

TERRA MYSTICA

Feu & Glace

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



À travers les âges, les peuples de Terra Mystica ont connu de nombreux changements. Après tout, les paysages changent quotidiennement et, la plupart du temps, les différentes factions sont la cause de ces changements. Mais les vibrations causées par des volcans et des glaciers qui transforment des régions entières en plaine de feu et de glace... voilà quelque chose de nouveau pour eux. Tandis que le conseil des ancêtres continue à débattre sur la cause de ces changements climatiques, de nouvelles factions commencent à faire leur apparition, et elles aussi souhaitent imposer leur marque sur Terra Mystica...

CRÉDITS

Le jeu Terra Mystica a été créé par Helge Ostertag. Cette extension a été développée en coopération avec le coauteur Jens Drögemüller et a été soutenue par son éditeur Frank Heeren.

Les illustrations et la conception graphique ont été réalisées par Dennis Lohausen.

La rédaction de la règle a été effectuée par Frank Heeren.

Nous souhaitons remercier tous les testeurs. Un grand merci aussi à Juho Snellman et Lode Vandevienne pour avoir mis à notre disposition une plateforme de test en ligne.

Merci à Kay-Viktor Stegemann pour ses textes d'ambiance.

Filosofia Éditions tient à souligner la contribution terraformique de Yann Wenz.



© 2014 Feuerland Spiele
© 2014 Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Filosofia Éditions Inc.
2 rue du Hazard
78000 VERSAILLES
France

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

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu
(présentant une version alternative du plateau de base au verso)



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



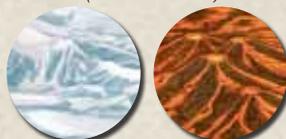
1 plateau d'ordre du tour



par couleur de faction (blanc, orange) :

- 8 habitations
- 4 comptoirs
- 1 forteresse
- 3 temples
- 1 sanctuaire
- 7 prêtres
- 7 marqueurs
- 3 ponts

30 tuiles Terrain
(recto verso)



10 jetons Faction
(recto verso)



4 tuiles Décompte final



1 anneau de glace



1 anneau de Métamorphose



1 sac en tissu



INTRODUCTION

Terra Mystica – Feu & Glace est une extension pour le jeu *Terra Mystica* ; le jeu de base est donc nécessaire pour jouer avec cette extension.

Cette extension propose un nouveau plateau de jeu, 6 nouvelles factions et de nouvelles options offrant toujours plus de variété au jeu. Les nouveaux types de terrain, volcan et glace, réchaufferont ou refroidiront vos ardeurs.

La **mise en place** du jeu reste la même que celle du jeu de base. Cependant, certaines des nouvelles options de jeu nécessiteront l'ajout d'éléments supplémentaires (voir page 8 pour plus de détails).

LE NOUVEAU PLATEAU DE JEU

Ce nouveau plateau de jeu peut être utilisé à la place de l'ancien. Il indique désormais la conversion des pièces en point de victoire lors du décompte final ! Vous pouvez bien sûr jouer avec les nouvelles factions ainsi qu'avec les nouvelles options de jeu sur l'ancien plateau de jeu.

LES NOUVEAUX TERRAINS

Les Fées de glace et les Yétis s'installent sur les terrains *Glace* tandis que les Acolytes et les Dragonniers s'installent sur les terrains *Volcan*. Lorsqu'ils transforment une case *Terrain*, ils placent leur tuile *Terrain* dessus. **Cependant, les terrains *Glace* et *Volcan* ne pourront jamais être transformés en un autre type de terrain**, ni par les pelles ni par des actions spéciales.

LES NOUVELLES TUILES DÉCOMPTE FINAL

Pendant la mise en place, mélangez les tuiles *Décompte final* face cachée, puis prenez-en une au hasard et placez-la face visible à côté du plateau de jeu. Cette tuile sera décomptée à la fin de la partie, **après** le décompte des agglomérations.

Pour chacune des tuiles *Décompte final*, observez les mêmes règles que le décompte des agglomérations : **les seules infrastructures comptabilisées sont celles directement ou indirectement adjacentes l'une à l'autre** (c.-à-d. vos infrastructures **reliées**). Comme dans le décompte des agglomérations, le joueur avec le plus grand nombre marque 18 points de victoire, le 2^e marque 12 points de victoire et le 3^e marque 6 points de victoire. En cas d'égalité, divisez de façon égale les PV des paliers concernés entre les joueurs ex æquo (en arrondissant à l'unité inférieure).

LES TUILES DÉCOMPTE FINAL EN DÉTAIL

Dans les exemples suivants, les *Fakirs*, les *Sirènes* (avec une valeur en Navigation de 4), les *Géants* (avec une valeur de Navigation de 1) et les *Sorcières* (avec une valeur de Navigation de 2, ce qui signifie que ses 3 habitations sur la gauche ne sont pas connectées avec ses autres infrastructures) jouent les uns contre les autres.

LA PLUS GRANDE DISTANCE



Chaque joueur détermine la distance entre ses 2 infrastructures **reliées** les plus éloignées l'une de l'autre. Pour déterminer cette distance, il suffit de compter le nombre de terrains entre les 2 infrastructures (incluant la case d'une des 2 infrastructures). Si de multiples chemins sont possibles, choisissez le chemin le plus court d'entre eux.



Les *Sirènes* et les *Fakirs* ont chacun achevé la plus grande distance avec 12. Chacun reçoit 15 points de victoire ($18+12=30$; divisé par 2 = 15). La plus grande distance réalisée par les *Sorcières* est de 8, ce qui en fait donc la 3^e meilleure distance et lui vaut ainsi 6 points de victoire.



FORTERESSE ET SANCTUAIRE



Chaque joueur détermine la distance entre sa forteresse et son sanctuaire (qui doivent être reliés). Pour déterminer cette distance, il suffit de compter le nombre de terrains entre les 2 infrastructures (incluant la case d'une des 2 infrastructures). Si de multiples chemins sont possibles, choisissez le chemin le plus court d'entre eux. (Si vous n'avez pas construit les 2 infrastructures, vous ne marquez aucun point de victoire pour cette tuile Décompte final.)

AVANT-POSTES



Chaque joueur compte le nombre d'infrastructures qu'il a construit au bord du plateau de jeu. Ces infrastructures doivent être reliés.

COLONIES



Chaque joueur compte le nombre de ses colonies. Une colonie est un regroupement d'infrastructures **directement adjacentes** et d'une même couleur. Une infrastructure unique qui n'est pas directement adjacente à une autre infrastructure de la même couleur est aussi considérée comme une colonie.

Les colonies décomptées doivent être reliées. (Pour les Sirènes, toutes les infrastructures d'une même ville d'un côté ou de l'autre de la rivière sont considérées comme faisant partie de la même colonie.)



Les **Sorcières** ont réalisé la meilleure distance avec 4. Les **Géants** sont en deuxième position avec une distance de 3. Les **Sirènes** et les **Fakirs** n'ont pas construit leur sanctuaire et ne marquent donc pas de points de victoire pour cette tuile.



Les **Sirènes**, les **Fakirs** et les **Sorcières** possèdent chacun 3 infrastructures sur le bord de plateau. Chacun reçoit donc 12 points de victoire.



Les **Fakirs** possèdent 7 colonies, les **Sirènes** en ont 6 et les **Sorcières** en ont 4. Ils marquent donc respectivement 18, 12 et 6 points de victoire.



LES NOUVELLES FACTIONS

LES FACTIONS DE GLACE

Si vous choisissez une faction de glace, vous devez **immédiatement** choisir un terrain de départ. Ce terrain sera celui sur lequel vous allez construire vos premières infrastructures et depuis lequel il faudra compter les pelles sur le cycle de transformation lorsque vous transformerez un terrain. Le terrain de départ ne peut pas être le terrain natal d'une faction ayant déjà été choisie (*Riverains et Métamorphes compris*). Vous indiquerez votre choix avec l'anneau de glace. Placez-le sur le type de terrain choisi sur votre cycle de transformation. Les joueurs suivants ne pourront pas choisir de factions dont le terrain natal est le même que le terrain choisi. Les factions de glace utilisent les pions blancs. Lorsque vous placerez vos 2 premières infrastructures, placez gratuitement une tuile *Glace* sur le terrain de départ choisi avant de placer l'infrastructure.



Alice choisit les Fées de glace. Elle ne peut pas choisir les friches ou les marais comme terrain de départ puisque les Géants et les Ombrelins sont déjà en jeu. Elle choisit donc les forêts et place ainsi l'anneau de glace sur la forêt de son cycle de transformation. Ceci a pour effet que Nathan, le 4^e joueur, ne pourra pas choisir les Sorcières ni les Aurènes comme faction.

Durant la partie, pour transformer un terrain en glace, cela vous coûtera le nombre de pelles affichées sur le cycle de transformation entre le terrain à transformer et votre terrain de départ. Transformer votre terrain de départ en glace vous coûtera exactement 1 pelle ! Et comme dans la règle du jeu de base, vous pouvez transformer partiellement un terrain et donc vous arrêter à n'importe quel autre type de terrain.

Dans l'exemple ci-dessus, les Fées de glace auront besoin d'1 pelle pour transformer les forêts, les montagnes ou les lacs en glace, de 2 pelles pour les friches et les marais, et de 3 pelles pour les déserts et les plaines.

FÉES DE GLACE

CAPACITÉ DE DÉPART :

Lorsque vous choisissez les Fées de glace, prenez 1 tuile *Faveur* de votre choix. Avancez immédiatement du nombre de cases indiquées par la tuile sur la piste du culte donné et, le cas échéant, ajoutez le *Pouvoir* correspondant. Si la tuile *Faveur* choisie indique un revenu, celui-ci sera obtenu en Phase I de la 1^{re} manche (ainsi que durant les manches suivantes). Les autres capacités de la tuile *Faveur* peuvent être utilisées en Phase II de la 1^{re} manche (ainsi que durant les manches suivantes).

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, lorsque vous passerez dans une manche, vous marquerez 3 points de victoire pour chacun de vos temples placés sur le plateau de jeu.



Les légendes racontent qu'autrefois, les Fées de glace faisaient partie des Sirènes. Bien qu'elles soient aussi belles et amicales, seul le froid glacial peut les rendre heureuses. Les Fées de glace adorent les cadeaux : donnez-leur quelque chose et elles ne lâcheront jamais prise, notamment parce que le cadeau gèlera dans leurs mains ! Ainsi, bien qu'il puisse être tentant de leur serrer la main, les Fées de glace ne voudront pas vous libérer, malgré leur apparente gentillesse.

YÉTIS

CAPACITÉ DE DÉPART :

À chaque fois que vous choisissez une action de pouvoir du plateau de jeu, celle-ci vous coûte 1 pouvoir de moins.

Votre forteresse et votre sanctuaire ont chacun une valeur de pouvoir de 4 (ceci est important lorsque vous obtenez du *Pouvoir* quand d'autres joueurs construisent ou que vous fondez des villes).

Conseil : Placez un jeton *Pouvoir* sur chacune de ces infrastructures comme rappel.

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, vous pourrez désormais utiliser les actions de pouvoir du plateau de jeu même si elles ont déjà été utilisées (par vous-même ou par un autre joueur). Si vous utilisez une action de pouvoir qui n'a pas encore été utilisée, placez un jeton *Action* sur cette action comme dans la règle du jeu de base.



Les Yétis n'existent pas. Même pas dans Terra Mystica. Par contre, des rumeurs courent au sujet d'ermites ayant abandonné la civilisation, choisissant le confort des glaciers et des banquises. Ils ont également oublié (ou délaissé) la coutume du rasage depuis bien longtemps. Artistes émérites faisant fortune avec leurs sculptures de glace, ils aiment également effrayer les autres peuples avec d'horribles histoires d'une ère glaciaire imminente. Et comme toutes leurs sculptures fondent sur le manteau des cheminées, leurs acheteurs resteront perplexes devant la chose et se demanderont s'ils ont bel et bien vu ce qu'ils ont cru rencontrer.

LES FACTIONS DU VOLCAN

Choisissez un terrain de départ **après** que chacun des autres joueurs a choisi une faction. Vous ne pouvez pas choisir un terrain natal ou un terrain de départ d'une faction déjà en jeu (*Fées de glace, Yétis, Métamorphes et Riverains compris*). Les factions du volcan utilisent les pions orange.

Lorsque vous placerez vos 2 premières infrastructures, placez gratuitement une tuile *Volcan* sur le terrain de départ choisi avant de placer l'infrastructure.

Après avoir effectué tout cela, le terrain de départ n'aura plus aucune utilité.

Les factions du volcan ne reçoivent jamais de points de victoire pour le placement de tuiles *Volcan* sur le plateau de jeu (puisque elles n'utilisent pas les pelles pour transformer un terrain).

ACOLYTES

CAPACITÉ DE DÉPART :

Vous devez utiliser des points de culte pour transformer un terrain. Vous devez payer 4 points de culte pour transformer un terrain natal d'un autre joueur en volcan. Pour tous les autres types de terrain, vous devez payer 3 points de culte par terrain (*les Fées de glace, les Yétis et les Riverains n'ont pas de terrain natal. La glace ne peut pas être transformée.*) Pour payer ces 3 ou 4 points de culte, il suffit de descendre le marqueur d'une seule piste de culte d'autant de cases (vous ne perdez pas de pouvoir en descendant le marqueur sur une piste de culte, par contre vous en gagnerez à chaque fois que vous remontrerez et repasserez par les cases concernées). Vous ne pouvez pas utiliser de pelles pour transformer un terrain même si vous recevez ces pelles à l'aide d'une action ou d'un bonus de culte. Au lieu de cela, pour chaque pelle reçue, vous pouvez avancer d'1 case sur une piste de culte de votre choix (si vous recevez plusieurs pelles, pour chacune d'elles vous pourrez choisir une piste de culte différente ; si durant la manche l'utilisation de pelles accorde des points de victoire, vous marquez ces points de victoire).

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, à chaque fois que vous placerez un prêtre dans l'ordre du culte, avancez d'1 case supplémentaire (avancez de 4/3/2 cases au lieu de 3/2/1).



Techniquement, les Acolytes sont des hérétiques ; du moins, c'est ce que les autres factions affirment d'eux. Ils ne se contentent pas de vénérer les éléments des cultes, oh non ! Les Acolytes utilisent plutôt le pouvoir des éléments pour faire entrer en éruption les nombreux volcans de Terra Mystica. L'éclair que l'on peut apercevoir dans leurs yeux lorsque le magma coule d'un volcan ne trompe pas. Certains l'associent à une obsession, mais c'est probablement lié au fait qu'ils peuvent terraformer sans utiliser de pelles.

DRAGONNIERS

CAPACITÉ DE DÉPART :

Vous devez utiliser des jetons *Pouvoir* pour transformer un terrain. (Les jetons *Pouvoir* utilisés pour terraformer sont retirés de votre plateau Faction.) Retirez 2 jetons *Pouvoir* pour transformer un terrain natal d'un autre joueur en volcan. Pour tous les autres types de terrain, vous devez retirer 1 jeton *Pouvoir* (*les Fées de glace, les Yétis et les Riverains n'ont pas de terrain natal. La glace ne peut pas être transformée*). Tous les jetons *Pouvoir* nécessaires doivent être retirés d'un ou plusieurs des Bols de *Pouvoir*. Vous ne pouvez pas utiliser de pelles pour transformer un terrain même si vous recevez ces pelles à l'aide d'une action ou d'un bonus de culte. Au lieu de cela, pour chaque pelle reçue, vous pouvez placer 1 jeton *Pouvoir* depuis la réserve dans le Bol I de votre plateau Faction (il est possible d'avoir plus de 12 jetons *Pouvoir* dans vos Bols ; si durant la manche l'utilisation de pelles accorde des points de victoire, vous marquez ces points de victoire).

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, placez immédiatement, et une seule fois, un nombre de jetons *Pouvoir* égal au nombre de joueurs depuis la réserve dans le Bol I de votre plateau Faction (il vous est donc possible d'avoir plus de 12 jetons *Pouvoir* dans vos bols).



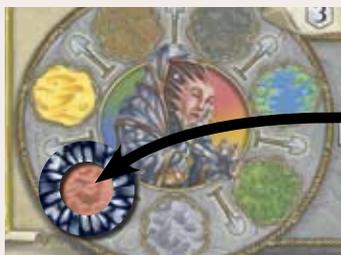
De nombreuses rumeurs existent au sujet du lien entre les Dragonniers et les dragons. Certains affirment qu'ils ressentent l'éruption imminente des volcans. Un Dragonnier pourrait mener son dragon au bon endroit au-dessus d'un volcan, puis le dragon provoquera l'éruption du volcan en méditant et en crachant du feu. (En fait, cracher du feu et méditer sont des synonymes dans le langage des dragons.) Les Dragonniers et les dragons profitent tous les deux de cette collaboration : le dragon a un nouveau volcan pour se faire des grillades ou se baigner, tandis que le Dragonnier peut utiliser cette nouvelle source de pouvoir à ses propres fins.

LES FACTIONS ADAPTABLES

MÉTAMORPHES

Si vous choisissez les Métamorphes, vous devez **immédiatement** choisir un terrain natal. Vous ne pouvez pas choisir le terrain natal ou le terrain de départ d'une faction déjà en jeu (*Fées de glace et Yétis compris*). Indiquez votre choix avec l'anneau de Métamorphe. Placez-le sur le type de terrain choisi sur votre cycle de transformation. Utilisez les pions correspondants au terrain natal que vous avez choisi. Les joueurs suivants ne pourront pas choisir de factions dont le terrain natal est le même que le terrain choisi (voir l'exemple pour les factions de glace à la page 5).

Durant la partie, pour transformer un terrain, vous devrez payer le nombre de pelles affichées sur le cycle de transformation à partir du terrain natal choisi.



Vincent choisit les Métamorphes. Il ne peut pas choisir les forêts comme terrain natal puisque les Sorcières sont déjà en jeu. Il choisit les friches et place ainsi l'anneau de Métamorphe sur la friche de son cycle de transformation. Aussi longtemps que les friches sont son terrain natal, il aura besoin d'1 pelle pour transformer les montagnes et les déserts, de 2 pelles pour transformer les forêts et les plaines, et de 3 pelles pour les marais et les lacs.



CAPACITÉ DE DÉPART :

Lorsqu'au moins un de vos voisins choisit de recevoir du *Pouvoir* grâce à l'une de vos constructions/améliorations, prenez immédiatement 1 jeton *Pouvoir* de la réserve et placez-le dans votre Bol III (*vous ne recevez qu'un jeton Pouvoir par construction/amélioration, peu importe le nombre de voisins recevant du Pouvoir ; il est possible d'avoir plus de 12 jetons Pouvoir dans vos bols*). Si tous vos voisins refusent de prendre du *Pouvoir*, vous gagnez 1 *Pouvoir* (*déplacez 1 jeton Pouvoir comme dans la règle du jeu de base*). **Comme les Cultistes**, sans voisins, vous n'obtiendrez aucun de ces avantages.



Au premier abord, les Métamorphes semblent amicaux et charmants. Ils veulent être comme vous, vivre comme vous, vous ressembler et faire tout ce que vous faites. Au départ, c'est très flatteur, mais rapidement, cela devient agaçant et même effrayant. Si vous les laissez faire, leur pouvoir augmentera dangereusement grâce à vous...

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, vous pourrez changer votre terrain natal en n'importe quel autre terrain, mais celui-ci ne peut pas être le terrain natal d'une faction déjà en jeu (**les Fées de glace, les Yétis, les Acolytes et les Dragonniers n'ont pas de terrain natal**). Vous devez payer 3 jetons *Pouvoir* pour changer votre terrain natal ; ce que vous pouvez payer **soit** en déplaçant 3 jetons *Pouvoir* du Bol III vers le Bol I, **soit** en retirant 3 jetons *Pouvoir* de votre plateau *Faction* (depuis n'importe quel [s] Bol [s]). Ceci est considéré comme une action que vous pouvez faire plusieurs fois par manche (*mais toujours qu'une seule fois par tour de jeu*). Indiquez votre nouveau terrain natal en déplaçant l'anneau de Métamorphe sur le type de terrain approprié de votre cycle de transformation. Évidemment, vous conservez les pions avec lesquels vous êtes en train de jouer. Vous marquez immédiatement 2 points de victoire à chaque fois que vous changez de terrain natal.

RIVERAINS

Si vous choisissez les Riverains, vous devez **immédiatement** choisir un terrain de départ. Vous ne pouvez pas choisir un terrain natal ou un terrain de départ d'une faction déjà en jeu (**Fées de glace et Yétis compris**).

Utilisez les pions correspondants au type de terrain que vous avez choisi. Les joueurs suivants ne pourront pas choisir de factions dont le terrain natal est le même que le terrain choisi. Placez 1 prêtre sur chaque emplacement de votre cycle de terrain sauf sur le terrain de départ (**les autres factions appellent cela le cycle de transformation, mais les Riverains le nomment cycle de terrain**).



Adèle choisit les Riverains et souhaite commencer la partie sur les déserts. Elle place ainsi 1 prêtre jaune sur les 6 autres types de terrain de son cycle de terrain (plaines, marais, lacs, forêts, montagnes et friches).

Vos 2 premières infrastructures (**ainsi que les suivantes**) **doivent** être placées sur des terrains **adjacents à la rivière**. Désormais, les prochaines infrastructures devront être construites à portée de vos autres infrastructures **en se basant seulement sur votre valeur de Navigation** (*qui peut être augmentée avec la carte Bonus « Navigation +1 »*).

CAPACITÉ DE DÉPART :

En tant que Riverain, vous ne transformez pas les terrains, mais vous débloquez des types de terrain sur lesquels vous pouvez vous installer : à chaque fois que vous recevez un prêtre, vous pouvez, à la place de le prendre de votre réserve, enlever un prêtre d'un des emplacements du cycle de terrain **et le remettre dans votre réserve**. Dès lors, vous pouvez également vous installer sur ce nouveau type de terrain débloqué. Vous pouvez utiliser cette capacité à chaque fois que vous recevez un prêtre, peu importe la façon dont vous l'avez obtenu.

FORTERESSE :

Après avoir construit votre forteresse, vous pouvez immédiatement, et une seule fois, construire gratuitement jusqu'à 2 ponts.



Vivre sur les bords d'une rivière est tout ce qui compte pour les Riverains. Leurs prêtres ont découvert il y a longtemps que le type de terrain n'était pas vraiment important – une découverte remarquable sur Terra Mystica. Autrement, ils sont plutôt inoffensifs : cuire du poisson frais en écoutant la douce musique d'un luth lointain est tout ce dont a besoin un Riverain pour être heureux.



Les Riverains (en brun) ont reçu 2 prêtres jusqu'à présent. Ils ont été utilisés pour débloquer les lacs et les montagnes de leur cycle de terrain. Dans la situation ci-contre, ils peuvent désormais construire sur les cases indiquées en utilisant leur Navigation de valeur 1.

Lorsque vous fondez des villes et lors du décompte final, les infrastructures non reliées par votre *Navigation*, mais directement adjacentes, sont considérées comme reliées.

Les Riverains ignorent ce qu'est une pelle et ils ne peuvent pas les utiliser.



Les flèches vous indiquent comment cette ville peut être formée. L'habitation de gauche a permis la construction de la forteresse et du comptoir ; l'habitation de droite, la construction des deux autres habitations.

LES NOUVELLES OPTIONS DE JEU

Les options de jeu suivantes peuvent être utilisées séparément ou combinées entre elles.

TOUR DE JEU VARIABLE

Lors de la mise en place, placez le plateau d'ordre du tour à côté du plateau de jeu. En commençant par le 1^{er} joueur puis en sens horaire, chaque joueur place son jeton *Faction* sur l'emplacement libre le plus haut de la colonne gauche du plateau d'ordre du tour. Durant la partie, lorsqu'un joueur passe, il doit déplacer son jeton *Faction* vers l'emplacement libre le plus haut de l'autre colonne du plateau d'ordre du tour et ainsi de suite. Les chiffres romains au milieu du plateau d'ordre du tour indiquent l'ordre du tour dans les différentes manches.

Exemple de mise en place :



Exemple : Nathan est le 1^{er} joueur et joue les Acolytes. Le prochain joueur dans l'ordre du tour est Adèle jouant les Aurènes puis ce sera Alice qui joue les Nomades.



Les Aurènes sont les premières à passer durant la 1^{re} manche et elles joueront donc en premier lors de la manche suivante.



Les Acolytes sont les deuxièmes à passer durant la 1^{re} manche et ils joueront donc en deuxième lors de la deuxième manche. Les Nomades restent les derniers dans l'ordre du tour.

ENCHÈRES POUR LES FACTIONS

La mise en place du jeu reste la même (en y incluant le plateau d'ordre du tour), mais ne choisissez pas encore vos factions. Mettez tous les jetons *Faction* dans le sac en tissu et mélangez. Tirez de ce sac un nombre de jetons *Faction* égal au nombre de joueurs. Placez les jetons piochés à côté du plateau de jeu, ils indiquent les factions disponibles pour cette partie et qui seront mises aux enchères. Pour chacune de ces factions, placez un marqueur sur la case 40 de la piste de score. Les joueurs utiliseront ces points de victoire comme monnaie durant l'enchère.

Déterminez aléatoirement le joueur qui lance la 1^{re} enchère (qui peut être à 0). Puis dans le sens horaire, les autres joueurs peuvent annoncer une enchère supérieure ou passer. Les joueurs continuent l'enchère de cette façon jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur n'ayant pas passé (aucun joueur ne peut placer une enchère supérieure à 40 points). Le joueur ayant remporté l'enchère choisit un jeton *Faction* et le place dans un des emplacements libres de la colonne gauche du plateau d'ordre du tour (mais pas plus bas que le nombre de joueurs). Puis, il prend le plateau *Faction* approprié et recule son marqueur de faction de la piste de score d'un nombre de points équivalent à son enchère. Il ne peut pas participer aux enchères restantes.

En commençant par le prochain joueur en sens horaire (celui à gauche du gagnant de l'enchère), les joueurs restants répètent cette procédure d'enchère jusqu'à ce que tous les joueurs aient remporté une faction.

DÉTAILS

- Une fois l'enchère terminée, l'ordre initial du tour de jeu sera défini. C'est dans cet ordre que les joueurs construiront leurs premières infrastructures, choisiront leur première carte *Bonus* et joueront la 1^{re} manche. Pour les manches suivantes, ils pourront décider de jouer selon les règles de base dans le sens horaire ou de continuer à utiliser le plateau d'ordre du tour (voir *Tour de jeu variable*).
- Les factions pouvant choisir leur type de terrain de départ (*les Fées de glace, les Yétis, les Riverains et les Métamorphes*) ne peuvent pas choisir le terrain natal d'une faction ayant participé ou participant toujours à l'enchère.