissance des capacités spéciales en jeu.*



Mise en place complète

Dans vos parties subséquentes, vous déterminerez aléatoirement les cartes *Bonus* ainsi que les tuiles *Pointage* que vous utiliserez, et vous choisirez la faction de votre choix. De plus, vos premières habitations seront placées à l'endroit de votre choix.
(La position de vos premières habitations est uniquement prédéterminée dans la partie d'initiation.)

Tuiles *Pointage*

Le plateau de jeu présente 6 cases pour les tuiles *Pointage* (numérotées de 1 à 6). Chacune de ces cases correspond à une manche. Mélangez les tuiles *Pointage* et placez-les une après l'autre, face visible, en commençant par la case 6. Si vous dévoilez une tuile avec une pelle **à gauche** pour les manches 5 et 6, mettez cette tuile de côté et dévoilez une tuile de remplacement. Remélangez ensuite la tuile mise de côté avec les autres. *(Dans l'exemple, cette tuile est sur la case 3.)* Pour terminer, recouvrez la portion droite de la tuile *Pointage* sur la case 6 à l'aide du **jeton *Fin de partie***.

Tuile Pointage réduite de la 6e manche

Tuile Pointage de la 5e manche

Tuile Pointage de la 4e manche

Tuile Pointage de la 3e manche

Tuile Pointage de la 2e manche

Tuile Pointage de la 1re manche

Cartes *Bonus*

Mélangez les 9 cartes *Bonus*. Le nombre de cartes nécessaires varie en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de cartes *Bonus*	5	6	7	8

Dévoilez aléatoirement le nombre de cartes *Bonus* requis et placez-les une à côté de l'autre, face visible.
(Remettez les cartes restantes dans la boîte.)

Choisir un plateau *Faction*

Le premier joueur choisit un **plateau *Faction*** et le côté qu'il utilisera. En sens horaire, chaque autre joueur fait de même avec les plateaux *Faction* encore disponibles.

***Note :** Vous pouvez aussi assigner aléatoirement les factions. (Par exemple, en prenant une habitation de chaque couleur et en les distribuant, une à une, entre les joueurs.) Puis choisissez l'une des deux factions : le recto ou le verso du plateau.*

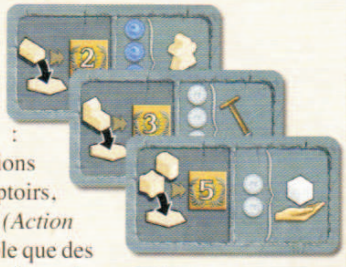
Lorsque tous les joueurs ont choisi leur faction, réalisez la mise en place d'une faction, telle que décrite dans la partie d'initiation. De plus, placez les pièces de votre couleur comme décrit. Cependant, **ne placez pas** immédiatement **vos habitations** sur le plateau *(cf. **Placement des premières infrastructures**, page 8).*

BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de victoire (PV) est déclaré vainqueur. Les encadrés qui suivent illustrent les moyens qu'ont les joueurs pour obtenir des PV. *(Les PV sont représentés par des carrés bruns et une couronne de laurier.)*

Au cours de la lecture de cette règle, consultez cette page afin de mieux comprendre les moyens de marquer des points. Cette section n'influence pas la compréhension de la règle. Les informations s'y trouvant se retrouvent ailleurs dans cette règle.

Il y a une **tuile *Pointage*** pour chacune des six manches. Chacune d'elle indique comment obtenir des PV durant la manche : en construisant des habitations *(Action 1, page 9)*, des comptoirs, sa forteresse, ou son sanctuaire *(Action 4, page 11)*. De plus, il est possible que des PV soient marqués pour la transformation de cases *Terrain* (*symbole de pelle*) ou pour la fondation d'une ville (*symbole de clé*). Votre dilemme sera le suivant : construirez-vous les meilleures infrastructures pour votre faction (*certaines factions veulent rapidement une forteresse, d'autres plusieurs temples*), ou construirez-vous les infrastructures qui vous permettront de marquer le plus de points à chaque manche ?



Trois des neuf cartes *Bonus* donnent des PV **lorsque vous avez complété toutes les actions que vous désirez effectuer dans la manche actuelle** *(c'est-à-dire, lorsque vous passez)* :
Ensuite, vous obtenez des PV pour :
- toutes vos habitations sur le plateau,
- tous vos comptoirs sur le plateau, ou
- si votre forteresse et/ou votre sanctuaire sont sur le plateau.

Deux tuiles *Faveur* donnent des points de victoire **pour chaque** habitation ou comptoir **que vous construisez**.

Une autre tuile *Faveur* rapporte des PV pour vos comptoirs déjà construits **au moment où vous passez**.

Vous recevez des PV lorsque vous **fondez des villes**. *(Plus de détails à ce sujet en page 14.)*
En outre, la fondation d'une ville vous octroie également une autre récompense.

Les Nomades sont des chameliers du désert. Traditionnellement, ils se déplaçaient d'un camp à l'autre et logeaient dans de modestes tentes. Leurs infrastructures actuelles, faites de matériaux sobres et légers, reflètent cet héritage. Ceci leur permet de rapidement peupler de grandes régions. Les Nomades voyagent d'un désert à l'autre, leurs cavaleries causant parfois d'imposantes tempêtes de sable qui soufflent sur les terrains voisins.

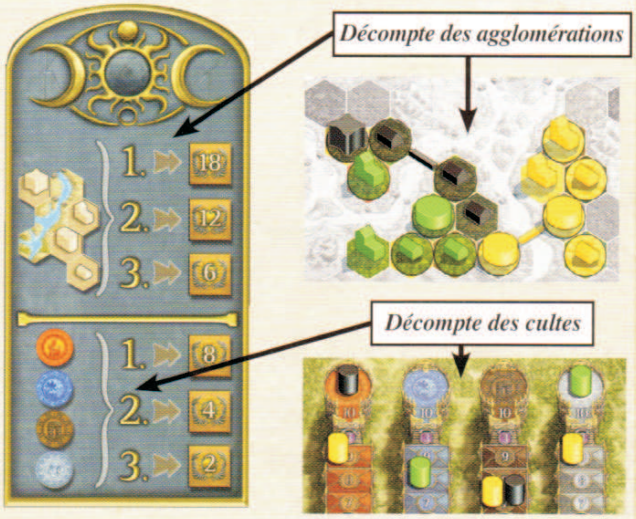
Vous marquez des PV en améliorant votre **navigation** *(Action 2, page 11)*,

ou

votre capacité de **terraformage** *(Action 3, page 11)*.
C'est pourquoi ces actions sont utiles au début et à la fin de la partie.

Certaines factions ont des **capacités spéciales** leur permettant de marquer des PV. *(Par exemple, les **Alchimistes** sont très efficaces pour convertir des pièces en PV.)*

À la fin de la partie, des points de victoire sont remis aux joueurs ayant la plus grande agglomération d'infrastructures reliées (*Décompte des agglomérations*).
Améliorer votre navigation et votre capacité de terraformage vous donne des PV directement, et indirectement, en vous permettant de créer une agglomération où plusieurs de vos infrastructures sont reliées.



En outre, **toujours à la fin de la partie,** les joueurs marquent des PV pour leur avancement sur les pistes des cultes (*Décompte des cultes*).

Plusieurs habitations permettent donc de créer une grande agglomération d'infrastructures reliées. De leur côté, les temples et le sanctuaire rapportent beaucoup de prêtres. Ces derniers sont essentiels pour progresser dans les cultes *(Action 5, page 13)*.

Être adjacent aux autres joueurs vous permet **d'échanger des PV contre du *Pouvoir*** (*cf. page 12*).
(C'est d'ailleurs la raison pour laquelle vous débutez avec 20 PV.)

Déroulement du jeu

Placement des premières infrastructures

Sautez cette section lors de la partie d'initiation, car les premières infrastructures sont placées à des endroits prédéterminés.

En commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, placez une de vos **habitations** sur une **case existante de votre terrain natal**. Ensuite, en commençant par le dernier joueur puis en poursuivant en sens antihoraire, placez une deuxième habitation en suivant la même règle. *(Les **Nomades** placent leur troisième habitation une fois que tous les joueurs ont placé leur deuxième. Les **Magiciens du chaos** placent leur seule et unique habitation lorsque tous les autres joueurs ont placé toutes leurs habitations, ce qui comprend la troisième habitation des Nomades.)*

Détails

• Une habitation peut uniquement être placée sur le terrain natal d'une faction. *(Il s'agit de la seule restriction.)*

Lorsque les joueurs placent leurs premières habitations, ils ne peuvent pas transformer de cases Terrain. Ceci ne devient possible que plus tard durant la partie.

• Toutes les infrastructures, incluant les habitations, sont prises sur votre plateau *Faction*, **de gauche à droite**.

Après avoir placé vos premières infrastructures, des cases vides seront à côté de vos habitations. Ces cases déterminent vos revenus (voir ci-dessous).

Choisir la première carte *Bonus*

En commençant par le **dernier joueur** puis en poursuivant en sens **antihoraire**, chaque joueur prend une carte *Bonus*.

Les cartes Bonus donnent un revenu supplémentaire, des actions spéciales, ou des points de victoire pour des infrastructures précises lorsque vous passez en fin de manche.

Les Magiciens du chaos aiment bien les forces primales de la destruction et préfèrent s'établir sur des terres friches. Ils vénèrent le feu et sont perpétuellement à la recherche de coulées de lave qu'ils tentent, par tous les moyens, de faire érupter à la surface afin d'y créer encore plus de friches. Les Magiciens du chaos ont un certain contrôle sur les forces temporelles, ils peuvent figer le temps des autres peuples, leur permettant de poursuivre leur dévastation sans interruption.

Placez 1 pièce de la réserve générale sur chacune des cartes *Bonus* restantes. *(Ces pièces font en sorte que les cartes Bonus moins intéressantes le deviendront lors de manches subséquentes.)*

À la fin de chaque manche, il restera 3 cartes Bonus. Placez 1 pièce sur chacune de ces cartes.

Déroulement du jeu – Les six manches

Chacune des six manches comprend les trois phases suivantes :
PHASE I : Revenus • PHASE II : Actions • PHASE III : Bonus de culte et ajustements

Phase I : Revenus

Recevez des ouvriers, des pièces, des prêtres et du *Pouvoir*.

Vous réalisez cette phase même durant la 1re manche. Conséquemment, au début de la partie, vous obtiendrez d'abord vos ressources de départ puis celles de vos revenus de la 1re manche.

Vos revenus dépendent des infrastructures que vous avez construites, de la carte *Bonus* que vous avez choisie et, plus tard dans la partie, des tuiles *Faveur* que vous possédez. Lorsque le symbole d'une main ouverte est présent, peu importe la pièce, cela représente un revenu.

Revenu de base des infrastructures

Ouvriers : Prenez un nombre d'ouvriers de la réserve égal au nombre d'ouvriers visibles sur votre plateau, à gauche de vos **habitations**.

Lors de la phase I, ce joueur recevra 3 ouvriers, tel qu'indiqué près de ses habitations.

Pièces : Prenez de la réserve un nombre de pièces égal aux symboles de pièces visibles sur votre plateau, à gauche de vos **comptoirs**.

Prêtres : Prenez de votre réserve un nombre de prêtres égal aux symboles de prêtres visibles sur votre plateau, à gauche de vos **temples**. Un symbole de prêtre supplémentaire devient visible une fois votre **sanctuaire** construit. *(Le sanctuaire des **Morbancs** et celui des **Ombrelins** donnent 2 prêtres.)*

Placez les ouvriers, les pièces et les prêtres obtenus sur votre plateau *Faction*. *(Dans le cas où il n'y aurait plus d'ouvriers ou de pièces de monnaie, utilisez les pièces de votre choix pour combler ce manque. Seule votre réserve de prêtres est limitée.)*

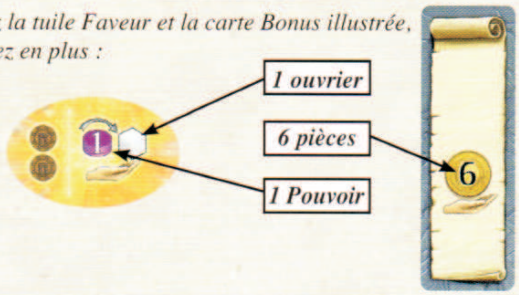
Pouvoir : Les jetons *Pouvoir* sont obtenus à l'aide des symboles de pouvoir visible sur votre plateau, à gauche de vos **comptoirs**. Normalement, la **forteresse** donne également du *Pouvoir* *(à l'exception des **Alchimistes**, qui reçoivent 6 pièces ; des **Magiciens du chaos**, qui reçoivent 2 ouvriers ; et des **Fakirs**, qui reçoivent 1 prêtre)*.

L'utilisation du *Pouvoir* est détaillée dans la section suivante, « Les Bols de Pouvoir ».

Revenus supplémentaires : cartes et tuiles

En plus des revenus obtenus avec votre plateau *Faction*, vous recevez également les revenus illustrés sur votre carte *Bonus (cf.* ***Appendice IV****, page 19)* et vos tuiles *Faveur (cf.* ***Appendice II****, page 18)*.

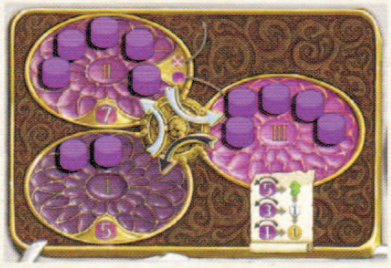
Si vous avez la tuile Faveur et la carte Bonus illustrée, vous recevrez en plus :



Les Bols de Pouvoir

Chaque joueur possède **12 jetons *Pouvoir*** qui sont répartis parmi ses trois bols. Les actions de pouvoir *(cf.* ***Action 6****, page 13)* nécessitent l'utilisation de jetons *Pouvoir* du **Bol III** *(celui à droite)*.

Dans cette situation, vous avez 5 Pouvoir à votre disposition. Vous pouvez utiliser tout le Pouvoir situé dans votre Bol III, peu importe le nombre de jetons Pouvoir dans les Bols I et II.



Chaque fois que vous recevez du *Pouvoir* durant la partie *(avec vos revenus, lorsqu'un adversaire construit une infrastructure, ou en avançant sur les pistes de culte)*, vous n'ajoutez pas de nouveaux jetons *Pouvoir*, vous **déplacez** plutôt ceux que vous avez d'un Bol à l'autre. De même, lorsque vous utilisez du *Pouvoir*, vous ne perdez pas vos jetons *Pouvoir*, vous ne faites que les déplacer.

Les jetons *Pouvoir* se déplacent *toujours en sens horaire*, en suivant ces quelques règles :

Obtenir du Pouvoir

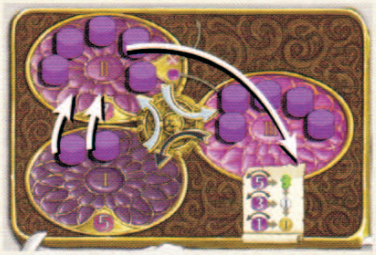
Lorsque vous obtenez du *Pouvoir*, observez la séquence suivante :

1. S'il y a des jetons *Pouvoir* dans le Bol 1, pour chaque *Pouvoir* (1) obtenu, déplacez 1 *Pouvoir* du Bol I au Bol II.

2. Lorsque le **Bol I** est **vide**, pour chaque *Pouvoir* (1) obtenu, déplacez 1 *Pouvoir* du Bol II au Bol III.

3. Lorsque tous vos jetons *Pouvoir* sont dans le Bol III, vous ne pouvez obtenir de *Pouvoir* supplémentaire.

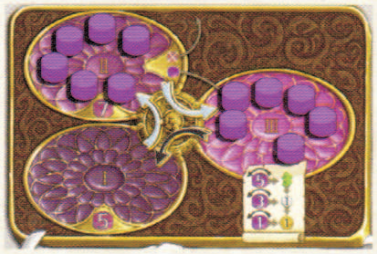
Exemple :
Vous obtenez 3 Pouvoir ; déplacez d'abord les 2 jetons du Bol I au Bol II, puis 1 jeton du Bol II au Bol III, car le Bol I est vide à ce moment.



Utiliser du Pouvoir

Le seul *Pouvoir* que vous pouvez utiliser est celui dans votre Bol III. Déplacez les jetons utilisés dans le Bol I.

Exemple (suite) :
Après avoir obtenu 3 Pouvoir dans l'exemple précédent, vous pouvez maintenant utiliser jusqu'à 6 Pouvoir pour une action de pouvoir. Plus d'informations à ce sujet suivront.



Phase II : Actions

Lors de la phase d'actions, en commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur réalise exactement une action. Continuez jusqu'à ce qu'**aucun joueur** ne désire faire d'actions.
Il y a **huit actions possibles**. À l'exception de passer, toutes les actions peuvent être choisies plusieurs fois lors d'une même phase d'actions *(mais une seule fois par tour de jeu)*.

Aperçu des actions

Cette section indique les liens entre les différentes actions.
L'action **1** permet de construire des **habitations** sur des terrains inoccupés. Les actions **2** et **3** facilitent cette construction. À la fin de la partie, il y a un décompte pour la plus grande agglomération.

L'action **4** concerne l'amélioration des infrastructures. Plusieurs factions doivent construire leur **forteresse** le plus tôt possible. En contrepartie, les **temples** et le **sanctuaire** fournissent des **prêtres** et des **tuiles *Faveur*** qui permettent de marquer des points lors du décompte des cultes à la fin de la partie.

L'action **5** influence directement le décompte des cultes et fournit du *Pouvoir* supplémentaire à l'aide des prêtres et des cultes. Le *Pouvoir* est utilisé pour les actions spéciales de pouvoir (**6**).

L'action **7** regroupe les actions spéciales disponibles durant la partie.

Finalement, l'action **8** est celle qu'un joueur doit prendre lorsqu'il ne peut plus ou ne veut plus réaliser d'actions durant la phase d'actions actuelle.

1 - Transformer et construire

Tout d'abord, vous pouvez changer le **type** d'une case *Terrain*. Ensuite, si vous l'avez transformé en votre terrain natal, vous pouvez immédiatement construire une **habitation** sur cette case.

Construire une habitation

Afin de pouvoir construire une habitation sur une case *Terrain*, cette case doit être :

- de votre couleur *(votre terrain natal)*
- inoccupée
- directement ou indirectement adjacente à l'une de vos infrastructures *(les règles de proximité sont détaillées en page 11)*.

Vous devez également payer le cout de construction de l'habitation. Chaque habitation coute 1 ouvrier et 2 pièces. *(Exceptions : Les* ***Ingénieurs*** *construisent leurs habitations avec 1 ouvrier et 1 pièce, et celles des* ***Morbancs*** *coutent 2 ouvriers et 3 pièces.)*

Transformer une case *Terrain*

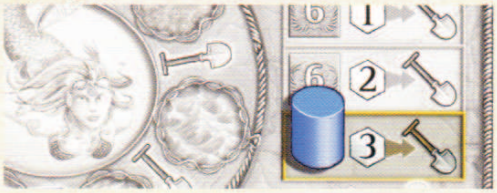
Pour vous assurer que la première condition soit remplie, vous pouvez transformer une case *Terrain* inoccupée en votre terrain natal **immédiatement avant de construire une habitation**. Placez une **tuile *Terrain*** de votre couleur sur cette case.

Le cout de la transformation : Chaque étape entre le terrain de départ et le terrain voulu coute 1 pelle, tel qu'illustré sur le cycle de transformation de votre plateau *Faction*. Ainsi, transformer des terrains adjacents *(sur le cycle de transformation)* coute 1 pelle, jusqu'à un maximum de 3 pelles si les terrains sont à l'opposé sur le cycle, d'un côté ou l'autre. *(Exception : Les **Géants** doivent toujours payer exactement 2 pelles pour transformer n'importe quel type de terrain en leur terrain natal.)*

Les pelles sont obtenues de différentes façons.

Vous pouvez échanger des **ouvriers*** contre des pelles. Le taux de conversion est indiqué sur votre plateau *Faction* : au début de la partie, il est normalement de 3 ouvriers pour 1 pelle *(cf. **Action 3**)*.

Le marqueur indique que le taux de conversion est de 3 ouvriers pour 1 pelle.



1 ou 2 pelles peuvent être acquises à l'aide de certaines **actions de pouvoir** *(cf. **Action 6**, page 13, et Appendice I, page 17)*.

Une des **cartes *Bonus*** donne 1 pelle *(cf. **Action 7**, page 14, et Appendice IV, page 19)*.

*(Les **Halfelins** et les **Géants** obtiennent des pelles supplémentaires pour usage immédiat après la construction de leur forteresse.)*

Les pelles sont utilisées sur **une seule case *Terrain***. Toutefois, il existe deux cas particuliers :

- Si la ou les pelles obtenues avec une action de pouvoir ou une carte *Bonus* ne suffisent pas à transformer une case *Terrain* en votre terrain natal, vous pouvez échanger des ouvriers* contre les pelles manquantes *(en fonction de votre taux de conversion actuel)*.

*(*Les **Ombrelins** paient plutôt 1 prêtre par pelle manquante.)*

- Lorsque vous obtenez 2 pelles et qu'une seule suffit à transformer une case *Terrain* en votre terrain natal, vous pouvez utiliser cette seconde pelle sur une autre case *Terrain*. Cependant, vous ne pouvez construire d'habitation sur cette deuxième case.

*(Il en va de même lorsque les **Halfelins** construisent leur forteresse et obtiennent immédiatement 3 pelles ; consultez la dernière page.)*

Informations sur la construction d'habitations

- Lorsque vous construisez, prenez les infrastructures *(incluant les habitations)* de votre plateau *Faction* **de gauche à droite**.
- Si la tuile *Pointage* actuelle illustre une habitation, vous marquez 2 PV pour chaque habitation que vous construisez.

Cette tuile Pointage permet de marquer 2 PV lorsque vous construisez une habitation.

Informations sur l'usage des pelles

- Vous **ne pouvez pas** conserver de pelles pour une action future. Les pelles doivent être utilisées immédiatement.
- Si le côté gauche de la tuile *Pointage* actuelle montre une pelle, vous marquez des PV lorsque vous employez des pelles durant la phase d'actions en cours.

Cette tuile Pointage permet de marquer 2 PV par pelle utilisée.

- Après avoir transformé une case *Terrain*, vous **ne devez pas forcément** y construire une habitation immédiatement. Vous pouvez le faire lors d'une autre action, plus tard durant la partie.
- Vous ne devez pas obligatoirement transformer une case *Terrain* directement en votre terrain natal, vous pouvez arrêter à n'importe quel autre type de terrain *(par exemple, parce que vous n'avez pas suffisamment de pelles)*. Toutefois, vos adversaires pourront s'emparer de cette case *Terrain* durant leur tour. *(Une case Terrain sur laquelle se trouve une tuile Terrain, mais aucune infrastructure, ne compte pas comme occupée.)*
- Même lorsque vous transformez une case *Terrain* sans y construire d'habitation, cette case *Terrain* doit être directement ou indirectement adjacente à l'une de vos infrastructures *(cf. page 11)*.
- Vous **ne pouvez pas** transformer une case *Terrain* sur laquelle se trouve une infrastructure.
- Vous pouvez obtenir des pelles à l'aide des bonus de culte *(cf. **Phase III** d'une manche, page 15)*. Comme ces pelles sont obtenues à l'extérieur de la phase d'actions, vous ne pouvez pas construire une habitation immédiatement après et il ne vous est pas permis d'échanger des ouvriers pour obtenir plus de pelles. *(Vous devrez attendre votre prochaine phase d'actions pour construire une habitation.)*

Les Géants sont des êtres de taille et de force colossales. Ils peuvent déraciner des arbres et niveler des montagnes sans ennui... en fait, il s'agit d'une de leurs activités favorites. Ils sont capables de transformer n'importe quel type de terrain en friche en un rien de temps. De nombreux Géants ont essayé d'obtenir un résultat différent, mais chaque transformation se termine immanquablement en friche. Finesse et délicatesse ne font pas partie du vocabulaire des Géants.

Proximité

Certaines règles *(cf. **Pouvoir à l'aide des infrastructures** en page 12)* accordent de l'importance à la distinction entre des cases *Terrain* directement ou indirectement adjacentes. *(Cette distinction n'a pas d'incidence lorsque vous construisez des habitations.)*

Directement adjacent

Les cases *Terrain* et les infrastructures sont considérées comme directement adjacentes l'une à l'autre lorsqu'elles partagent le côté d'un hexagone. En outre, les cases *Terrain* et les infrastructures séparées par une rivière, mais reliées par un **pont**, sont également considérées comme directement adjacentes *(cf. **Construire un pont**, Appendice I en page 17)*.

Ces cases Terrain sont directement adjacentes l'une à l'autre. Dès que vous construirez une infrastructure sur l'autre case Terrain, ces deux infrastructures seront aussi considérées comme directement adjacentes.

Indirectement adjacent

Les cases *Terrains* et les infrastructures sont considérées comme indirectement adjacentes l'une à l'autre si elles ne sont pas directement adjacentes, qu'elles sont séparées par une ou plusieurs cases *Rivière* et que votre valeur de *Navigation* est suffisamment élevée pour couvrir la distance. *(L'action Navigation est expliquée ci-dessous.)*

*(Les cases Terrain et les infrastructures que peuvent atteindre les **Nains** à l'aide de leurs tunnels, et les **Fakirs** à l'aide de leurs tapis volants, sont également considérées comme indirectement adjacentes l'une à l'autre.)*

Afin que ces infrastructures soient indirectement adjacentes l'une à l'autre, vous devez avoir une valeur de Navigation d'au moins 2.

***Note :** Lorsque vous construisez des habitations, vos adversaires ont la chance d'obtenir du Pouvoir. Ceci est expliqué sous l'action 4 « Améliorer des infrastructures ». Mais tout d'abord, vous verrez deux actions qui facilitent la construction d'habitations pour le reste de la partie : Avancer sur la piste Navigation et Diminuer le cout des pelles.*

2 - Avancer sur la piste *Navigation*

Les cases *Terrain* et les infrastructures doivent être indirectement adjacentes l'une à l'autre si vous souhaitez vous étendre au-delà des **cases *Rivières***.

Pour pouvoir transformer des cases *Terrain* ou construire des infrastructures au-delà des cases *Rivière*, vous devez d'abord, **avec une action**, avancer votre marqueur sur la piste *Navigation*. Votre plateau *Faction* indique le cout de cette action : 1 prêtre et 4 pièces. Cette action vous récompense du nombre de PV notés sur la case de la piste *Navigation* sur laquelle vous avancez.

Les Aurènes (vert) marquent 3 PV pour cet avancement sur la piste Navigation. Dorénavant, les habitations vertes de l'exemple ci-dessus sont considérées comme indirectement adjacentes l'une à l'autre.

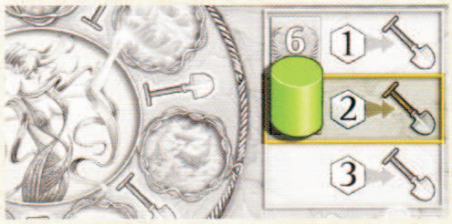
3 - Diminuer le cout des pelles

Au début de la partie, les pelles coutent 3 ouvriers chacune *(cf. **Action 1**)*. Afin de réduire ce taux à 2 ouvriers, voire 1 ouvrier, vous devez, **avec une action**, avancer votre marqueur d'une case sur la piste *Terraformage*. Votre plateau *Faction* indique le cout de cette action : 2 ouvriers, 5 pièces et 1 prêtre.

*(Exception : Les **Halfelins** paient moins de pièces, tandis que les **Ombrelins** n'ont même pas de piste Terraformage, car chaque pelle leur coute un prêtre.)*

Comme récompense pour cette action, vous recevez 6 PV.

Désormais, les Aurènes (vert) paieront 2 ouvriers par pelle.



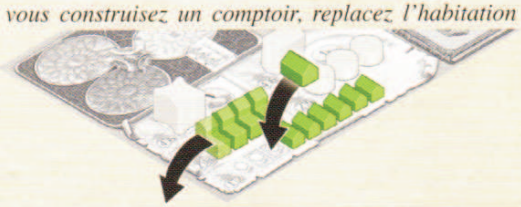
4 - Améliorer une infrastructure

Les infrastructures peuvent être améliorées une étape à la fois. Le cout de chaque amélioration est noté à gauche de l'infrastructure correspondante sur votre plateau *Faction*.

Détails

- De votre plateau *Faction*, prenez toujours les nouvelles infrastructures **de gauche à droite**.
- Lors d'une amélioration, vous **remplacez** une infrastructure par une autre. Retirez l'infrastructure que vous améliorez du plateau de jeu et replacez-la **sur votre plateau *Faction***. Ceci diminue votre revenu pour ce type d'infrastructure. *(Lorsque vous replacez des infrastructures sur votre plateau Faction, placez-les toujours le plus à droite possible sur leur propre piste.)* Placez la nouvelle infrastructure sur la même case du plateau de jeu que l'infrastructure que vous venez de retirer.

Lorsque vous construisez un comptoir, replacez l'habitation sur votre plateau Faction.



Il y a quatre améliorations possibles (dont deux pouvant être construites seulement une fois par partie).

Habitation ➤ Comptoir

Améliorer une habitation en comptoir coute 2 ouvriers et 6 pièces*. S'il y a **au moins une infrastructure adverse directement adjacente** à cette habitation, vous ne payez que 3 pièces, et non 6. Si la tuile *Pointage* actuelle illustre un comptoir, vous marquez 3 PV pour cette amélioration.

Cette tuile Pointage permet de marquer 3 PV lorsque vous construisez un comptoir.

Les Aurènes sont un peuple sylvicole mystérieux qui, à en croire les légendes, n'ont pas de forme physique. Malheureusement, comme il s'avère impossible à prouver ceci, vous ne les apercevrez jamais en vous promenant dans les bois. Lorsque menacées ou en attente de visiteurs indésirables, les Aurènes se fondent dans les arbres et deviennent invisibles.

Améliorer un comptoir en forteresse coute un nombre variable d'ouvriers et de pièces *(selon votre faction)*. Après avoir construit sa forteresse, chaque faction acquiert une capacité spéciale unique *(cf. **Appendice VI**, page 20)*. Si la tuile *Pointage* actuelle montre une forteresse, vous marquez 5 PV pour cette amélioration.

Améliorer un comptoir en temple coute 2 ouvriers et 5 pièces*. Comme récompense, **choisissez immédiatement une tuile *Faveur*** que vous placez devant vous face visible. *(Dès maintenant, vous pouvez profiter de cette nouvelle tuile Faveur, ou l'utiliser durant la phase d'actions en cours, selon la tuile.)* Vous ne pouvez choisir une tuile *Faveur* que vous possédez déjà. Pour plus d'informations sur les tuiles *Faveur*, voir l'Appendice II en page 18. *(*Les **Ingénieurs** paient moins et les **Morbancs** paient plus lorsqu'ils construisent un comptoir ou un temple.)*

Améliorer un temple en sanctuaire coute un nombre variable d'ouvriers et de pièces *(selon votre faction)*. Cela permet également d'obtenir une **tuile *Faveur***. Si la tuile *Pointage* actuelle montre un sanctuaire, vous marquez 5 PV pour cette amélioration.
*(**Les **Magiciens du chaos** obtiennent 2 tuiles Faveur plutôt qu'une.)*

Finalement, voici plus de détails sur la récompense que vous obtenez lorsqu'un adversaire construit une infrastructure.

Pouvoir à l'aide des infrastructures

Chaque infrastructure a une valeur de pouvoir. La valeur de pouvoir de chaque infrastructure est notée à sa droite sur le plateau *Faction* :

La forteresse et le sanctuaire ont une valeur de pouvoir de 3.

Les comptoirs et les temples ont une valeur de pouvoir de 2.

Les habitations ont une valeur de pouvoir de 1.

Lorsque vous construisez une habitation *(Action 1)* ou améliorez une infrastructure *(Action 4)*, vous devez aviser les propriétaires des infrastructures directement adjacentes, car ils peuvent obtenir du *Pouvoir (cf. **Les Bols de Pouvoir**, page 9)* :
Pour déterminer la quantité de *Pouvoir* qu'un adversaire reçoit, additionnez la valeur de pouvoir de ses infrastructures directement adjacentes à celle que vous venez de construire.

*Le joueur Sirènes (bleu) doit aviser le joueur Nomades (jaune) qu'il peut obtenir **exactement 3 Pouvoir**, car il vient de construire une nouvelle habitation : 1 Pouvoir pour l'habitation jaune plus 2 pour le temple jaune. Le joueur Nomades ne reçoit pas de Pouvoir pour le comptoir jaune, car celui-ci n'est pas directement adjacent à la nouvelle habitation bleue.*

Détails

- Vous n'obtenez pas de *Pouvoir* pour vos propres infrastructures. Ce n'est que lorsqu'un adversaire construit des infrastructures qu'il est possible d'obtenir du *Pouvoir*.
- En commençant par le joueur à gauche du joueur actif puis en poursuivant en sens horaire, chaque adversaire concerné doit choisir s'il reçoit ou non du *Pouvoir*. *(Pourquoi un joueur ne voudrait pas obtenir de Pouvoir est expliqué ci-dessous.)*

Le prix du Pouvoir

Malheureusement, obtenir du *Pouvoir* à l'aide d'infrastructures n'est pas gratuit. Pour obtenir ce *Pouvoir*, vous devez sacrifier un nombre de PV qui est égal à la quantité de *Pouvoir* obtenue moins 1.

Ainsi, obtenir 1/2/3/4/… *Pouvoir* coute 0/1/2/3/… PV.

Dans l'exemple précédent, le joueur Nomades peut obtenir 3 Pouvoir. S'il le prend, il perdra 2 PV.

Détails

- Vous ne pouvez avoir un score négatif lorsque vous perdez des PV.
- Vous ne pouvez pas recevoir moins de *Pouvoir* afin de ne pas perdre de PV. **Vous recevez tout le pouvoir ou rien.** *(Exceptions : Si vous n'avez pas suffisamment de jetons Pouvoir dans les Bols I et II, obtenez autant de Pouvoir que nécessaire pour que tous vos jetons soient dans le Bol III et perdez les PV en conséquence. De plus, vous pouvez recevoir moins de Pouvoir pour éviter d'atteindre un score négatif. Dans ce cas, recevez autant de Pouvoir que nécessaire pour avoir 0 PV.)*
- Vous ne perdez des PV que lorsque vous obtenez du *Pouvoir* à l'aide d'infrastructures. Vous ne perdez pas de PV lorsque vous obtenez du *Pouvoir* autrement.

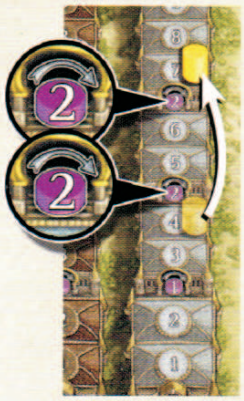
Résumé : Comment obtient-on du *Pouvoir* ?

Vous obtenez du pouvoir lorsque…

- **un adversaire construit ou améliore une infrastructure**,
- **comme revenu des comptoirs et de la forteresse** *(et des temples avec les **Ingénieurs**)*,
- comme revenu de deux cartes *Bonus* précises,
- comme revenu de deux tuiles *Faveur* précises,
- comme récompense unique en fondant une ville et en prenant le jeton *Ville* précis *(cf. page 14 pour plus de détails sur la fondation d'une ville)*,
- en phase III, comme récompense unique d'un bonus de culte, si la tuile *Pointage* actuelle offre du *Pouvoir* *(cf. page 15 pour plus de détails sur les bonus de culte)*,
- **en avançant sur les pistes de culte** *(l'explication suit)*.

Pouvoir à l'aide des pistes de culte

Il est possible d'obtenir du *Pouvoir* à l'aide des pistes des différents cultes : *Terre, Eau, Feu* et *Air*. Vous recevez 1/2/2/3 *Pouvoir* lorsque vous avancez sur la 3e/5e/7e/10e case de la piste de culte. Vous ne recevez ce *Pouvoir* **qu'une seule fois**, lorsque vous avancez sur ou dépassez ces cases.



Le joueur Nomades (jaune) reçoit 4 Pouvoir en avançant de 3 cases sur la piste du culte de l'air.

Un seul joueur sur la case 10

Sur la piste de chaque culte, **un seul joueur** peut avancer sur **la case 10**. Pour ce faire, vous devrez également **avoir fondé une ville par case 10** que vous voulez atteindre. Consultez la page 14 pour plus d'informations sur la fondation d'une ville.

Après avoir fondé deux villes, vous pouvez avancer sur la case 10 de deux pistes de culte (à moins qu'un autre joueur atteigne cette case avant vous).

5 - Placer un prêtre dans l'ordre d'un culte

Il y a 4 cases sous chacune des pistes de culte *(Terre, Eau, Feu et Air)*. Chacune de ces cases peut accueillir un seul prêtre.

Pour une action, vous pouvez placer l'un de vos prêtres sur une de ces cases pour avancer sur la piste du culte correspondant de **3 ou 2 cases** *(tel que noté sur la case)* .

Détails

- Vous pouvez obtenir du *Pouvoir* en avançant sur les pistes de culte *(cf. **Pouvoir à l'aide des pistes de culte**, ci-dessus)*.
- Il n'y a **aucune façon** de reprendre ces prêtres. N'oubliez pas que vous n'avez que 7 prêtres à votre disposition.

Si vous ne souhaitez pas perdre un prêtre *(ou lorsque toutes les cases de l'ordre sont occupées)*, vous pouvez remettre un prêtre dans votre réserve *(à côté de votre plateau Faction)* pour avancer **d'une seule case**.

À leur début, les Ingénieurs étaient une tribu des montagnes qui habitait d'inaccessibles vallées et ravins. Ils ont éventuellement maîtrisé la construction de ponts et de routes dans les montagnes, ce qui leur permit de demeurer unis. Ils aiment dominer la nature par leurs moyens technologiques. Aux yeux des autres, ce sont des excentriques qui ont toujours le nez dans leurs plans.

6 - Actions de pouvoir

Deux types d'actions font usage du pouvoir : les actions de pouvoir illustrées sur le plateau et les conversions.

Actions de pouvoir sur le plateau de jeu

Les actions de pouvoir sur le plateau de jeu *(reconnaissable par un octogone orange)* peuvent être choisies **une seule fois par manche** ; premier arrivé, premier servi.

Lorsque vous choisissez l'une de ces actions, déplacez un nombre de jetons *Pouvoir* du Bol III au Bol I, en fonction du cout de l'action choisie. Ensuite, placez un jeton *Action* sur cette action afin d'indiquer qu'elle ne peut être choisie à nouveau durant cette manche.

Les jetons Action permettent de cacher les actions de pouvoir utilisées. Les actions de pouvoir sur le plateau coutent 3, 4 ou 6 Pouvoir.

Toutes les actions de pouvoir du plateau de jeu sont expliquées en détail dans l'Appendice I en page 17.

Conversions (en tout temps)

À tout moment durant votre tour, en plus de votre action, il vous est possible de réaliser des conversions. Vous pouvez réaliser les conversions suivantes *(également illustrées sous le Bol III sur votre plateau Faction)* :

- Payer 5 *Pouvoir* pour 1 prêtre.
- Payer 3 *Pouvoir* pour 1 ouvrier.
- Payer 1 *Pouvoir* pour 1 pièce.
- Convertir un prêtre en ouvrier.
- Convertir un ouvrier en pièce.

Cette illustration vous permet de ne pas oublier les conversions possibles.

Détails

- Une conversion **n'est pas considérée comme l'action d'un tour**.
- **Lors de votre tour**, avant ou après votre action, vous pouvez réaliser **autant** de conversions que voulu.

Sacrifier du pouvoir

Si vous n'avez pas suffisamment de *Pouvoir* dans le Bol III pour réaliser une action de pouvoir ou une conversion donnée, vous pouvez déplacer des jetons *Pouvoir* du Bol II au Bol III pour avoir la possibilité de faire immédiatement l'action désirée. Toutefois, pour **chaque jeton *Pouvoir*** déplacé ainsi, vous devez **retirer du jeu** 1 jeton *Pouvoir* du Bol II. Désormais, vous aurez moins de jetons *Pouvoir* dans votre cycle. *(Vous ne pouvez pas sacrifier de Pouvoir si vous n'avez qu'un seul jeton dans votre Bol II.)*

Ces icônes vous permettent de ne pas oublier la possibilité de sacrifier du Pouvoir.

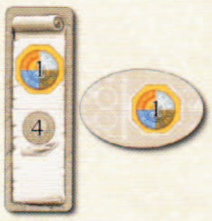
7 - Actions spéciales

Chaque action spéciale ne peut être choisie **qu'une seule fois par manche**. Les actions spéciales, tout comme les actions de pouvoir, sont identifiées par un octogone orange et sont obtenues de différentes façons.
Certaines factions acquièrent une action spéciale en construisant leur **forteresse** *(cf. **Appendice VI** en page 20)*.

*Après avoir construit leur forteresse, les **Sorcières** peuvent construire gratuitement une habitation par manche.*

Il y a une **tuile *Faveur*** et une **carte *Bonus*** qui donnent une action spéciale permettant d'avancer de 1 case sur une piste de culte. Une autre carte *Bonus* donne une pelle gratuite pour transformer une case *Terrain*.

Lorsque vous faites l'une des actions spéciales ci-contre, vous pouvez avancer de 1 case sur la piste du culte de votre choix.



Utilisez des jetons *Action* pour recouvrir les actions spéciales.

***Astuce :** N'oubliez pas ces points de victoire ! Gardez toujours à l'œil la tuile Pointage actuelle, elle vous permettra peut-être d'obtenir des PV pour la construction de certaines infrastructures, pour l'utilisation de pelles, ou pour la fondation de villes.*

Détails

- Parmi les trois cartes *Bonus*, choisissez celle de votre choix. *(Vous ne pouvez pas prendre la carte que vous venez de remettre.)*
- Nous vous conseillons de mettre votre nouvelle carte *Bonus* devant vous, **face cachée**, afin d'indiquer aux autres joueurs que vous avez déjà passé.
- Vous pouvez conserver **le nombre de ressources que vous voulez** pour la prochaine manche.
- Vous pouvez réaliser le nombre d'actions que vous voulez, même si tous les autres joueurs ont déjà passé. Tant qu'un joueur continue de réaliser des actions, la phase d'actions actuelle se poursuit.

Les Cultistes aiment les rituels. Leur vie entière est dévouée à un ensemble de règles strictes. Même les choses simples sont accompagnées de symboles secrets et d'invocations aux éléments. Par exemple, avant de remplir un seau d'eau à l'aide d'un puits, un Cultiste doit d'abord rassurer les éléments de la terre et de l'eau qu'il ne leur causera aucun tort. Puis il devra rassurer l'élément du feu que cette eau n'est pas pour l'éteindre. Ceci peut sembler étrangement complexe, mais les Cultistes tirent de nombreux avantages des éléments.

8 - Passer et nouveau premier joueur

À votre tour, si vous ne voulez ou ne pouvez pas réaliser une autre action, vous devez **passer** et cesser d'entreprendre des actions pour le reste de la manche.
Le **premier joueur à passer** devient le **premier joueur** pour la prochaine manche *(il prend le pion orange)*.

Lorsque vous passez, **remettez immédiatement votre carte *Bonus*** et prenez l'une des trois cartes disponibles. Ce peut être une carte qu'un autre joueur a remise plus tôt cette manche-ci. *(Exception : Ne prenez pas de carte Bonus lors de la sixième et dernière manche de la partie.)* S'il y a des pièces sur votre nouvelle carte *Bonus*, placez ces dernières sur votre plateau *Faction* *(cf. **Pièces sur les cartes Bonus** en page 15)*.
Certaines cartes *Bonus* vous permettent de marquer des PV lorsque vous les remettez au centre.

Lorsque vous passez et remettez la carte *Bonus* ci-contre, vous marquez 1 PV pour chacune de vos **habitations** sur le plateau de jeu.

Lorsque vous passez et remettez la carte *Bonus* ci-contre, vous marquez 2 PV pour chacun de vos **comptoirs** sur le plateau de jeu.

Lorsque vous passez et remettez la carte *Bonus* ci-contre, vous marquez 4 PV si vous avez déjà construit votre **forteresse** et/ou 4 PV si vous avez déjà construit votre **sanctuaire**.

Fonder une ville

Durant la partie, il est possible de fonder une ou plusieurs villes.
Les villes sont fondées automatiquement lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

- Il y a au moins **4 infrastructures** d'une couleur **directement adjacente** l'une à l'autre *(voir Proximité, page 11)*.

Exception : Seulement 3 infrastructures sont requises si l'une d'elles est un sanctuaire.

- Ces structures ont une **valeur de pouvoir** combinée **d'au moins 7**.

***Rappel :** Les habitations ont une valeur de pouvoir de 1, les comptoirs et les temples de 2, la forteresse et le sanctuaire de 3.*

Marquez la ville fondée en prenant une tuile *Ville* *(cf. **Appendice V** en page 19)* que vous placez sous l'une des infrastructures formant cette ville.

Bien que les Sorcières vivent dans les bois, elles dominent également les airs. Chevauchant leur balai, elles volent rapidement d'un endroit à l'autre. C'est pourquoi une forêt qui, un beau jour n'avait jamais vu une seule Sorcière, peut le soir même être remplie de Sorcières. Les Sorcières étant très sociables, elles fondent rapidement de grandes villes où le commerce de potions et de malédictions est très profitable.

Fonder une ville donne trois avantages :

- Vous marquez immédiatement le nombre de PV indiqué sur la tuile *Ville* choisie. En outre, vous pouvez obtenir des PV supplémentaires si la tuile *Pointage* actuelle montre une clé.

Cette tuile Pointage permet de marquer 5 PV pour chaque nouvelle ville fondée.

- Immédiatement et une seule fois, recevez la récompense illustrée sur la tuile *Ville* choisie *(soit +1 case sur chacune des pistes de culte, 1 prêtre, 2 ouvriers, 6 pièces ou 8 Pouvoir).*
- Chaque ville fournit une clé. Chaque clé vous permet d'avancer sur la dernière case **d'une** piste de culte *(case 10). (Sans clé, vous devez arrêter sur la case 9.)*

Détails

- Lorsque vous fondez une ville, **toutes** vos infrastructures **directement adjacentes** l'une à l'autre forment cette ville *(les ponts sont très importants pour cela)*, même si vous avez plus que le nombre requis d'infrastructures.
- Être **indirectement adjacent** *(notamment avec les cases Rivières) n'a pas d'incidence sur la fondation d'une ville.*
  *(Exception : Les **Sirènes** peuvent ignorer une case Rivière lorsqu'elles fondent une ville.)*
- La construction de nouvelles infrastructures directement adjacentes à une **ville existante** agrandit cette ville et n'en constitue pas une nouvelle.
- Lorsqu'une infrastructure est construite de sorte qu'elle unit **deux villes existantes**, ceci forme une plus grande ville, mais les deux villes originales ne perdent pas leurs droits ou fonctions *(même si vous ignorez désormais où sont leurs frontières).*
- Dans une même partie, il peut y avoir au maximum 10 villes.

Les Fakirs se contentent du minimum sur le plan physique, ce qui leur permet de puiser une force incroyable sur le plan spirituel. L'emprise de leur esprit sur la matière leur permet de faire léviter différentes choses, dont des tapis. Les tapis sont des engins volants fort utiles, lorsque l'on sait les manier. Contrairement à un balai, un tapis peut transporter une charge. Les Fakirs préfèrent habiter les déserts, qui se prêtent mieux à leur style de vie méditatif, notamment dû à la faible présence de plantes et d'animaux.

Phase III : Bonus de culte et ajustements

Une fois que tous les joueurs ont passé *(voir l'action 8 en page précédente)*, la phase d'actions actuelle est terminée. Durant les manches 1 à 5, la phase d'actions est suivie d'une phase d'ajustements qui permet de préparer la manche suivante. *(Il n'y a pas de phase d'ajustements après la dernière manche.)*

Bonus de culte

Tout d'abord, le bonus de culte de la tuile *Pointage* en cours est attribué. **Chaque joueur** ayant progressé suffisamment sur la piste du culte indiqué reçoit la récompense, une ou plusieurs fois, selon sa progression dans le culte correspondant.

Avec la première tuile, si vous êtes sur la case 6 du culte de l'air, vous recevez 3 ouvriers. Avec la deuxième, si vous êtes sur la case 8 du culte de la terre, vous recevez 2 pelles.

Détails sur les pelles reçues en bonus de culte

- Les bonus de culte sont remis en suivant l'ordre de jeu de la **prochaine manche**. *(Ceci est important pour les pelles.)*
- Vous ne pouvez payer pour obtenir des **pelles** supplémentaires lorsque vous en obtenez avec un bonus de culte.
  *(En outre, les **Fakirs** ne peuvent utiliser leurs tapis volants et les **Nains** ne peuvent faire de tunnels grâce aux pelles obtenues avec un bonus de culte. Les tapis volants et les tunnels ont un cout qui ne peut pas être payé en dehors de la phase d'actions. De plus, si les **Géants** n'obtiennent qu'une pelle comme bonus de culte, celle-ci sera perdue.)*
- Vous ne pouvez garder une pelle pour un tour ultérieur.
- Vous pouvez utiliser ces pelles sur des cases *Terrain* adjacentes différentes.
- Vous ne pouvez construire une habitation durant la phase III.

Retirer les jetons *Action*

S'il y a des jetons *Action* sur :

- les cases d'actions de pouvoir du plateau,
- les cases d'actions spéciales sur les plateaux *Faction*, ou
- sur les tuiles *Faveur* et les cartes *Bonus*,

retirez-les de ces endroits.

Les Sirènes sont de superbes créatures marines qui sillonnent les rivières de Terra Mystica. Bernés par leur charme, de nombreux habitants de la terre ont oublié que les Sirènes souhaitent submerger Terra Mystica sous l'eau. Les Sirènes peuvent séparer leur queue en deux jambes, ce qui leur permet de traverser les terres; toutefois, elles ne le font que pour innonder cet endroit, ou lorsqu'elles ont besoin de matériaux de construction pour leurs villes flottantes.

Pièces sur les cartes *Bonus*

Placez **1 pièce** de la réserve sur chacune des trois cartes *Bonus* restantes. *(Si une carte n'a pas été choisie durant deux manches consécutives, il y aura donc 2 pièces sur cette dernière, etc.)*

Retourner la tuile *Pointage* face cachée

Comme dernier geste de la manche actuelle, retournez la tuile *Pointage* actuelle pour qu'elle soit face cachée et que seules les tuiles *Pointage* des manches à jouer soient face visible.

Les tuiles Pointage indiquent dans quelle manche vous êtes. Par exemple, ici, les joueurs s'apprêtent à commencer la 3e manche.

Les Nains sont toujours à la recherche de trésors et de minerais précieux, ce qui explique pourquoi ils creusent inlassablement dans le sol. Leurs mines se situent habituellement dans les montagnes, mais il arrive parfois qu'en creusant, ils perdent la tête et se retrouvent sous une région avoisinante. Même si cette dernière est habitée, ses occupants ne remarqueront la présence des nains que lorsqu'ils sortiront soudainement leur tête du sol, de l'autre côté de la zone. Avec toute la terre qu'ils déplacent en creusant, les Nains parviennent à créer de nouvelles montagnes, permettant aux générations de Nains futures d'avoir de nouveaux endroits où creuser.

Fin de la partie et décompte final

La partie prend fin une fois que tous les joueurs ont passé durant la phase d'actions de la dernière manche. Ensuite, les joueurs procèdent au décompte final. *(Comme indiqué par le jeton Fin de partie, il n'y a pas de bonus de culte lors de la dernière manche.)*

Décompte des cultes

Évaluez chaque piste de culte individuellement :

- **8 PV** pour le joueur le plus haut sur la piste.
- **4 PV** pour le deuxième joueur le plus haut sur la piste.
- **2 PV** pour le troisième joueur le plus haut sur la piste.

Exemple :
Deux joueurs occupent la case 9 du culte du feu.
8+4=12 PV à diviser entre eux.
Ainsi, chacun d'eux marque 6 PV.

Ces valeurs sont illustrées dans le coin supérieur gauche du plateau. Vous ne pouvez pas obtenir de point si vous occupez toujours la case 0. En cas d'égalité, divisez également les PV des paliers concernés entre les joueurs ex æquo *(au besoin, arrondissez à l'unité inférieure)*.

Les Halfelins sont de gentils petits hommes, qui ne sont ni particulièrement forts, intelligents, ou habiles avec la magie. Ainsi, ils doivent travailler très fort pour parvenir à leur fin, quelle qu'elle soit. Avec tous ces efforts, ils accomplissent de grandes choses. Là où une famille de Halfelins apparait, le paysage se transforme en un rien de temps en paradis agricole – et ce, uniquement grâce à leur travail acharné.

Décompte des agglomérations

Déterminez le nombre de vos infrastructures qui sont directement ou indirectement adjacentes l'une à l'autre *(cf. **Proximité**, page 11)*. Avec une bonne valeur de *Navigation*, des zones dispersées peuvent se retrouver indirectement adjacentes *(et donc reliées)*.

Avec une valeur de Navigation de 1, les huit infrastructures illustrées sont considérées comme reliées. Vous pouvez sauter une seule case Rivière à plusieurs endroits sur le plateau afin de relier vos infrastructures. Toutefois, afin de sauter deux cases Rivière adjacentes, vous devez avoir une valeur de Navigation de 2.

*(Pour les **Nains**, les infrastructures pouvant être atteintes avec un tunnel sont considérées comme reliées. Pour les **Fakirs**, les infrastructures pouvant être atteintes par tapis volant sont également considérées comme reliées. Les tapis volants peuvent franchir 1 ou 2 cases. Le cout des tunnels et des tapis volants n'a pas à être payé à ce moment de la partie. Cependant, à ce moment de la partie, les **Sorcières** ne tirent aucun avantage de leur capacité « Balai de Sorcière ».)*

- Le joueur avec le plus grand nombre d'infrastructures reliées marque **18 PV**.
- Le deuxième joueur avec le plus grand nombre d'infrastructures reliées marque **12 PV**.
- Le troisième joueur avec le plus grand nombre d'infrastructures reliées marque **6 PV**.

Ces valeurs sont illustrées dans le coin supérieur gauche du plateau. En cas d'égalité, divisez également les PV des paliers concernés entre les joueurs ex æquo *(au besoin, arrondissez à l'unité inférieure)*.

Exemple : Un joueur a relié 10 infrastructures, tandis que les trois autres joueurs en ont 9 chacun. Le premier joueur reçoit 18 PV. 12+6+0=18 PV sont divisés parmi les trois autres joueurs. Ainsi, chacun d'eux reçoit 6 PV.

Points pour les ressources

Finalement, vous recevez des PV pour vos ressources restantes, à raison de **1 PV** par 3 pièces. *(À cette fin, toutes les autres ressources sont converties en pièces, voir **Conversions** en page 13.)*
*(Les **Alchimistes** reçoivent 1 PV par 2 pièces.)*

Et le vainqueur est...

Le joueur ayant le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, il y a plus d'un vainqueur.

Crédits

Auteur : Helge Ostertag
Coauteur : Jens Drögemüller
Rédaction de la règle : Uwe Rosenberg
Illustrations et graphisme : Dennis Lohausen
Réalisation : Frank Heeren & Uwe Rosenberg
Version française : Équipe Filosofia

Pour leur aide et soutient indispensable : Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Kay-Viktor Stegemann, Marcel Straub, Mario Weise, Michael Wißner, Monika Harke, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann, Stephan Rink, Maryse Touzin, Stéphane Dehouck et Grzegorz Kobiela.

©2012 Feuerland Spiele
©2013 Filosofia Éditions inc.

31 rue des Coopératives
Rigaud, Québec
J0P 1P0, Canada

Filosofia Éditions inc.
2 rue du Hazard
78000 Versailles
France

Questions et commentaires ?
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

APPENDICES

Il y a six appendices.

L'appendice I explique les actions de pouvoir. Ce sont les actions représentées par les cases d'action de pouvoir sur le plateau de jeu. **L'appendice II** présente les tuiles *Faveur* ; **l'appendice III,** les tuiles *Ville* ; **l'appendice IV,** les cartes *Bonus* ; **l'appendice V**, les tuiles *Pointage* ; et **l'appendice VI** explique les capacités spéciales des différentes factions.

APPENDICE I : LES CASES D'ACTION DE POUVOIR DU PLATEAU DE JEU

Chaque manche, les six actions suivantes sont disponibles pour tous les joueurs. Cependant, lorsqu'une de ces actions est prise, elle ne peut être choisie à nouveau pour le reste de la manche en cours.

CONSTRUIRE UN PONT

En déplaçant **3 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol 1, vous pouvez placer un pont **sur une case *Rivière***. Pour ce faire, vous devez posséder une infrastructure sur au moins une des cases *Terrain* que le pont relie. La construction du pont relie ces deux cases *Terrain* et elles deviennent **directement adjacentes** l'une à l'autre *(cf. **Proximité**, page 11)*.

De nombreux ponts incomplets sont illustrés sur le plateau de jeu ; il s'agit des endroits où vous pouvez placer un pont.

DÉTAILS

- Sans *Navigation*, seuls les ponts vous permettent d'atteindre une case *Terrain* située au-delà d'une case *Rivière*. **Durant votre prochaine action ou plus tard**, vous pourrez alors transformer cette case *Terrain* et/ou y construire une habitation *(cf. **Action 1**, page 9)*.
- Les infrastructures reliées par un pont comptent pour la fondation d'une ville *(cf. page 14)*, tandis que celles indirectement adjacentes, à l'aide de la *Navigation*, ne le sont pas.
- Une fois construit, vous ne pouvez reprendre vos ponts. N'oubliez pas que vous n'avez que trois ponts au total !

De tous les peuples, les Morbancs sont de loin les plus sociables. Ils ne tolèrent tout simplement pas la solitude. Toujours en grand groupe, ils voyagent normalement dans l'eau, bien qu'ils puissent vivre aisément sur la terre ferme. Lorsqu'un Morbanc souhaite accomplir une tâche, peu importe l'ampleur, il peut compter sur le fait que ses amis et ses proches accourront pour lui offrir tout le soutien nécessaire. C'est ainsi qu'ils parviennent à accomplir les tâches les plus ardues.

1 PRÊTRE

En déplaçant **3 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol I, vous pouvez prendre 1 prêtre de votre réserve et le placer sur votre plateau *Faction*.

2 OUVRIERS

En déplaçant **4 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol I, vous pouvez prendre 2 ouvriers de la réserve générale et les placer sur votre plateau *Faction*.

7 PIÈCES

En déplaçant **4 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol I, vous pouvez prendre 7 pièces de la réserve générale et les placer sur votre plateau *Faction*.

Les Alchimistes s'évertuent à acquérir une plus grande connaissance des éléments qui forment le monde et comment manipuler ceux-ci. Ils savent comment créer de l'or ; toutefois, comme le procédé est particulièrement laborieux, il n'en vaut le coup que lorsqu'on a vraiment besoin d'or. Les Alchimistes préfèrent occuper les marais, car ils n'y sont jamais à court de soufre et d'autres agents réactifs.

1 PELLE

En déplaçant **4 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol I, vous pouvez réaliser l'action 1 « Transformer et construire » *(page 9)* et vous bénéficiez de **1 pelle gratuite** pour cela.

(Si cette pelle ne suffit pas pour transformer la case Terrain en votre terrain natal, vous pouvez payer des ouvriers pour obtenir la ou les pelles manquantes, en fonction du cout actuel indiqué sur votre piste Terraformage.)*

Piste Terraformage

2 PELLES

En déplaçant **6 jetons *Pouvoir*** du Bol III au Bol I, vous pouvez réaliser l'action 1 « Transformer et construire » *(page 9)* et vous bénéficiez de **2 pelles gratuites** pour cela.

(Si ces pelles ne suffisent pas pour transformer la case Terrain en votre terrain natal, vous pouvez payer des ouvriers pour obtenir la ou les pelles manquantes, en fonction du cout actuel indiqué sur votre piste Terraformage. Si vous n'avez besoin que d'une pelle pour transformer la case Terrain en votre terrain natal, vous pouvez utiliser la deuxième pelle sur une autre case Terrain. Toutefois, vous ne pouvez pas construire d'habitation sur cette autre case.)*

*(*Les **Ombrelins** doivent payer 1 prêtre par pelle manquante.)*

Appendice II : Les tuiles *Faveur*

Après la construction d'une infrastructure sacrée *(temple ou sanctuaire)*, choisissez immédiatement une tuile *Faveur*. *(Les **Magiciens du chaos** prennent toujours deux tuiles Faveur.)* Placez cette (ou ces) tuile(s) *Faveur*, **face visible**, près de votre plateau *Faction*. Vous pouvez avoir, au maximum, **une tuile** de chaque type. Il y a 12 tuiles *Faveur* différentes.

- 4 des tuiles *Faveur* vous font avancer immédiatement, et une seule fois, de 3 cases sur la piste d'un culte donné. Il y a une seule tuile de ce type par culte.

- 8 des tuiles *Faveur* vous donnent **immédiatement** accès à une capacité spéciale. De plus, vous avancez immédiatement, et une seule fois, de 1 ou 2 cases sur la piste d'un culte donné. Il y a trois exemplaires de chacune de ces tuiles.

*(Lorsque vous avancez sur une piste de culte, il est possible que vous passiez ou arrêtiez sur certaines cases qui vous donneront du Pouvoir, cf. **Pouvoir à l'aide des pistes de culte**, page 13.)*

Dorénavant, lorsque vous fondez une ville, vos infrastructures doivent avoir une valeur combinée de pouvoir de 6 plutôt que 7 *(cf. **Fonder une ville**, page 14)*.

Dorénavant, comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez avancer de 1 case sur la piste du culte de votre choix. Utilisez un jeton *Action* pour noter l'usage de cette action spéciale *(cf. **Action 7**, page 14)*.

Phase I - Revenus : Recevez 4 *Pouvoir* de plus.

Phase I - Revenus : Recevez 1 ouvrier et 1 *Pouvoir* de plus.

Phase I - Revenus : Recevez 3 pièces de plus.

Lorsque vous améliorez une habitation en comptoir, vous marquez immédiatement 3 PV de plus.

Dorénavant, lorsque vous passez *(cf. **Action 8**, page 14)*, vous marquez 2/3/3/4 PV si vous avez 1/2/3/4 comptoirs sur le plateau de jeu.

Lorsque vous construisez une habitation, vous marquez immédiatement 2 PV de plus.

Appendice III : Les tuiles *Pointage*

Chaque tuile *Pointage* sur le plateau représente une manche. Le côté gauche indique le nombre de PV supplémentaires que les joueurs peuvent obtenir durant la phase d'actions. Le côté droit montre le bonus de culte qui peut être obtenu à la fin de cette manche *(Phase III)*. **Ces bonus varient en fonction de votre position sur la piste du culte correspondant** *(et peuvent être obtenus plus d'une fois pour la même piste)*. Vous n'avez rien à payer pour bénéficier du bonus, vous n'avez qu'à atteindre un niveau suffisant.

Phase d'actions : Recevez 2 PV de plus lorsque vous construisez une habitation.
Fin de la manche : Par tranche de 4 cases parcourues dans le culte de l'eau, prenez 1 prêtre de votre réserve et placez-le sur votre plateau *Faction*.

Phase d'actions : Recevez 2 PV de plus lorsque vous construisez une habitation.
Fin de la manche : Par tranche de 4 cases parcourues dans le culte du feu, recevez 4 *Pouvoir (cf. page 9 pour plus de détail sur le Pouvoir)*.

Phase d'actions : Recevez 3 PV de plus lorsque vous construisez un comptoir.
Fin de la manche : Par tranche de 4 cases parcourues dans le culte de l'air, recevez 1 pelle pour usage immédiat *(dans l'ordre de jeu de la prochaine manche)*.

Phase d'actions : Recevez 3 PV de plus lorsque vous construisez un comptoir.
Fin de la manche : Par tranche de 4 cases parcourues dans le culte de l'eau, recevez 1 pelle pour usage immédiat *(dans l'ordre de jeu de la prochaine manche)*.

Phase d'actions : Recevez 5 PV de plus lorsque vous construisez votre forteresse et/ou sanctuaire.
Fin de la manche : Par tranche de 2 cases parcourues dans le culte de l'air, prenez 1 ouvrier de la réserve générale et placez-le sur votre plateau *Faction*.

Phase d'actions : Recevez 5 PV de plus lorsque vous construisez votre forteresse et/ou sanctuaire.
Fin de la manche : Par tranche de 2 cases parcourues dans le culte du feu, prenez 1 ouvrier de la réserve générale et placez-le sur votre plateau *Faction*.

Phase d'actions : Recevez 2 PV de plus pour chaque pelle que vous utilisez.
Fin de la manche : Par case parcourue dans le culte de la terre, prenez 1 pièce de la réserve générale et placez-la sur votre plateau *Faction*.

Phase d'actions : Recevez 5 PV de plus lorsque vous fondez une ville.
Fin de la manche : Par tranche de 4 cases parcourues dans le culte de la terre, recevez 1 pelle pour usage immédiat *(dans l'ordre de jeu de la prochaine manche)*.

Appendice IV : Les cartes *Bonus*

Il y a neuf cartes *Bonus* différentes *(chacune représentée sous forme de parchemin)*. Leur utilité première est d'obtenir un revenu supplémentaire durant la phase I : Revenus. Une carte *Bonus* est conservée durant une seule manche. Les cartes *Bonus* sont remises près du plateau à la fin de chaque manche *(voir l'action 8 en page 14)*.

Durant la phase I : Revenus, recevez 1 prêtre de plus.

Durant la phase I : Revenus, recevez 1 ouvrier et 3 *Pouvoir* de plus.

Durant la phase I : Revenus, recevez 6 pièces de plus.

Durant la phase I : Revenus, recevez 3 *Pouvoir* de plus. En outre, durant la phase II et pour cette manche seulement, votre valeur de *Navigation* est augmentée de 1. Si vous avez pris cette carte durant la 6e manche, cette augmentation n'est pas prise en compte pour le décompte final. *(Les **Nains** et les **Fakirs** ne bénéficient pas du dernier avantage de cette carte.)*

Durant la phase I : Revenus, recevez 2 pièces de plus. En outre, comme action spéciale durant la phase II, vous pouvez réaliser l'action 1 et utiliser la pelle obtenue gratuitement avec cette action spéciale. Utilisez un jeton *Action* pour noter l'utilisation de l'action. *(Si cette pelle ne suffit pas à transformer une case en votre terrain natal, vous pouvez acquérir des pelles supplémentaires en utilisant des ouvriers. Les **Ombrelins** paient 1 prêtre par pelle.)*

Durant la phase I : Revenus, recevez 4 pièces de plus. De plus, durant la phase II, vous pouvez réaliser une action spéciale pour avancer de 1 case sur la piste du culte de votre choix, sans cout supplémentaire. Utilisez un jeton *Action* pour noter l'utilisation de l'action.

Durant la phase I : Revenus, recevez 2 pièces de plus. En outre, lorsque vous remettez cette carte après avoir passé, recevez 1 PV pour chacune de vos **habitations** placées sur le plateau de jeu.

Durant la phase I : Revenus, recevez 1 ouvrier de plus. En outre, lorsque vous remettez cette carte après avoir passé, recevez 2 PV pour chacun de vos **comptoirs** placés sur le plateau de jeu.

Durant la phase I : Revenus, recevez 2 ouvriers de plus. En outre, lorsque vous remettez cette carte après avoir passé, recevez 4 PV si vous avez construit votre **forteresse** et/ou 4 PV si vous avez construit votre **sanctuaire**.

Appendice V : Les tuiles *Ville*

Il y a 2 exemplaires de chacune des 5 tuiles *Ville*. Lorsque vous fondez une ville, choisissez la tuile *Ville* de votre choix, parmi celles encore disponibles, et placez cette tuile sous l'un des bâtiments de votre nouvelle ville. Chaque tuile *Ville* octroie un bonus immédiat à usage unique. *(Vous pouvez avoir plus d'un exemplaire de la même tuile Ville.)*

Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 9 PV et prenez 1 prêtre de votre réserve que vous placez sur votre plateau *Faction*.

Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 8 PV et avancez de 1 case dans chacune des 4 pistes de culte.

Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 7 PV et prenez 2 ouvriers de la réserve générale que vous placez sur votre plateau *Faction*.

Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 6 PV et 8 *Pouvoir (cf. page 9 pour plus de détails sur le Pouvoir)*.

Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 5 PV et prenez 6 pièces de la réserve générale que vous placez sur votre plateau *Faction*.

Les Ombrelins sont souvent décrits comme de méchantes créatures serviles, qui attirent les autres vers des cavités marécageuses, pour ensuite les piller puis les noyer. Rares sont ceux qui ont tenté de prouver ces dires. Sans contredit, les Ombrelins sont très doués dans l'art du culte des éléments; leurs prêtres font d'ailleurs appel à des connaissances obscures afin d'enliser les terres.

Appendice VI : Les factions

Cette section présente en détail les 14 factions *(classées par type de terrain)*, leur capacité spéciale de départ et la récompense obtenue lors de la construction de leur forteresse. Certaines factions reçoivent un **jeton *Action*** après avoir construit leur forteresse. Ce jeton peut être utilisé lors du même tour.

AURÈNES

Capacité de départ : —

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez immédiatement, et une seule fois, 1 tuile *Faveur*. En outre, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez avancer de 2 cases sur la piste du culte de votre choix *(n'avancez sur la case 10 que si vous avez une clé)*. Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*.

SORCIÈRES

Capacité de départ : Marquez 5 PV de plus lorsque vous fondez une ville.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez construire 1 habitation sur une case *Forêt* inoccupée. Ne payez ni 1 ouvrier ni 2 pièces pour cette habitation. Uniquement pour cette construction, vous pouvez ignorer la règle de proximité. Vous pouvez construire sur la case *Forêt* de votre choix, pour autant qu'il s'agissait d'une case *Forêt* au début de cette action *(Balai de Sorcière)*. *(Vous ne pouvez donc pas transformer la case Terrain avant.)* Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*.

ALCHIMISTES

Capacité de départ : Vous pouvez échanger 1 PV contre 1 pièce, ou 2 pièces contre 1 PV, en tout temps, et autant de fois que voulu *(Pierre philosophale)*.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, recevez immédiatement, et une seule fois, 12 *Pouvoir*. Dorénavant, vous recevez 2 *Pouvoir* par pelle reçue jusqu'à la fin de la partie *(peu importe comment vous obtenez la pelle)*.

OMBRELINS

Capacité de départ : Lorsque vous transformez des cases *Terrain*, vous devez payer des prêtres *(plutôt que des ouvriers)*. Payez 1 prêtre et obtenez 2 PV par étape de transformation.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, vous pouvez échanger immédiatement, et une seule fois, jusqu'à 3 ouvriers contre 1 prêtre chacun *(Ordination de prêtres)*.

HALFELINS

Capacité de départ : Recevez 1 PV de plus par pelle que vous obtenez durant la partie *(peu importe comment vous obtenez la pelle)*.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, vous recevez immédiatement, et une seule fois, 3 pelles que vous pouvez utiliser en suivant les règles de base. Vous pouvez construire une habitation sur une seule de ces cases, en payant son cout.

CULTISTES

Capacité de départ : Lorsqu'au moins un adversaire choisit d'obtenir du *Pouvoir* grâce à l'une de vos constructions/améliorations, vous avancez immédiatement de 1 case sur la piste du culte de votre choix. *(Vous n'avancez que de 1 case, peu importe le nombre d'adversaires recevant du Pouvoir. Si tous vos adversaires refusent d'obtenir du Pouvoir, vous n'avancez pas sur une piste de culte.)*

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, vous obtenez immédiatement, et une seule fois, 7 PV.

INGÉNIEURS

Capacité de départ : Pour une action, vous pouvez construire un pont en payant 2 ouvriers. *(Vous pouvez faire cette action plus d'une fois par manche. Vous pouvez aussi faire des ponts avec l'action de pouvoir appropriée.)*

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, lorsque vous passez à la fin d'une manche, vous recevez 3 PV pour chacun de vos ponts reliant deux de vos infrastructures.

NAINS

Capacité de départ : Lorsque vous faites l'action « Transformer et construire », vous pouvez sauter une case *Terrain* ou *Rivière* en payant 2 ouvriers de plus *(Creuser un tunnel)*. Vous recevez 4 PV chaque fois que vous creusez un tunnel. Vous n'avez pas de piste *Navigation*. Lors du décompte des agglomérations, vos infrastructures pouvant être reliées par un tunnel sont considérées comme reliées *(peu importe le nombre d'ouvriers qu'il vous reste)*.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, payez 1 seul ouvrier, plutôt que 2, pour creuser un tunnel.

SIRÈNES

Capacité de départ : Vous pouvez sauter une case *Rivière* lorsque vous fondez une ville. *(Vous choisissez le moment où vous utilisez cette capacité. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette capacité pour fonder une ville. Lorsque vous fondez une ville ainsi, placez la tuile Ville sur la case Rivière que vous avez sautée. Vous pouvez construire des ponts comme à l'habitude.)*

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, avancez immédiatement, et une seule fois, votre marqueur de 1 case sur la piste *Navigation*. Ne payez ni 1 prêtre ni 4 pièces pour ce déplacement. *(Recevez la récompense pour avoir atteint ce niveau comme indiqué sur votre plateau Faction.)*

MORBANCS

Capacité de départ : Recevez 3 ouvriers de plus lorsque vous fondez une ville.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez améliorer une habitation en comptoir. Ne payez ni pièces ni ouvriers pour ce comptoir. Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*.

MAGICIENS DU CHAOS

Capacité de départ : Vous commencez la partie avec une seule habitation. Vous pouvez uniquement la placer lorsque tous les autres joueurs ont placé toutes leurs habitations *(éventuellement, après que les **Nomades** aient placé leur troisième habitation, voir la mise en place en page 5)*. Vous recevez 2 tuiles *Faveur* plutôt que 1 lorsque vous construisez un temple ou un sanctuaire.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez jouer un tour double. *(Durant ce tour double, réalisez 2 actions de votre choix, une après l'autre ; passer est également considéré comme une action.)* Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*.

GÉANTS

Capacité de départ : Vous devez toujours payer exactement 2 pelles pour transformer une case *Terrain* en votre terrain natal, même pour les déserts et les montagnes. *(En phase III, si vous ne recevez qu'une seule pelle comme bonus de culte, cette dernière sera perdue.)*

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, recevez 2 pelles pour transformer en votre terrain natal une case *Terrain* à votre portée. Sur cette case, vous pouvez immédiatement construire une habitation en payant son cout. Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*.

FAKIRS

Capacité de départ : Lorsque vous faites l'action « Transformer et construire », vous pouvez sauter une case *Terrain* ou *Rivière* en payant 1 prêtre de plus *(Tapis volant)*. Recevez 4 PV chaque fois que vous utilisez un tapis volant. Vous n'avez pas de piste *Navigation*. Lors du décompte des agglomérations, vos infrastructures pouvant être reliées par un tapis volant sont considérées comme reliées *(peu importe le nombre de prêtres qu'il vous reste)*.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, vous pouvez désormais sauter 2 cases *Terrain*, ou 2 cases *Rivière*, ou une de chaque type à l'aide d'un tapis volant. *(Ceci influence également le décompte des agglomérations.)*

NOMADES

Capacité de départ : Vous commencez la partie avec 3 habitations plutôt que 2. Placez la troisième une fois que tous les autres joueurs ont placé leur deuxième habitation *(mais avant que les **Magiciens du chaos** ne placent leur unique habitation de départ)*.

Forteresse : Après avoir construit votre forteresse, prenez un jeton *Action*. Comme action spéciale *(une fois par phase d'actions)*, vous pouvez transformer en votre terrain natal une case *Terrain* directement adjacente à l'une de vos infrastructures *(Tempête de sable)*. Sur cette case, vous pouvez immédiatement construire une habitation en payant son cout. *(Cette capacité ne s'applique pas au-delà d'une case Rivière ou d'un pont.)* Notez l'utilisation de l'action à l'aide du jeton *Action*. *(La Tempête de sable ne compte pas comme une pelle.)*

Erratum

Capacité des Cultistes : une mise à jour officielle a été apportée par l'auteur sur BoardGameGeek le 21/07/13 (ici)
Capacité : lorsqu'au moins un adversaire décide de gagner du Pouvoir grâce à une construction ou une amélioration de structure que vous faites, avancez d'une case sur la piste de Culte de votre choix.
Règle supplémentaire : si tous vos adversaires refusent de prendre du Pouvoir, n'avancez pas sur une piste de Culte, mais à la place, gagnez exactement 1 Pouvoir.

Règles générales

Terraformer et Construire

Comment fonctionne l'action "Terraformer et Construire" ?
Il y a trois façons possibles de jouer cette action :
A- Uniquement terraformer une case directement ou indirectement adjacente à une de vos structures.
B- Uniquement construire sur une case directement ou indirectement adjacente à une de vos structures, qui était déjà votre terrain natal au début de votre tour.
C- Terraformer une case directement ou indirectement adjacente à une de vos structures en votre terrain natal, puis construire sur cette case.

Le nombre maximum de transformations (pelles) est-il de 3 au cours d'une même action de terraformation ?
Non. Lorsque vous terraformez, vous pouvez suivre le cycle de transformation dans le sens horaire ou le sens anti-horaire, à votre gré.
Vous n'êtes pas tenu de choisir le sens le plus court vers votre terrain natal. Toutefois, vous devez stopper la transformation si votre terrain natal est atteint.

Puis-je terraformer un terrain qui est déjà mon terrain natal ?
Oui, mais uniquement si ce terrain est votre terrain natal au début de votre tour. Le nombre maximum de transformations est donc de 6 dans ce cas.
Exception : les Géants (voir paragraphe dédié ci-après)

Quelle est la différence entre l'action régulière "Terraformer et Construire" et les actions qui donnent des pelles "gratuites" ?
Les actions de Pouvoir, actions de tuile Bonus et actions Spéciales des peuples qui donnent des pelles "gratuites" donnent également immédiatement l'action "Terraformer et Construire". Vous pouvez utiliser des Ouvriers (Prêtre pour les Ombrelins) pour obtenir des pelles en complément des pelles "gratuites".
Cas particulier : si à l'issue de la terraformation, vous n'avez ni utilisé toutes les pelles gratuites, ni utilisé d'Ouvrier (Prêtre pour les Ombrelins) en complément, vous pouvez utiliser ces pelles gratuites restantes (et uniquement elles) pour terraformer une deuxième case terrain. Cette case doit être directement ou indirectement adjacente à une de vos structures. Vous ne pouvez faire qu'une construction en tout, sur une des deux cases terraformées.

Puis-je terraformer, construire, puis terraformer à nouveau une case adjacente à la nouvelle structure ?
Non, toutes les terraformations doivent être effectuées avant de construire.

Puis-je choisir une case qui est déjà de mon terrain natal, utiliser zéro pelle dessus, et utiliser les pelles gratuites restantes sur une autre case ? De cette façon je pourrais construire sur le premier terrain.
Non. Vous ne pouvez pas utiliser des pelles gratuites restantes sur un autre terrain si vous n'avez pas réellement terraformé un premier terrain en votre terrain natal.
Ceci signifie que vous ne pouvez jamais construire sur une case sans l'avoir terraformée dans la même action, à moins que votre action consiste à construire uniquement (cas B décrit précédemment).

Pelles obtenues lors de la phase de Culte (Phase III)

Puis-je utiliser des Ouvriers (Prêtre pour les Ombrelins) pour obtenir des pelles en complément ? Puis-je construire une structure ?
Non. Ceci n'est pas une action "Terraformer et Construire".

Sur quelles cases puis-je utiliser ces pelles ?
Il est possibles de répartir les pelles sur plusieurs cases, du moment que les cases concernées sont toutes vides et directement ou indirectement adjacentes à une de vos structures.

Gain de pouvoir

Ai-je la possibilité de gagner du pouvoir lorsque quelqu'un construit ou améliore une structure via une action Spéciale ?
Oui. La règle ne cite explicitement que l'action #1 et l'action #4, mais le mécanisme de gain de pouvoir s'applique de manière identique quand un joueur utilise l'action #7 (action Spéciale).

Pistes de Culte

Est-il possible de placer un Prêtre dans un culte, alors que je ne peux pas avancer d'autant de cases que je le devrais en plaçant mon Prêtre à cet endroit ?
Oui. Vous avancez d'autant de cases que possible (zéro si vous ne pouvez pas avancer).

Lorsque tous les emplacements d'un Culte sont occupés, puis-je encore envoyer un Prêtre à Culte et le retourner dans ma réserve pour avancer d'une case ?
Oui.

Conversions

Si je gagne plus de pouvoir que je ne peux en gagner (car tous mes jetons sont dans le Bol III), puis-je convertir du Pouvoir en Ouvriers/Prêtre/Pièces pour éviter de perdre une partie de mon gain ?
Non. Vous pouvez effectuer des conversions uniquement aux moment suivants :
- à votre tour, avant ou après votre action,
- lors du décompte final
Vous ne pouvez donc notamment pas effectuer de conversions :
- au milieu votre action
- pendant le tour d'un adversaire
- pendant la phase III

Décompte Final

Puis-je sacrifier du Pouvoir pendant le décompte final pour obtenir des Pièces ?
Oui.

Lors du décompte des agglomérations, puis-je marquer des points plusieurs fois pour plusieurs agglomérations distinctes ?
Non, chaque joueur ne marque qu'une fois, au titre de sa plus grande agglomération.

Timing (obtenir des tuiles faveurs et fonder des villes)

La tuile faveur "2 Feu" implique de fonder une ville avec des structures d'une valeur combinée de 6. Si je suis sur la case 8 du Culte de Feu et que je n'ai pas de clé, puis-je prendre cette tuile faveur et dans le même temps fonder une ville puis bénéficier de la clé pour avancer jusqu'à la case 10 du Culte ?
Oui. Si le fait de prendre cette tuile aboutit à la fondation d'une ville, vous pouvez immédiatement choisir votre jeton Ville puis bénéficier de la clé pour avancer jusqu'à la case 10 du Culte de Feu. En d'autres termes, l'ordre de résolution de chacune des parties de la tuile faveur et des éventuels effets déclenchés est à votre choix.

Lorsque je joue les Magiciens du Chaos et que j'obtiens deux tuiles Faveur, puis-je choisir dans quel ordre les résoudre ?
Oui.

Lorsque je joue les Ombrelins et que la construction de ma Forteresse implique la fondation d'une Ville, puis-je prendre la tuile Ville donnant 2 Ouvriers et utiliser ces ouvriers pour la capacité immédiate de la Forteresse (convertir ces Ouvriers en Prêtres) ?
Oui, vous pouvez résoudre la tuile Ville et la capacité de la Forteresse dans l'ordre de votre choix.

Capacités des Peuples

Tunnel (Nains) et Tapis Volant (Fakirs)

Puis-je utiliser le Tunnel ou le Tapis Volant vers une case adjacente à une de mes structures, afin d'obtenir les PV ?
Non, vous ne pouvez le faire que lorsque c'est strictement nécessaire. Quelle que soit la case "de départ", la case "d'arrivée" ne doit pas être directement adjacente à une de vos structures.

Puis-je utiliser plusieurs fois le Tunnel ou le Tapis Volant lorsque j'effectue l'action "Terraformer et Construire" ?

Non, une seule fois par action.

Puis-je utiliser le Tunnel ou le Tapis Volant vers une case sans la terraformer et sans y construire ?
Non, vous devez effectuer l'action "Terraformer et Construire", ce qui signifie que vous devez obligatoirement terraformer la case et/ou y construire.

Puis-je utiliser le Tunnel ou le Tapis Volant pour terraformer la même case plusieurs tours d'affilée ?
Oui, c'est autorisé.

Si une de mes structures est connectée à une case vide par un Pont, puis-je utiliser le Tunnel ou le Tapis Volant au delà de cette case ?
Non, le Tunnel ou le Tapis Volant partent d'une case contenant une structure.
Notez que vous ne pouvez pas non plus utiliser le Tunnel ou le Tapis Volant vers cette case vide connectée par le Pont, puisque le Pont la rend directement adjacente.

Halfelins

Est-ce que je gagne 1 PV lorsque j'obtiens une pelle que je ne suis pas en mesure d'utiliser ?
Non, vous devez utiliser la pelle pour gagner 1 PV.

Alchimistes

Capacité de la forteresse : est-ce que je gagne les 2 Pouvoirs lorsque j'obtiens une pelle que je ne suis pas en mesure d'utiliser ?
Non, vous devez utiliser la pelle pour gagner les 2 Pouvoirs.

Sirènes

Je peux considérer une case de rivière comme reliant différentes parties d'une ville, en y plaçant la tuile Ville. Cette case de rivière bloque-t-elle l'adjacence ? Est-t-elle considérée comme une structure ?
Non, cette case est toujours considérée comme une case de rivière "normale", à la différence près qu'elle fait partie de la ville. Toute structure construite ultérieurement directement adjacente à cette case fera donc également partie de la ville.

Je voudrais fonder une ville en plaçant la tuile Ville sur une case de rivière qui jouxte une de mes villes existante (sans que cette ville soit connectée à aucune partie de ma nouvelle ville potentielle). Que se passe-t-il ?
Vous ne pouvez pas fonder cette nouvelle ville en utilisant la capacité spéciale des sirènes sur cette case.

Géants

Puis-je terraformer une case qui est déjà de mon terrain natal, ou transformer une case vers autre chose que mon terrain natal ?
Non. Les géants peuvent uniquement fournir deux pelles pour terraformer une case qui n'est pas de leur terrain natal, en leur terrain natal. Ils n'ont pas d'autre possibilité de terraformation.

Ombrelins

Est-ce que je gagne 2 PV dès lors que j'utilise une pelle pour terraformer un terrain ?
Non, seulement si la pelle a été obtenue en dépensant un Prêtre. La capacité spéciale ne s'applique pas aux autres moyens d'obtenir des pelles.

recto

verso

Imprimer sur du papier bristol
puis sur du carton épais recto verso

Set up

The new Bonus card is shuffled with the Bonus cards of the base game. According to the number of players, the usual number of bonus are drawn to take part in the game.

Play

In Phase I "Income", gain 3 additional Power. Also, when returning this card after passing, get a number of Victory points equal to your shipping value multiplied by 3.

Terra Mystica Town Tile Promos

A small free expansion, handed out to fans at Spiel 2013.

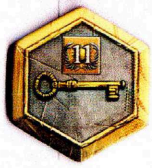
With this expansion you get four new town tiles. (4 Actual tiles, but 5 different actions due to 2 being double sided but identical)

Tile 1: When taking this Town tile, get 2 Victory points and move 2 spaces forward on each of the 4 Cult tracks. This tile provides 2 Town Keys.

Tiles 2 and 3 (double-sided)

When taking this Town tile, get 4 Victory points. You may move the Marker on your Shipping track forward one space and get a number of Victory points as indicated on the Shipping space you move to.

As a Fakir, from now on, you may skip 1 additional space when doing a Carpet Flight.



Tile 4: When taking this Town tile, get 11 Victory points.

Imprimer sur du papier bristole puis coller sur dur carton épais recto verso

tuile 2

recto

verso

tuile 4

recto

verso

tuile 3

recto

verso

tuile 1

recto

verso