

TERRA MYSTICA

Oheň & Led

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



Národy kontinentu Terra Mystica jsou zvyklé na ledacos. Že se krajina neustále mění, je pro ně denním chlebem - jsou to ostatně často oni sami, kdo ji přetváří podle svých přání. Ovšem náhlé výbuchy sopek chrlicích oheň nebo obří ledovce, které přes noc změni okolí v ledovou pláň, to je novinka i pro ně.

Zatímco staré národy debatují o příčinách, které mohly vést k takto nenadálým klimatickým změnám, objevují se nová, zcela neznámá a tajuplná stvoření, která se zjevně chystají v sousedství usadit.

TIRÁŽ

Autorem hry Terra Mystica je Helge Ostertag. Toto rozšíření vzniklo ve spolupráci se spoluautorem Jensem Drögemüllerem a vydavatelem Frankem Heerenem.

Ilustrace a grafika: Dennis Lohausen

Redakční úpravy, text pravidel: Frank Heeren

Děkujeme všem zkušebním hráčům a podporovatelům. Jsou to: Antero Kuusi, Antti Tahvanainen, Ben Tsui, Bill Davenport, Birgit Schmidt, Bjarne Boström, Bob Rademaker, Brent Chapin, Bruce Becket, Chris Linneman, Cooper Matlock, Dave Eisen, David McSorley, Ed Reece, Gareth McSorley, Giorgio Ugazio, Ivan Krasilnikov, Jan Brockmann, Jerry Hagen, John Brier, Kimmo Leivo, Kin Fong, Lachlan Robertson, Lutz Müller, Magnus Kristiansen, Mikaela Kumlander, Petri Savola, Pri Izuhara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Taneli Armanto a přátelé z komunity hráčů v České republice.

Zvláštní poděkování si zaslouží Juho Snellman a Lode Vandevenne za zpřístupnění testovací platformy na internetu.

Za doprovodné texty děkujeme Kayi-Viktoru Stegemannovi.

Překlad do češtiny: Karel Vlasák

MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán

(s alternativním plánem pro základní hru na rubové straně)



3 desky národů

(každá strana patří jinému národu jako v základní hře)



1 deska pořadí na tahu



hrací kameny (oranžové a bílé)
každá sada obsahuje:

8 usedlostí

4 obchodní stanice

1 pevnost

3 svatyně

1 chrám

7 šamanů

7 označovacích kamenů

3 mosty

30 kulatých destiček krajiny
(oboustranných)



10 žetonů národů
(oboustranných)



4 destičky závěrečného hodnocení



1 ledový kruh



1 kruh proměny



1 plátěný sáček



ÚVOD

Terra Mystica Oheň & Led je rozšířením hry Terra Mystica. Základní hru budete potřebovat, rozšíření nelze hrát samostatně. Nová mapa terénu, 6 nových národů a nové možnosti hru dále zpestřují a rozšiřují. S novými typy krajiny – sopkami a ledem – vám může být případně horko po těle nebo vám může běhat mráz po zádech.

Příprava hry probíhá v zásadě stejně jako v základní hře. S novými alternativními pravidly však přichází dodatečný herní materiál (viz str. 8).

NOVÝ HERNÍ PLÁN

Nový herní plán můžete použít místo plánu původního. V tabulce pro závěrečné vyhodnocení v levém horním rohu jsme tentokrát zmínili i směnný poměr peněz na vítězné body. Samozřejmě platí, že všechny nové národy i všechna nová alternativní pravidla můžete použít při hře s původním herním plánem.

NOVÉ TYPY KRAJINY

Ledové víly a Yettiové sídlí na sněžných pláních, Vyznavači a Páni draků na sopečných polích. Teraformují-li tyto národy nějaké pole na svůj domovský typ, položte na příslušné pole odpovídající destičku krajiny. **Sněžné pláně a sopečná pole nelze nikdy během hry teraformovat na jiný krajinný typ, a to ani prováděním běžné akce, ani žádnou zvláštní schopností.**

NOVÉ DESTIČKY ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

Na začátku hry zamíchejte všechny tyto destičky a náhodně z nich jednu vyberte. Tu vložte lícem nahoru na stůl vedle herního plánu. Na závěr hry proběhne kromě vyhodnocení největší souvislé oblasti ještě i vyhodnocení podle této destičky. Pro všechny destičky platí stejná pravidla přidělování vítězných bodů jako pro vyhodnocení největší souvislé oblasti: souvislou oblast tvoří přímo a nepřímo sousedící budovy a vítěz získá 18 VB, druhý hráč v pořadí 12 VB a třetí 6 VB. Rovněž postup v případě shody je stejný jako při vyhodnocování souvislých oblastí. Při určování vzdálenosti se nepřihlíží k typům krajiny ani budovám na cestě, vzdálenost se určuje „vzdušnou čarou“. Oblasti hodnocené pro účely největší oblasti a při vyhodnocení nové destičky z rozšíření nemusejí být totožné.

POPIS JEDNOTLIVÝCH DESTIČEK ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

Následující příklady vycházejí ze situace na obrázku níže (je na něm starý herní plán). Partie se účastní **Fakíři**, **Mořské panny** (lodní přeprava 4), **Obrů** (lodní přeprava 1) a **Čarodějnice** (lodní přeprava 2). Všechny budovy **Fakírů**, **Mořských panen** i **Obrů** jsou součástí jen jediné souvislé oblasti, **Čarodějnice** mají na herním plánu tři oddělené související oblasti – jednu velkou a dvě maličké v levém horním rohu.

NEJVĚTŠÍ VZDÁLENOST



Počítá se, jak daleko (nejkratší cestou) jsou od sebe vzdáleny dvě nejvzdálenější budovy každého hráče v jedné jeho vybrané souvislé oblasti.



U **Fakírů** a **Mořských panen** jsou dvě nejvzdálenější budovy od sebe vzdáleny 12 polí, oba národy tedy získají $(18 + 12) / 2 = 15$ bodů. Na třetím místě skončily **Čarodějnice** s dvěma nejvzdálenějšími budovami v oblasti vpravo dole vzdálenými od sebe 8 polí a získávají tak 6 bodů. U **Obrů** je největší vzdálenost 4 pole, za čtvrté místo nezískávají žádné body.



CHRÁM A PEVNOST



Počítá se, jak daleko jsou od sebe vzdáleny chrám a pevnost každého hráče. K určení vzdálenosti se opět bere v úvahu nejkratší cesta. I v tomto případě musejí být obě tyto budovy v téže oblasti. Nemá-li hráč některou z těchto budov postavenou nebo nejsou-li obě budovy v téže souvislé oblasti, nezíská hráč žádné body.



Čarodějnice se vzdáleností 4 pole berou první místo a 18 bodů, druzí *Obři* se vzdáleností 3 získávají 12 bodů. *Fakíři* a *Mořské panny* chrám nepostavili, takže nezískávají žádné body.

Hraniční základny



Každý hráč si sečte všechny budovy v jedné vybrané souvislé oblasti, které leží na okrajových polích herního plánu.



Mořské panny, *Fakíři* i *Čarodějnice* ve své největší oblasti mají tři budovy ležící na okraji herního plánu (v malé oblasti *Čarodějnic* vlevo nahoře leží na okraji herního plánu jen dvě budovy). Všichni dostanou po $(18 + 12 + 6) / 3 = 12$ bodech, *Obři* za dvě budovy na okraji herního plánu nedostanou nic.

OSADY



Každý hráč si sečte, kolik má jednotlivých osad v jedné vybrané souvislé oblasti. Jako osady se počítají shluky přímo sousedících budov a samostatně stojící budovy bez přímého sousedství jiných vlastních budov.

(U mořských panen platí, že všechny budovy tvořící jedno město patří do této jedné osady.)



Fakíři mají ve své oblasti 7 jednotlivých osad, *Mořské panny* 6 (osada vlevo nahoře je město, kam patří i budova za řekou), *Čarodějnice* ve velké oblasti 4 (v malé 2) a *Obři* 2. *Fakíři* získají 18 bodů, *Mořské panny* 12 a *Čarodějnice* 6.

NOVÉ NÁRODY

LEDOVÉ NÁRODY

Hráč, který si na začátku vybere některý z ledových národů, si v téže okamžiku zvolí domovský krajinný typ. Nesmí to být takový, který již patří některému jinému národu ve hře (ani ten, který si případně vybral Stěhovavý lid či Vodochodci). Svou volbu vyznačíte na svém kruhu teraformace pomocí ledového kruhu (viz obr.). Další hráči v pořadí, kteří si budou teprve svůj národ volit, si nesmějí vybrat žádný národ s tímto domovským typem krajiny. Zimní národy hrají s bílými hracími kameny.



Hráč na řadě si vybere Ledové víly. Ve hře jsou už Obři a Temnojedi, nemůže si tedy jako domovský typ krajiny vybrat pustiny ani močály. Vybere si lesy a svou volbu znázorní položením ledového kruhu na příslušné místo na kruhu teraformace na své desce. Další hráči v pořadí už si v této hře nebudou smět vybrat ani Čarodějnice, ani Víly.

Své první dvě budovy umístíte na políčka zvoleného domovského krajinného typu, které nejprve zdarma přetvoříte na led a položíte na ně také odpovídající destičky krajiny (led).

V dalším průběhu hry bude potřebný počet rýčů k teraformaci udávat vzdálenost na kruhu teraformace jako obvykle. Samotné přetvoření zvoleného domovského typu krajiny na led bude nadále také vyžadovat použití 1 rýče! Částečná teraformace je možná jako v základní hře.

V příkladu podle obrázku uvedeného výše bude Ledové víly stát přetvoření lesů, hor a jezer na led po 1 rýči, pustiny nebo močálů 2 rýče a pouště nebo planin 3 rýče.

LEDOVÉ VÍLY

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Vyberete-li si Ledové víly, vezměte si rovnou jednu libovolnou prémiovou destičku. Smíte provést příslušný posun na stupnici daného kultu a také za něj získáte příslušné množství energie. Umožňuje-li destička nějaký dodatečný příjem, získáte ho již ve fázi I prvního kola i v všech kol následujících. Jiné výhody spojené s prémiovou destičkou platí až od fáze II prvního kola.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Při vystoupení z probíhající fáze akcí získáte za každou svou svatyni na herním plánu 3 VB.



Ve starých legendách národa Ledových víl se praví, že kdysi patřily do jednotného národa Víl. Jsou právě tak přátelské a milé, ale dobře se cítí jen v chladném prostředí. Ledové víly milují dárky a když jim nějakou drobnost vtisknete do ruky, už ji nikdy nevydají. Prostě jim přimrzne k dlani. Proto také není moc dobrý nápad podat Ledové víle ruku na pozdrav, přestože vypadá tak sympaticky.

YETTIOVÉ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Vyberete-li si provedení akce vyznačené na herním plánu (akce vyžadující použití energie), spotřebujete o 1 krystal energie méně, než je na herním plánu uvedeno.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Můžete provádět i ty akce vyznačené na herním plánu, které už provedl jiný hráč a leží na nich záslepka. Vyberete-li si akci, kterou si dosud nikdo nevybral, položíte na příslušné pole herního plánu záslepku jako obvykle.



Yettiové neexistují. Ne, ani na kontinentu Terra Mystica. Čas od času se ovšem objeví zmínky o samotáři, kteří se obrátili k civilizaci zády, usadili se v ledových pustinách a jeskyních a moc se neholí a nestříhají. Údajně to bývají nadaní umělci, kteří prodávají vlastnoručně vytvořené sochy z ledu, ale také dost děsí kupce proroctvími o nadcházející době ledové. Když se vám později taková socha na římse krbu rozpustí, nebudete si jisti, zda setkání s jedním z těchto Yettiů bylo skutečné, nebo se vám všechno jenom zdálo.

Vaše pevnost a svatyně mají energetický stupeň 4 (což je důležité v případě získávání energie při stavební činnosti sousedů a také při zakládání měst).

Tip: Abyste na toto nezapomněli, můžete budovy označit krystalem energie.



SOPEČNÉ NÁRODY

Svůj domovský typ krajiny si můžete vybrat, ale až poté, co si nějaký národ a domovskou krajinu vybrali všichni ostatní hráči (včetně Ledových víl, Yettiů, Stěhovavého lidu i Vodochodců) - musíte si vybrat některou krajinu z těch, co ještě zbyly. Sopečné národy hrají s oranžovými hracími kameny.

Při umístění svých prvních dvou budov na pole zvoleného domovského typu položíte zdarma destičky sopečných polí.

V dalším průběhu hry pro vás nemá domovský typ krajiny žádný význam. Za teraformaci na sopečná pole nikdy vítězné body nezískáváte.

PÁNI DRAKŮ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

U tohoto národa se za teraformaci platí krystaly energie.

Teraformovat můžete jen na sopečná pole (*dílčí teraformace není možná*) a teraformujete-li domovskou krajinu některého ze soupeřů, stojí to 2 krystaly energie, ostatní krajiny teraformujete za 1 krystal. (*Ledové víly, Yettiové a Vodochodci žádnou domovskou krajinu nemají, led nikdy teraformovat nelze.*) Příslušný počet krystalů zcela odstraní ze svého koloběhu energie – vrátíte je do všeobecné zásoby. Můžete je vybrat z libovolné sféry na své desce, i z několika různých sfér. Rýče, které získáte pomocí různých akcí nebo bonusů kultů, nemůžete využít k teraformaci, místo toho můžete za každý získaný rýč doplnit 1 krystal energie z obecné zásoby do své sféry I. (*Tímto způsobem můžete mít ve svém koloběhu energie i více než 12 krystalů a je-li se získáním rýčů zároveň spojen zisk vítězných bodů, tyto body získáte také.*)

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Po postavení pevnosti si do sféry I svého koloběhu energie jednorázově doplníte tolik krystalů energie, kolik odpovídá počtu hráčů (včetně vás). Tímto způsobem také můžete mít ve svém koloběhu více než 12 krystalů energie.



O Pánech draků a jejich soužití s draky se vyprávějí celé romány. Říká se, že mají vyvinutý zvláštní smysl pro sopky a najdou je ještě dříve, než vybuchnou. Pán přý dokáže přivést draka na správné místo a ten tam pomocí meditace a chrlení ohně výbuch sopky vyvolá. (Chrlení ohně je pro draka velice meditativní činnost!) Vydělají na tom oba – drak dostane čerstvý bazének žhavé lávy ke koupání a grilování a Pán zase použije sílu draka pro své vlastní záměry.

VYZNAVAČI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Za teraformaci platíte poklesem na stupnicích kultů. Teraformovat můžete jen na sopečná pole (*dílčí teraformace není možná*) a teraformujete-li domovskou krajinu některého ze soupeřů, poklesnete na jedné stupnici kultu o 4 stupně, teraformace ostatních krajín vás stojí pokles o 3 stupně. (*Ledové víly, Yettiové a Vodochodci žádnou domovskou krajinu nemají, led nikdy teraformovat nelze.*) Pokles o 3 nebo 4 stupně musí být proveden vždy na jediné stupnici kultu a nepřicházíte při něm o žádnou energii. Při opětovném postupu však opět můžete energii získat jako obvykle. Rýče, které získáte pomocí různých akcí nebo bonusů kultů, nemůžete využít k teraformaci, místo toho můžete za každý získaný rýč postoupit na libovolné stupnici kultu o 1 stupeň. (*Je-li se získáním rýčů zároveň spojen zisk vítězných bodů, tyto body získáte také.*)

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Za vyslání šamana do řádu jakéhokoliv kultu smíte postoupit na příslušné stupnici o 1 stupeň výše, než je uvedeno na plánu kultů (tj. o 4/3/2 stupně místo 3/2/1).



Přísně vzato, jsou Vyznavači vlastně kacíři, přinejmenším v očích všech ostatních národů. Nezabývají se tím, aby živly uctívali, místo toho koncentrují jejich sílu k vyvolání sopečné erupce. Při pohledu na vybuchující sopku se jim v očích objevuje zvláštní lesk. Mnozí to považují za posedlost, ale možná je to jen dětinská radost z toho, že mohou přetvářet krajinu, aniž by jednou jedinkrát hráblí do země rýčem.

KOČOVNÉ NÁRODY

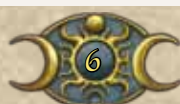
STĚHOVAVÝ LID

Zvolíte-li si tento národ, vyberete si zároveň domovský typ krajiny z těch, které nepřísluší žádnému z národů dosud ve hře (*ani Ledovým vilám nebo Yettiům*). Svou volbu vyznačíte na svém kruhu teraformace pomocí kruhu proměny (*obdobně jako u Zimních národů, viz obr.*) a vezmete si hrací kameny v příslušné barvě. Další hráči v pořadí, kteří si budou teprve svůj národ volit, si nesmějí vybrat žádný národ s tímto domovským typem krajiny.

Teraformace probíhá zcela v souladu s pravidly základní hry.



Hráč na tahu si volí Stěhovavý lid. Protože ve hře jsou už Čarodějnice, nemůže si jako domovskou krajinu vybrat les. Zvolí si pouštinu a volbu vyznačí na své desce kruhem proměny – další hráči si tedy nebudou smět vybrat ani Obry, ani Mágy. Za teraformaci pouště a hor na pouštinu bude platit 1 rýč, za lesy a planiny 2 rýče a za močály a jezera 3 rýče.



ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Získává-li během hry alespoň jeden soupeř energii vaší stavební činností, získáte 1 krystal energie ze všeobecné zásoby do své sféry III. (*Je to vždy právě 1 krystal energie bez ohledu na to, kolik hráčů se rozhodne energií vaší stavební činností získat. Tímto způsobem můžete mít ve svém koloběhu energie i více než 12 krystalů.*) Nechce-li energii žádný ze soupeřů, můžete v souladu s obvyklými pravidly provést přesun 1 krystalu energie, který již máte ve svém koloběhu. (*Nesousedí-li vaše stavba s žádnou stavbou soupeře, nezískáváte nic – ani nový krystal, ani nepřesouváte existující.*)



Stěhovaví jsou na pohled přátelší, šarmantní lidé. Chtějí být úplně jako vy – vypadat jako vy, bydlet jako vy, dělat to, co vy. Ze začátku vám to může být příjemné, za chvíli vám to ale poleze na nervy a nakonec vás to začne přímo děsit. Když je necháte, mohou vás jednoho dne zcela ovládnout

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Od tohoto okamžiku můžete změnit svou domovskou krajinu. Nová krajina však nesmí příslušet žádnému národu ve hře. (***Ledové víly, Yettiové, Stěhovavý lid a Vodochozci žádnou domovskou krajinu nemají.***) Cenou jsou 3 krystaly energie, které buď přesunete ze sféry III do sféry I, nebo vrátíte z libovolných sfér svého koloběhu do obecné zásoby. Použití této schopnosti platí jako akce, kterou však lze i během jednoho kola provádět opakovaně. Svou novou domovskou krajinu označte na své desce kruhem proměny. Barvu hracích kamenů neměníte. Za každé použití této zvláštní schopnosti navíc dostanete 2 VB.

VODOCHODCI

Také u tohoto národa platí, že zvolíte-li si ho, vyberete si zároveň domovský typ krajiny z těch, které nepřísluší žádnému z národů dosud ve hře (***ani Ledovým vilám nebo Yettiům.***)

Vezmete si hrací kameny příslušné barvy a další hráči v pořadí, kteří si budou teprve svůj národ volit, si nesmějí vybrat žádný národ s tímto domovským typem krajiny. Na kruh krajin na své desce si postavte 6 šamanů na všechny ostatní typy krajiny, které jste ne zvolili jako domovské (*viz obr.*).



Hráč na tahu si vybere Vodochozce a jako domovský typ krajiny zvolí poušť. Vezme si žluté hrací kameny a na všechny ostatní typy krajin na své desce postaví po jednom svém šamanovi.

Všechny své budovy, včetně prvních dvou, smíte stavět vždy jen na taková pole, která zároveň sousedí s řekou. V průběhu hry se můžete rozšiřovat jen podél řeky do vzdálenosti v souladu se svou schopností lodní přepravy (*bonusový svitek dovolující připočítat +1 ke své schopnosti lodní přepravy platí i pro Vodochozce jako obvykle.*)

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST:

Vodochozci vůbec neprovádějí teraformaci, ale postupně během hry pro sebe zpřístupňují další a další typy krajiny. Kdykoliv získáte nějakého šamana, nemusíte si vzít jednoho ze své zásoby, ale naopak můžete odstranit **jednoho šamana z kruhu krajin a vrátit ho do své zásoby**. Tím uvolníte konkrétní typ krajiny a můžete ho od tohoto okamžiku osidlovat, jako by to byla také vaše domovská krajina (*na krajině či krajinách původního typu můžete stavět i nadále*). Je lhostejné, jakým způsobem jste šamana získali.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI:

Můžete jednorázově postavit zdarma dva mosty.



Vodochozci obývají břehy řek v nejužším styku s tekoucími vodami – jen tak se cítí spokojeně. Jejich šamani přišli na to, že vlastně nezáleží na typu krajiny, kde se usadí – věc ve světě Terra Mystica zcela neslýchaná! Jinak jsou v podstatě neškodní. Může-li si Vodochozec večer na pláži opéct čerstvou rybu a zabrnkat na loutnu, má vše, co k životu potřebuje.



Příklad: Vodochozci (hnědá barva hracích kamenů) získají 2 šamany. Na svém kruhu krajin uvolní hory a jezera. Při schopnosti lodní přepravy 1 tak mohou od nynějška osidlovat všechna pole označená na obrázku bílým rámečkem.

Pro účely zakládání měst i jakákoliv vyhodnocení oblastí se samozřejmě počítají do souvislé oblasti i přímo sousedící budovy, i kdyby nebyly dosažitelné po řece pomocí schopnosti lodní přepravy. Vodochozci neznají rýče – nemohou je používat.



Tato pole na obou stranách řeky byla Vodochozci se schopností lodní přepravy 1 a nyní tvoří město.

NOVÁ ALTERNATIVNÍ PRAVIDLA

Uvedená pravidla můžete do hry zavést jednotlivě i najednou.

VARIABILNÍ POŘADÍ NA TAHU

Pořadí hráčů na tahu bude záviset na tom, kdy vystoupí z probíhající fáze akcí. Vedle herního plánu položte desku pořadí na tahu. Na začátku hry položí každý hráč počínaje od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček žeton svého národa na první volné pole shora na liště vlevo. Hráč, který v prvním kole pasuje jako první, přesune svůj žeton na první volné pole na pravé liště. Každý další hráč pak v okamžiku vystoupení z fáze akcí přesune svůj žeton na první volné pole vpravo (v dalším kole pak zase vlevo atd.). Římské číslice uprostřed desky udávají pořadí hráčů na tahu v dalším kole.

Příklad:



Pořadí na tahu na začátku hry – jako první budou hrát Vyznavači, poté Vily a nakonec Nomádi. Toto pořadí odpovídá zasedacímu pořádku hráčů kolem stolu.



V prvním kole pasují jako první Vily, budou proto v druhém kole začínat.



Vyznavači pasují v prvním kole jako druzí, budou tedy v druhém kole na řadě jako druzí. Nomádi tak budou i ve druhém kole až jako třetí na řadě.

DRAŽBA NÁRODŮ

Připravte hru jako obvykle, ovšem zatím bez přidělení národů jednotlivým hráčům (neumísťujete tedy ani žádné budovy). Připravte desku pořadí na tahu vedle herního plánu. Nyní vložte žetony všech národů do plátěného pytlíku a náhodně z něj vytáhněte tolik, kolik odpovídá počtu hráčů. Žetony položte na stůl náhodně určenou stranou nahoru – takto určené národy budou ve hře a hráčům budou přiděleny pomocí dražby.

Označovací kámen každého národa ve hře postavte na pole 40 bodovací lišty a náhodně určete hráče, který může podat první nabídku. Nabídka může být i ve výši 0. Po směru hodinových ručiček mohou další hráči přihazovat (zvyšovat nabídky), nebo pasují. Nejvyšší možnou nabídkou je 40, více nesmí nabídnout nikdo. Hráč, který nabídl nejvíce, si vezme jeden z žetonů národů dosud k dispozici a položí ho na libovolné volné pole na levé liště desky pořadí na tahu (nejvýše však na pole odpovídající počtu hráčů, pochopitelně). Vezme si desku vybraného národa a označovací kámen na liště posune o tolik bodů zpět, kolik činila jeho nabídka do dražby. Dalších kol dražby se již nezúčastní.

Další kolo dražby začíná hráč následující po směru hodinových ručiček a celá procedura se opakuje tak dlouho, dokud každý hráč nedostane svůj národ (poslední hráč ho může získat zdarma a začne hru se 40 VB).

Dražbou je zároveň určeno pořadí při umísťování prvních budov na herní plán, pořadí na tahu v prvním kole i pořadí výběru bonusových svítků. V dalších kolech se může začínající hráč střídát ve směru hodinových ručiček jako v základní hře (možná bude v takovém případě lepší, když si kolem stolu předsednete podle výsledku dražby národů), nebo můžete použít výše popsané alternativní pravidlo.

Národy, které si mohou vybrat svůj domovský typ krajiny (Ledové vily, Yettiové, Vodochodci a Stěhovavý lid) si mohou vybrat jen takovou krajinu, která nepřísluší žádnému národu v dražbě.