

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 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

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



TERRA NOVA

Pour 2 à 4 joueurs
12 ans et plus

❖ BUT DU JEU ❖

Étendez le territoire de votre faction sur le plateau et construisez de nouveaux bâtiments en prenant soin de rendre les terrains qui vous entourent habitables pour votre faction. Faites les bonnes actions au bon moment pour marquer plus de points de victoire que vos adversaires.

À la fin de la partie, le joueur qui possède la plus grande zone marque des points supplémentaires.

À chaque partie, vous avez le choix entre 10 factions différentes qui disposent d'une capacité spécifique. Adaptez votre stratégie à votre faction et faites bon usage de son pouvoir pour dominer Terra Nova !

❖ MATÉRIEL ❖

1 plateau recto-verso
(verso : variantes pour 2 joueurs)



103 pièces
(73 x 1, 30 x 5)



40 tuiles Terrain
recto-verso



Matériel par couleur de faction (noir, bleu, vert, rouge, jaune)

5 x 2 pions Faction



5 x 4 tuiles Ville



verso

5 x 8 maisons



5 x 4 comptoirs



5 x 2 palais



5 x 3 ponts



5 x 1 aperçu de faction



5 tuiles 80 points
(si vous dépassiez les 80 points en cours de jeu, prenez une de ces tuiles)



5 fiches de faction recto-verso



12 jetons X



40 pions Pouvoir



2 aides
de jeu



1 tuile Palais
(pour la faction des Félins)



1 jeton Premier
joueur



8 tuiles Bonus



8 tuiles Décompte intermédiaire



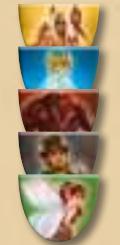
verso

pour la variante d'ordre du jeu

1 plateau Ordre
du jeu



5 tuiles
Faction



❖ MISE EN PLACE ❖

❖ MISE EN PLACE GÉNÉRALE ❖

- Placez le **plateau de jeu** côté 2-4 joueurs (icône en bas à gauche) au centre de la table.
- Mélangez les **tuiles Décompte intermédiaire** et placez une tuile face visible sur chacun des 5 emplacements numérotés sur le plateau. Rangez les tuiles restantes.

1^{re} partie : les cadres jaunes comme celui-ci vous donnent des instructions spécifiques pour votre 1^{re} partie.

Utilisez les tuiles suivantes pour la mise en place :



MISE EN PLACE (SUITE)

MISE EN PLACE GÉNÉRALE (SUITE)

- 3 Placez 1 jeton X à côté de chacune des actions de pouvoir imprimées sur le côté gauche du plateau. Formez une pile avec les autres.
- 4 Formez une réserve avec les **pièces** et les **tuiles Terrain**.
- 5 Mélangez les **tuiles Bonus** et placez-en 3 face visible à proximité du plateau. Ajoutez 1 tuile supplémentaire par joueur. Rangez les autres dans la boîte (par ex. à 3 joueurs, utilisez 6 tuiles).
- 1^{re} partie : à 4 joueurs, utilisez les tuiles Bonus A-G comme illustré ci-dessous. À 3 joueurs, utilisez les tuiles Bonus A-F. À 2 joueurs, utilisez les tuiles Bonus A-E.
- 6 Tirez au sort le premier joueur et donnez-lui le **jeton Premier joueur**.
- 7 Dans l'ordre du tour (en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire), choisissez une **fiche de faction** et prenez les **éléments de faction** correspondant à la couleur de fond de cette fiche. Rangez les fiches et éléments non choisis dans la boîte ; vous n'en aurez pas besoin.



- 8 Chaque joueur place maintenant 1 pion **Facteur** sur la case 0 de la **piste de score** du plateau.
- 9 Chaque joueur procède à sa **mise en place personnelle** (p. 3).

- 10 Chaque joueur place 2 **maisons** sur des cases appartenant à son **terrain natal** comme suit. Prenez les maisons de gauche à droite sur votre fiche de faction. Le premier joueur place une maison, puis on continue dans le sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont placé une maison, repartez du dernier joueur et revenez en sens antihoraire pour placer la 2^e maison (le premier joueur placera donc sa 2^e maison en dernier). Si vous jouez les **Sœurs du Désert**, placez votre 3^e maison après cette étape.

Astuce : il est utile de placer au moins une maison à côté d'une maison d'une autre faction.

- 11 En commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, choisissez 1 **tuile Bonus** et placez-la près de votre fiche de faction. Placez 1 pièce sur les tuiles Bonus restantes.

- 1^{re} partie : prenez la tuile Bonus prévue pour votre faction :

4 joueurs : Fées G, Golems F, Farfadets A, Génies B
3 joueurs : Golems A, Sœurs du Désert D, Génies C
2 joueurs : Fées C, Farfadets E

- 12 Commencez la partie avec la Phase 1 : Revenus. Ensuite, le premier joueur fait sa première action et commence la Phase 2 de la première manche.

Mise en place des maisons pour la 1^{re} partie à 3 joueurs



Mise en place des maisons pour la 1^{re} partie à 2 joueurs



- A** Voici le **cercle des terrains**. Il affiche tous les types de terrains ; ici, en commençant par le haut et dans le sens horaire, vous voyez un **lac**, une **forêt**, une **friche**, un **désert** et un **marais**. Le **terrain natal** de votre faction est le plus gros, en haut (ici, les lacs). Le cercle des terrains vous indique combien de pelles il faudra dépenser pour rendre un terrain habitable par votre faction. Voyez *Rendre habitable* et *Construire* p. 5.
- B** Le **livre** en haut indique la **capacité spéciale** de votre faction. Votre faction dispose de cette capacité pendant toute la partie. Voyez p. 11-12 pour les détails de chaque capacité.
- C** Juste en dessous, vous voyez la **piste de navigation**. Elle vous indique la portée que vous avez sur les cases de rivière, et donc les terrains que vous pouvez atteindre. Voyez *Cases adjacentes* et *Portée* p. 5.

- D** En haut à droite de votre fiche, vous trouvez le **cycle de pouvoir**. Il est formé de trois bols qui permettent de charger votre pouvoir. Vous en aurez besoin pour faire des actions de pouvoir (voir *Actions de Pouvoir* p. 8) ou gagner de l'argent. Voyez *Cycle de Pouvoir* p. 4 pour en apprendre davantage.
- E** Les trois rangées du bas de votre fiche sont les **rangées de bâtiments**. Les grands parchemins de gauche indiquent le type de bâtiment et le coût que vous devez payer pour placer un bâtiment de ce type sur le plateau. Les parchemins qui se trouvent à leur droite, ici recouverts, abritent 1 bâtiment chacun. Enfin, tout à gauche, le nombre d'emblèmes (1, 2 ou 3) indique la **valeur** de chaque bâtiment, ce qui sera utile pour fonder des villes. Les deux bâtiments de la rangée supérieure sont vos **palais** disposant d'une capacité spéciale qui s'active lorsque vous les construisez. Voyez *Améliorer des Bâtiments* p. 6.
- F** Ce cadre indique le coût de l'action **Construire un Pont** (voir p. 8).



MISE EN PLACE PERSONNELLE

- 1 Choisissez le côté A ou B de votre **fiche de faction** puis placez-la devant vous. Le côté A est plus facile et recommandé pour les premières parties.
- 2 Prenez le montant de **pièces** indiqué en haut à gauche de votre fiche de faction et placez ces pièces dans votre réserve personnelle.
- 3 Prenez 8 **pions Pouvoir**. Placez 2 pions dans le bol I, 2 pions dans le bol II et 4 pions dans le bol III (ces montants sont rappelés au centre de chaque bol ; ensuite, ces chiffres ne servent plus à rien).
- 4 Placez votre 2^d **pion Facteur** sur la case 0 de votre piste de navigation.
- 5 Placez vos 8 **maisons** sur les 8 petits parchemins de la rangée des maisons.

- 6 Placez vos 4 **comptoirs** sur les 4 petits parchemins de la rangée des comptoirs.
- 7 Placez vos 2 **palais** sur les emplacements indiqués des grands parchemins de la rangée des palais. Si vous jouez les Félins, placez la tuile Palais correspondante et placez-la sur le parchemin du palais de gauche.
- 8 Placez vos 3 **ponts** dans votre réserve personnelle.
- 9 Placez vos 4 **tuiles Ville** dans votre réserve personnelle.
- 10 Placez l'**aperçu** de votre faction à portée de main. Cet aperçu vous rappelle les différentes capacités de votre faction. Le jeu vous propose également 2 aides de jeu : gardez-les à portée de main des joueurs au besoin.

COMMENT JOUER

La partie se joue en 5 manches. Chaque manche se joue en 3 phases différentes : Phase 1 - Revenus, Phase 2 - Actions et Phase 3 - Fin de la manche. Lors de la phase Actions, chaque action est susceptible de rapporter des points (voir Décompte Intermédiaire p. 5).

PHASE 1 - REVENUS

Lors de la phase 1, les joueurs gagnent des revenus sous forme d'**argent** et/ou de **pouvoir**. Les revenus sont toujours identifiés par une icône de main ouverte . Vos revenus dépendent de vos **bâtiments construits** et de la **tuile Bonus** choisie. Gagnez les revenus associés à toute icône de main visible (non recouverte) sur la tuile Bonus et sur votre fiche de faction.

Si vous jouez les **Fées**, gagnez également les revenus de votre capacité de faction.

Placez l'argent que vous gagnez dans votre réserve personnelle. Le pouvoir que vous gagnez, lui, ne rejoint pas votre réserve personnelle : à la place, lorsque vous gagnez du pouvoir, **déplacez** les pions Pouvoir qui se trouvent déjà sur votre fiche de faction (voir *Le Cycle de Pouvoir* ci-contre).

Exemple : vous avez un revenu de 16 pièces et 5 pouvoir :

- 1) Votre tuile Bonus vous rapporte 3 pièces et 3 pouvoir.
- 2) Votre fiche de faction vous rapporte 13 pièces et 2 pouvoir.



CRÉDITS

Auteur : Andreas Faul, à partir du jeu *Terra Mystica* de Helge Ostertag et Jens Drögemüller

Andreas Faul est né en 1958. Il vit près de Stuttgart en Allemagne. Il a toujours passé une bonne partie de son temps libre à jouer, avec quelques rares exceptions. Terra Nova est son premier jeu édité.

Illustrations : Loïc Billiau, Lukas Siegmon

Conception graphique : Christof Tisch, Inga Keutmann

Rédaction : Frank Heeren, Inga Keutmann

Corrections : Jonathan Bobal

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Développement additionnel : KOSMOS Editing Team

L'auteur, l'équipe et KOSMOS remercient tous les testeurs et relecteurs. Un grand merci à Jens Drögemüller et Helge Ostertag pour avoir autorisé l'utilisation des mécanismes de *Terra Mystica*.



Édition française par Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint-Denis
75100 Paris, France
www.supermeeple.com

Super Meeple remercie Thierry Guquet, Isabelle Lassale & Grégory Sévin, pour leur travail de relecture.

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co.
KG
Stuttgart, Germany

Tous droits réservés.
FABRIQUÉ EN CHINE

LE CYCLE DE POUVOIR

Le cycle de pouvoir de votre fiche de faction consiste en 3 bols qui contiennent vos pions Pouvoir. Le bol I contient le pouvoir dépensé, le bol II le pouvoir *en charge* et le bol III le *pouvoir chargé*, que vous pouvez utiliser. Les pions des bols I et II ne peuvent donc pas être utilisés avant d'être chargés et déplacés dans le bol III.

Une icône de flèche blanche au-dessus d'un pion Pouvoir indique un **gain** de pouvoir. Une icône de flèche noire, en revanche, indique que vous devez **dépenser** du pouvoir. Le montant de pouvoir que vous gagnez ou dépensez est indiqué par un chiffre sur le pion Pouvoir. Pour gagner et dépenser du pouvoir, suivez toujours ces règles :

GAGNER DU POUVOIR

Chaque fois que vous gagnez du pouvoir (par ex. pendant la phase Revenus), vous pouvez déplacer autant de pions Pouvoir qu'indiqué le long des **flèches blanches** qui relient les bols entre eux. Chaque point de pouvoir gagné permet de déplacer 1 pion de 1 cran, vers le bol immédiatement supérieur, en suivant une flèche blanche.

- Vous **devez** commencer par déplacer les pions du bol I vers le bol II avant toute autre manœuvre. En d'autres termes, le bol I doit être **vide** pour que vous puissiez commencer à déplacer des pions du bol II au bol III. (Vous récupérez en fait du pouvoir, puis vous le chargez à fond.)
- Si tous vos pions Pouvoir sont déjà dans le bol III (les bols I et II étant vides) et que vous gagnez encore du pouvoir, alors le pouvoir excédentaire est perdu (ne déplacez pas davantage de pions). Essayez d'anticiper et d'utiliser l'**Option supplémentaire : Échange de pouvoir** (p. 9) pour éviter cela.

DÉPENSER DU POUVOIR

Vous pouvez **uniquement** dépenser des pions Pouvoir depuis le bol III pour faire des actions de pouvoir, ou pour les échanger contre des pièces (voir **Option supplémentaire : Échange de pouvoir**, p. 9). Tout pion Pouvoir dépensé doit être déplacé le long de la flèche noire du bol III au bol I : ce pouvoir a été épuisé et doit être rechargeé.

Vous avez le droit de dépenser des pions Pouvoir depuis le bol III même s'il reste des pions Pouvoir dans les bols I et II.

Exemple : vous gagnez 3 pouvoir et devez donc (1) déplacer les 2 pions du bol I au bol II, **puis** (2) déplacer 1 pion du bol II au bol III puisque le bol I est maintenant vide. Vous disposez maintenant de 5 pions à dépenser depuis le bol III.



PHASE 2 - ACTIONS

Dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui possède le jeton Premier joueur, chaque joueur effectue **une action** lors de son tour. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Vous pouvez faire plusieurs fois la même action lors de la même manche (à raison d'une action par tour). **En plus** de votre action, vous pouvez dépenser du pouvoir pour gagner de l'argent grâce à l'**Option supplémentaire : Échange de pouvoir** (p. 9).

Résumé des 7 actions

RENDRÉ HABITABLE ET CONSTRUIRE

Permet de construire une maison sur une case de votre terrain natal à votre portée, ou de rendre un terrain à votre portée habitable pour votre faction afin d'y construire une maison (facultatif). La plupart des maisons augmentent vos revenus en phase 1.

AMÉLIORER DES BÂTIMENTS

Permet de transformer des maisons en comptoirs ou des comptoirs en palais. Les comptoirs vous rapportent des revenus en phase 1 tandis que chaque palais vous offre une capacité spéciale. Certains palais augmentent aussi vos revenus en phase 1.

AUGMENTER LA NAVIGATION

Votre valeur de navigation détermine jusqu'à quelle distance vous pouvez aller chercher des terrains à votre portée en utilisant la rivière. Cette action vous permet d'augmenter cette valeur.

CONSTRUIRE UN PONT

Permet de construire un pont sur la rivière.

ACTIONS DE POUVOIR

Permet de dépenser du pouvoir (chargé) depuis le bol III pour accomplir des actions de pouvoir de votre choix. Chaque action de pouvoir ne peut être accomplie qu'une seule fois par manche.

ACTIONS SPÉCIALES

Actions gratuites propres à votre faction. Chacune peut être accomplie une fois par manche.

PASSER

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas faire d'action, vous passez pour la manche en cours. Rendez votre tuile Bonus et choisissez une nouvelle tuile Bonus pour la prochaine manche.

OPTION SUPPLÉMENTAIRE : ÉCHANGE DE POUVOIR

Avec cette **option supplémentaire**, vous pouvez échanger du pouvoir contre de l'argent à certains moments (p. 9).

CASES ADJACENTES ET PORTÉE

Cases adjacentes

Deux cases Terrain (ou bâtiments) sont **adjacentes** lorsqu'elles partagent une arête commune ou qu'elles sont reliées par un pont.

Portée

Les cases Terrain adjacentes aux cases occupées par vos bâtiments et celles que vous pouvez atteindre en naviguant sur la rivière sont à **votre portée**. Votre valeur de navigation définit la distance maximum, en cases de rivière, au-delà de laquelle les cases Terrain ne sont plus à votre portée.



Détail des Différentes Actions

RENDRÉ HABITABLE ET CONSTRUIRE

Lorsque vous choisissez cette action, choisissez **une** des deux options suivantes :

- Construire une maison sur une case de votre terrain natal libre et à votre portée.
- Rendre une case Terrain libre à votre portée habitable par votre faction. Vous pouvez immédiatement y construire une maison en payant le coût requis.

a) Construire une maison sur une case de votre terrain natal libre et à votre portée.

Construisez une maison sur une case libre (sans bâtiment) de votre terrain natal à portée de l'un de vos bâtiments (voir ci-dessus). Une maison coûte **4 pièces**.

Prenez la maison la plus à gauche de votre fiche de faction et placez-la sur la case voulue. Si vous n'avez plus de maison sur votre fiche de faction, vous ne pouvez pas faire cette action.

Note : à chaque fois que vous construisez une maison dans une case **adjacente** à un ou des bâtiments adverses, vos adversaires gagnent du pouvoir. Voir *Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs* p.7.

Votre **terrain natal** est indiqué dans le plus grand cercle, sous l'image de votre faction.

Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez 2 points à chaque fois que vous construisez une maison.

RENDRE HABITABLE ET CONSTRUIRE (SUITE)

b) Rendre une case Terrain libre à votre portée habitable par votre faction. Vous pouvez immédiatement y construire une maison en payant le coût requis.

Pour transformer un terrain en votre terrain natal, vous devez payer 1 ou 2 pelles. Consultez le **cercle des terrains** de votre fiche de faction et comptez le nombre de pelles qui séparent le terrain que vous voulez transformer de votre terrain natal. **Chaque pelle coûte 6 pièces**. Une fois que vous avez payé le coût requis, recouvrez le terrain transformé par une **tuile Terrain** de votre terrain natal.

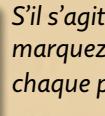
Ensuite (lors du même tour), vous pouvez immédiatement construire une maison sur ce terrain fraîchement transformé (mais vous n'y êtes pas obligé). Si vous le faites, payez 4 pièces et placez la maison la plus à gauche de votre fiche de faction sur cette case.

Certains effets de jeu (actions de pouvoir du plateau, capacité du palais de gauche des **Fées**, action spéciale de tuile Bonus) vous permettent de faire cette action avec 1 ou 2 pelles gratuites. Pour plus d'informations, voyez les actions de pouvoir (p. 8), l'explication des tuiles Bonus (p. 11) et les capacités de faction (**Fées** p. 12).

Note : à chaque fois que vous construisez une maison dans une case adjacente à un ou des bâtiments adverses, vos adversaires gagnent du pouvoir. Voir *Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs* p. 7.

 Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez 2 points à chaque fois que vous construisez une maison.



 S'il s'agit de celle-ci, marquez 2 points pour chaque pelle utilisée.

Exemple : vous jouez les Génies. Vous souhaitez rendre habitable le terrain de **friche** qui se trouve à côté de votre maison. 2 pelles séparent la friche du lac (votre terrain natal) dans le cercle des terrains : vous devez donc payer 2 pelles, soit 12 pièces. Vous placez donc (1) une tuile Terrain **Lac** sur la case choisie et décidez d'y construire une maison pour 4 pièces supplémentaires. Vous prenez la maison la plus à gauche de votre fiche de faction (2) et la placez sur cette case.



Vous aimez TERRA NOVA et en voulez davantage ?
Découvrez son grand frère **TERRA MYSTICA** déjà riche de plusieurs extensions, avec 20 factions uniques, leurs capacités spéciales, encore plus de bâtiments, de terrains, et des stratégies sans cesse renouvelées !

AMÉLIORER DES BÂTIMENTS

Cette action vous permet d'échanger l'une de vos maisons avec un comptoir, ou un comptoir avec un palais. Les palais ne peuvent pas être améliorés.

Lorsque vous améliorez un bâtiment, respectez les étapes suivantes :



1. Choisissez un **bâtiment** à améliorer.
2. Payez le **coût** du nouveau bâtiment. Puisque le terrain est déjà habitable pour vous, vous n'avez rien à payer en plus pour le rendre habitable.

Si vous améliorez une **maison en comptoir**, vérifiez si votre bâtiment est adjacent à au moins un bâtiment adverse (voir *Cases adjacentes* p. 5).

- a) Si **aucun bâtiment** adverse n'est adjacent, le coût d'amélioration est de **10 pièces**.
- b) Si **au moins un bâtiment** adverse est adjacent, le coût d'amélioration est de **7 pièces**.

Exemple : améliorer la maison n° 1 coûte 10 pièces (aucun bâtiment adverse adjacent) tandis qu'améliorer la maison n° 2 ne coûte que 7 pièces (le palais rouge est adjacent).



Améliorer un **comptoir en palais** coûte **14 pièces**, qu'il soit adjacent à un bâtiment adverse ou non.

3. Récupérez l'ancien bâtiment (que vous améliorez) depuis le plateau et placez-le sur votre fiche de faction, dans l'**emplacement libre le plus à droite** de la rangée correspondante.

4. Prenez le **nouveau bâtiment** (le résultat de l'amélioration) depuis votre fiche de faction et placez-le sur la case Terrain d'où vous venez de retirer l'ancien bâtiment :

- a) Si vous améliorez une maison en **comptoir**, prenez toujours le comptoir qui se trouve le **plus à gauche** de votre fiche de faction.
 - b) Si vous améliorez un **comptoir en palais**, vous pouvez **choisir** librement l'un de vos deux palais. Un palais vous offre une **capacité de palais** disponible dès sa construction.
- Chaque palais dispose d'une capacité différente. Réfléchissez bien à la capacité qui vous semble la plus urgente. La capacité de gauche diffère d'une faction à l'autre. La capacité de droite est toujours la même côté A (jeu plus simple) mais différente d'une faction à l'autre côté B (jeu avancé).

Si la capacité de palais affiche un octogone orange , il s'agit d'une action de pouvoir personnelle ou d'une action spéciale (voir *Actions de Pouvoir* p. 8 et *Actions Spéciales* p. 9). Prenez 1 jeton X et placez-le à côté de l'octogone orange. Vous pouvez faire cette

action une fois par manche à compter de votre prochain tour. Après avoir accompli cette action, recouvrez-la de votre jeton X ; vous ne pourrez pas la refaire lors de la même manche.

5. Si la tuile **Décompte intermédiaire** de la manche récompense la construction d'un bâtiment que vous venez de construire, recevez les points comme indiqué (voir aussi p. 5, *Décompte Intermédiaire*).

Note : à chaque fois que vous construisez une maison dans une case **adjacente** à un ou des bâtiments adverses, vos adversaires gagnent du pouvoir. Voir *Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs* ci-dessous.

Note : améliorer un bâtiment a un impact sur vos revenus de la manche suivante. Vous ne recevez plus les revenus de l'ancien bâtiment, mais vous recevez ceux du nouveau.

 Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez 3 points à chaque fois que vous améliorez une maison en comptoir.

 S'il s'agit de celle-ci, marquez 5 points à chaque fois que vous améliorez un comptoir en palais.

Exemple : l'une de vos maisons est sur le lac. Vous l'améliorez en comptoir.

1. Payez le coût requis : ici, 7 pièces car le bâtiment est adjacent à au moins un bâtiment adverse.
2. Retirez la maison du plateau et replacez-la dans l'emplacement disponible le plus à droite de la rangée des maisons de votre fiche de faction. Vous perdez du même coup le revenu de 3 pièces que vous assurait cette maison.
3. Prenez le comptoir le plus à gauche de votre fiche de faction et placez-le sur la case de lac. Vous débloquez un revenu de 2 pièces et 1 pouvoir pour les prochaines manches.



GAGNER DU POUVOIR GRÂCE AUX AUTRES JOUEURS

Lorsque vous construisez une maison ou améliorez un bâtiment, tous les autres joueurs possédant un ou des bâtiments adjacents au vôtre gagnent 1 pouvoir pour **chacun** d'entre eux (voir *Le Cycle du Pouvoir* p. 4). Vous-même ne gagnez jamais de pouvoir à cette occasion, même si vous avez des bâtiments adjacents les uns aux autres.

Exemple ci-dessus : sur le lac, Bleu a amélioré sa maison en comptoir. En conséquence, toutes les factions possédant des bâtiments adjacents gagnent du pouvoir.

Jaune possède 2 bâtiments adjacents et gagne donc 2 pouvoir. Noir possède 1 palais adjacent et gagne 1 pouvoir.

FONDER UNE VILLE



Au cours du jeu, vous pourrez fonder une ou plusieurs villes. Fonder une ville se fait **automatiquement** lorsque certaines conditions sont réunies ; ce n'est pas une action.

Chacun de vos bâtiments dispose d'une **valeur** en **emblèmes**  indiquée à gauche de sa rangée sur votre fiche de faction. Une maison a une valeur de 1, un comptoir une valeur de 2, et un palais une valeur de 3.

Si, à la fin d'une action, vous disposez d'au moins **4 bâtiments adjacents** (rappel : un pont rend adjacentes les cases qu'il relie) et que ces bâtiments ont une valeur totale de **7 ou plus**, alors vous fondez une ville.

Lorsque vous fondez une ville, choisissez une **tuile Ville** de votre **réserve** et gagnez immédiatement les bonus indiqués dessus. Ensuite, placez la tuile sous l'un des bâtiments de la ville (cela vous rappelle que tous les bâtiments adjacents ont maintenant été utilisés pour fonder une ville). Chaque tuile Ville ne peut être utilisée qu'une fois par partie. Voyez p. 11 pour plus de détails à ce sujet.

Notez les restrictions suivantes :

- Chaque bâtiment ne peut faire partie que d'**une seule ville**.
- Si vous placez un bâtiment dans une case adjacente à une ville déjà fondée, vous augmentez la valeur de la ville, mais vous ne pourrez pas en créer une nouvelle avec ce bâtiment (il s'ajoute à la ville déjà formée).
- Si l'ajout d'un bâtiment fait fusionner deux villes, chacune garde sa tuile Ville, mais vous ne créez pas de nouvelle ville à cette occasion.

Astuce : essayez de former des groupes de bâtiments avec une valeur totale exacte de 7 ; dépasser cette valeur n'est pas utile lorsqu'il s'agit de créer de nouvelles villes.



Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez 5 points à chaque fois que vous fondez une ville.

Exemple : vous construisez un pont et avez maintenant un groupe de 4 bâtiments adjacents avec une valeur totale de 7, fondant automatiquement une ville. Vous choisissez la tuile Ville qui rapporte 6 pièces et 5 points, que vous recevez immédiatement. Ensuite, vous placez cette tuile sous un des bâtiments de la ville pour indiquer que ce groupe de bâtiments ne pourra pas être utilisé pour fonder une autre ville.



AUGMENTER LA NAVIGATION

Payez **8 pièces** et faites avancer votre pion Faction d'**une case** vers la droite sur votre piste de navigation. Marquez immédiatement les points de la case d'arrivée.

Votre valeur de navigation définit la distance maximum, en cases de rivière, au-delà de laquelle les cases Terrain ne sont plus à votre portée (voir Portée p. 5). La distance est toujours calculée à partir de l'un de vos bâtiments.

 Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez **2 points** à chaque fois que vous augmentez votre valeur de navigation.

Exemple : vous payez 8 pièces et avancez d'une case sur votre piste de navigation, ce qui vous rapporte 3 points. Les cases Terrain qui se situent à 2 cases de rivière de vos bâtiments sont considérées comme étant à **votre portée**.



CONSTRUIRE UN PONT

Payez **10 pièces** pour construire **un pont**. Prenez un pont de votre réserve et placez-le sur un emplacement de pont libre (représenté par un pont en construction) adjacent à une case Terrain déjà occupée par l'un de **vos** bâtiments. Si vous ne voyez pas de pont en construction entre deux rives, c'est qu'aucun pont ne peut être construit à cet endroit.

Exemple : vous pouvez construire un pont sur les emplacements indiqués en bleu, puisqu'ils sont libres et adjacents à votre maison (contrairement à l'emplacement cercle de rouge).



ACTIONS DE POUVOIR

Vous trouverez des actions de Pouvoir sur le plateau et certaines fiches de faction. Elles sont identifiées par une icône octogonale orange sur une planche de bois. Pour activer une action de Pouvoir, vous devez **dépenser du pouvoir** (voir p. 4) à hauteur du montant indiqué à gauche de la flèche afin de profiter de l'effet indiqué à droite. Ensuite, **recouvrez l'effet de l'action** d'un jeton X. **S'il y a déjà un jeton X sur l'effet d'une action, alors vous ne pouvez pas utiliser cette action** (chaque action de Pouvoir ne peut donc être utilisée qu'une seule fois par manche). Les actions de Pouvoir imprimées sur une fiche de faction peuvent uniquement être utilisées par cette faction. Voici une liste des actions de Pouvoir disponibles :

Construire un pont

Dépensez 3 ou 4 pouvoir, pour construire un pont (sans dépenser de pièces).

Ces actions de Pouvoir fonctionnent de la même façon que l'action Construire un pont ci-dessus. La seule différence est que vous dépensez du pouvoir et non de l'argent. Ces actions de Pouvoir, comme toutes les autres, sont utilisables une seule fois par manche. Toutefois, l'action Construire un pont reste disponible et peut être effectuée plusieurs fois par manche (à raison d'une fois par tour).



Augmenter la Navigation

Dépensez 4 pouvoir pour augmenter votre valeur de navigation de 1 (sans dépenser de pièces). Faites avancer votre pion Faction d'une case sur la piste de navigation et marquez immédiatement les points indiqués.

Cette action de Pouvoir fonctionne de la même façon que l'action Augmenter la Navigation ci-contre. La seule différence est que vous dépensez du pouvoir et non de l'argent. Cette action de Pouvoir, comme toutes les autres, est utilisable une seule fois par manche. Toutefois, l'**action Augmenter la Navigation** reste disponible et peut être effectuée plusieurs fois par manche (à raison d'une fois par tour).



 Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez **2 points** à chaque fois que vous augmentez votre valeur de navigation.

Exemple : Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez **2 points** à chaque fois que vous augmentez votre valeur de navigation.



Gagner 7 pièces

Dépensez 4 pouvoir pour gagner 7 pièces.



Rendre habitable et Construire avec 1 pelle gratuite

Dépensez 4 pouvoir pour accomplir une action *Rendre habitable et Construire* (p. 5) avec une pelle gratuite. Les règles standard de l'action *Rendre habitable et Construire* s'appliquent (dont les règles de *Décompte intermédiaire*, le cas échéant). Si vous voulez rendre habitable un terrain qui vous demande 2 pelles, vous pouvez payer la seconde pelle pour 6 pièces.



Rendre habitable et Construire avec 2 pelles gratuites

Dépensez 6 pouvoir pour accomplir une action *Rendre habitable et Construire* (p. 5) avec 2 pelles gratuites. Vous pouvez donc :

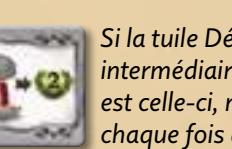


- Rendre habitable **1 case Terrain** qui vous demande 1 ou 2 pelles.
- Rendre habitable **2 cases Terrain** qui demandent chacune 1 pelle. **Les deux cases Terrain** doivent être à portée de vos bâtiments **avant** que vous ne commenciez à résoudre cette action.

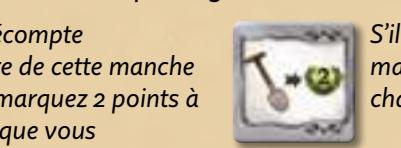
Vous ne pouvez pas acheter de pelles supplémentaires. Vous devez immédiatement placer une tuile Terrain avec votre terrain natal sur le(s) terrain(s) transformé(s) comme d'habitude. Pour chacune des options ci-dessus, vous pouvez immédiatement construire **une** maison sur **une** case Terrain que vous venez de rendre habitable au coût normal (même si vous avez rendu 2 cases habitables, vous pouvez uniquement construire une seule maison).

Les autres règles standard de l'action *Rendre habitable et Construire* s'appliquent (dont les règles de *Décompte intermédiaire*, le cas échéant).

Note : les tuiles suivantes s'appliquent aux deux actions de pouvoir *Rendre habitable et Construire* avec des pelles gratuites :



Exemple : Si la tuile Décompte intermédiaire de cette manche est celle-ci, marquez **2 points** à chaque fois que vous construisez une maison.



ACTIONS SPÉCIALES

Vous pouvez trouver des actions spéciales sur une des **tuiles Bonus** et certaines **capacités de palais**. Comme les actions de Pouvoir, elles affichent une icône d'octogone orange. Cependant, contrairement aux actions de Pouvoir, elles n'ont pas de coût en pouvoir. Toute action spéciale ne peut être effectuée qu'une seule fois par manche. Après avoir activé une action spéciale, placez un jeton X sur l'icône (effet) de l'action. Les actions spéciales de faction peuvent uniquement être utilisées par la faction en question. Les détails des actions spéciales sont indiqués p. 11 (tuile Bonus) ou p. 11 et 12 (actions).



Exemple : vous jouez les Génies et avez déjà construit le palais de gauche. Sa capacité permet non seulement de gagner 2 pouvoir en phase 1, mais débloque aussi une action spéciale. À votre tour, si vous utilisez une action pour faire cette action spéciale, vous devez placer un jeton X dessus pour marquer que vous l'avez utilisée (et ne pourrez pas la réutiliser lors de cette manche).

PASSER

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas faire d'action lorsque votre tour revient, vous **passer** et sortez de la manche en cours. Vous n'êtes plus pris en compte dans le tour de jeu jusqu'à la fin de la phase 2. Toutefois, vous pouvez toujours **gagner du pouvoir** lorsque vos adversaires construisent ou améliorent des bâtiments adjacents à vos propres bâtiments (voir *Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs* p. 7). De plus, les capacités spéciales des **Inventeurs** et des **Félins** restent actives.

Lorsque vous passez, procédez comme suit :

- Si vous êtes le premier à passer, prenez le jeton **Premier joueur** (sauf manche 5). Vous jouerez en premier lors de la prochaine manche.
- Vérifiez s'il existe une condition "**lorsque vous passez**" (un parchemin fermé) sur votre tuile Bonus, votre capacité de faction, ou sur l'une de vos capacités de palais actives. Si oui, gagnez le bonus correspondant.
- Ensuite, choisissez l'une des **tuiles Bonus** disponibles et **échangez-la** contre votre ancienne tuile Bonus. **Vous ne pouvez pas garder la même tuile d'une manche sur l'autre.** Vous pouvez choisir une tuile Bonus qu'un autre joueur a déjà rendu lors de cette manche. S'il y a de l'argent sur la tuile Bonus que vous récupérez, ajoutez cet argent à votre réserve.
- Retournez votre tuile Bonus sur son côté opposé pour indiquer aux autres joueurs que vous avez passé lors de cette manche.
- Si vous êtes le **dernier joueur** à passer lors de cette manche, lancez la Phase 3 – Fin de la manche.



Exemple : vous avez cette tuile Bonus et passez avec 2 comptoirs sur le plateau, ce qui vous rapporte 4 points. Choisissez une nouvelle tuile Bonus et échangez-la contre celle-ci.

OPTION SUPPLÉMENTAIRE : ÉCHANGE DE POUVOIR

Cette option supplémentaire vous permet de **dépenser** autant de **pouvoir** que vous le souhaitez depuis le bol III pour gagner de l'argent. Vous gagnez **1 pièce** par pouvoir dépensé.

Vous pouvez effectuer cette option supplémentaire lors des phases suivantes :

- Lors de la **phase 2** : à tout moment de votre tour, **avant** ou **après** votre action, même si l'action est *Passer*. L'option est résolue *en plus* de votre action.
- Lors de la **phase 3** (fin de la manche).
- À la **fin de la partie**.

Astuce : l'échange de pouvoir peut être intéressant lorsque vous passez à la fin d'une manche, surtout si vous attendez des revenus et que la plupart de vos pions Pouvoir sont déjà dans le bol III. (Pour plus de détails sur le *Cycle de Pouvoir*, voir p. 4).

PHASE 3 - FIN DE LA MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase 3 commence. Il s'agit en fait de la préparation de la manche suivante (vous pouvez donc ignorer cette étape à la fin de la 5e et dernière manche).

Avant de commencer la manche suivante :

- Retirez tous les **jetons X** des actions de pouvoir et des actions spéciales, tout en les laissant à proximité.
- Placez **1 pièce** sur chaque **tuile Bonus** se trouvant à côté du plateau, même s'il y a déjà de l'argent dessus.
- Retournez la **tuile Décompte Intermédiaire** de la manche tout juste terminée afin de laisser uniquement visibles les tuiles Décompte intermédiaire des manches à venir. Cela vous permet également de tenir le compte du nombre de manches.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la 5e manche, une fois que tous les joueurs ont passé. Déclenchez alors le **décompte final** qui se divise en 2 parties : le **Décompte de Richesse** et le **Décompte des Territoires**. Le joueur qui obtient le total de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, jouez une partie de Terra Mystica pour déterminer le vainqueur !

DÉCOMpte DE RICHESSE

Faites un dernier *Échange de pouvoir* pour convertir tout pion Pouvoir de votre bol III en argent (voir ci-dessus). Ensuite, chaque groupe de 3 pièces vous rapporte 1 point.



DÉCOMpte DES TERRITOIRES

Comptez le nombre de bâtiments de votre plus grand groupe de bâtiments (un bâtiment fait partie d'un groupe tant qu'il est **à portée** d'un autre bâtiment de ce groupe – voir p. 5). Marquez ensuite vos points par rapport aux autres joueurs :

- Si c'est votre groupe qui compte le plus de bâtiments, marquez 12 points.
- Si votre groupe arrive en 2^e position, marquez 8 points.
- Si votre groupe arrive en 3^e position, marquez 4 points.
- Si votre groupe arrive en 4^e position, marquez 0 point.

Voyez l'exemple page suivante.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, faites la somme des points normalement attribués pour la position à égalité et pour la ou les positions suivantes (en fonction du nombre de joueurs à égalité), puis divisez cette somme par le nombre de joueurs à égalité. Chaque joueur à égalité marque donc le même nombre de points (voir exemple).

Exemple : tous les joueurs ont une valeur de navigation de 2. **Bleu et Rouge** sont à égalité pour le groupe qui compte le plus de bâtiments, avec 10 bâtiments chacun. Le plus grand groupe de **Jaune** ne compte que 5 bâtiments. **Bleu** et **Rouge** se partagent donc les 2 premières places et marquent 10 points chacun ($12 + 8 = 20$, $20 \div 2 = 10$). **Jaune** marque seulement 4 points pour sa 3^e place.



VARIANTE POUR L'ORDRE DE JEU

Avec cette variante, vous ne jouez plus dans le sens horaire, mais dans l'ordre exact dans lequel les joueurs ont passé lors de la phase 2 de la manche précédente. À 2 joueurs, cette variante ne diffère pas d'une partie normale.

MISE EN PLACE MODIFIÉE

- Installez le plateau Ordre de jeu à côté du plateau principal.
- Lorsque vous choisissez une faction, placez la tuile Faction correspondante sur l'emplacement le plus élevé disponible de la colonne de gauche du plateau Ordre de jeu.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

PHASE 2 : ACTIONS

Les joueurs ne jouent plus dans le sens horaire, mais dans l'ordre défini par le plateau Ordre de jeu, de haut en bas.

Pour la 1^{re}, 3^e et 5^e manche, consultez la colonne de gauche. Pour la 2^e et 4^e manche, consultez la colonne de droite. Les numéros des manches correspondantes sont inscrits au-dessus de chaque colonne pour vous le rappeler.

ACTION PASSER

Si vous décidez de passer, déplacez votre tuile Faction sur l'emplacement disponible le plus élevé de l'autre colonne du plateau Ordre de jeu (celle qui porte le numéro de la manche à venir). Résolvez le reste de l'action Passer comme d'habitude. La colonne où vous venez de placer votre tuile définit l'ordre de jeu pour la prochaine manche.



Exemple : vous jouez les **Génies**. À votre tour, vous décidez de faire l'action Passer. Vous déplacez donc votre tuile Faction sur l'emplacement disponible le plus élevé de la colonne de droite. Puisque vous êtes le premier à passer lors de cette manche, vous serez le premier à faire la première action de la phase 2 lors de la manche suivante.

VARIANTES POUR 2 JOUEURS

Si vous connaissez bien le jeu et souhaitez découvrir de nouvelles règles pour 2 joueurs, nous vous conseillons les variantes ci-dessous. La variante **Planificateur** est plus stratégique tandis que la variante **Aléatoire** est plus basée sur la chance. Les deux variantes font intervenir des maisons neutres.

RÈGLES COMMUNES

- Lors de la mise en place, utilisez le **côté du plateau** prévu pour 2 joueurs exclusivement (voir icône en bas à gauche).
- Les maisons de la faction neutre comptent comme étant des maisons adverses lorsque vous devez payer le coût d'un comptoir.
- Le placement d'une maison neutre ne déclenche jamais d'effets spéciaux (pas de gain de pouvoir pour les bâtiments adjacents, ni de capacité de faction).

RÈGLES DE LA VARIANTE PLANIFICATEUR

- Après avoir placé le plateau, mais avant de résoudre les autres étapes de la mise en place, désignez au hasard une couleur de faction : ce sera la **faction neutre**. Chaque joueur prend une maison de cette couleur et la place sur une case libre marquée d'un petit symbole de maison sur le terrain natal correspondant (vous avez le choix entre 4 cases). Reprenez ensuite la mise en place classique. Aucun joueur ne peut jouer le peuple qui correspond à la faction neutre.
- Lors de la **phase 3 de la troisième manche** (et seulement à ce moment-là), placez une maison de la faction neutre sur chacun des deux autres terrains nataux, s'ils sont encore disponibles.

RÈGLES DE LA VARIANTE ALÉATOIRE

Avant la phase Revenus de **chaque manche** (y compris la première) :

- Le premier joueur prend une maison de chacune des 3 couleurs non choisies par les joueurs et en tire une au sort. Il place ensuite cette maison sur une case libre marquée d'un petit symbole de maison sur le terrain natal correspondant. S'il n'y a aucune case disponible, défaussez la maison.
- L'autre joueur tire une maison au sort parmi les deux restantes et la place sur une case libre marquée d'un petit symbole de maison sur le terrain natal correspondant. S'il n'y a aucune case disponible, défaussez la maison.
- Défaussez la maison restante.

APPENDICE

Cet appendice vous donne les précisions nécessaires sur les tuiles Décompte intermédiaire, les tuiles Bonus et les différentes factions.

TUILLES DÉCOMpte INTERMÉDIAIRE

Ces tuiles indiquent pour quelles actions vous allez marquer des points lors de la phase Actions de cette manche. En voici la liste :



Chaque fois que vous construisez une maison lors de cette manche, marquez 2 points.



Chaque fois que vous améliorez une maison en comptoir lors de cette manche, marquez 3 points.



Chaque fois que vous améliorez un comptoir en palais lors de cette manche, marquez 5 points.



Chaque fois que vous faites avancer votre pion Faction sur la piste de navigation lors de cette manche, de quelque manière que ce soit, marquez 2 points (en plus de ceux normalement accordés par la case que vous atteignez sur la piste).



Marquez 2 points pour chaque pelle que vous **utilisez** lors de cette manche pour rendre un terrain habitable. Cet effet s'exerce même si vous ne payez pas la pelle utilisée (par ex. grâce à une action de pouvoir qui la rendrait gratuite).

TUILLES VILLE

Vous pouvez utiliser ces tuiles lorsque vous fondez une ville. Leurs bonus sont :



Gagnez 6 pièces et marquez 5 points.



Gagnez 8 pouvoir et marquez 6 points.



Augmentez votre valeur de navigation de 1 et marquez 4 points (en plus de ceux normalement accordés par la case que vous atteignez sur la piste).



Marquez 9 points.

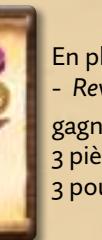
Exemple : Décompte intermédiaire - Pelles. La tuile Décompte intermédiaire permet de marquer 2 points par pelle utilisée lors de cette manche. Vous utilisez l'action de pouvoir **Rendre habitable** et **Construire avec une pelle** gratuite et payez 6 pièces pour avoir une deuxième pelle. Avec ces 2 pelles, vous transformez un désert adjacent en lac. Puisque vous avez utilisé 2 pelles, vous marquez 4 points.

TUILLES BONUS

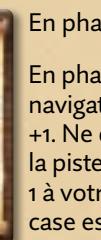
Votre tuile Bonus est valide pendant une manche. Elle rapporte systématiquement des revenus supplémentaires en phase 1. Certaines vous rapportent des points lorsque vous passez ou procurent d'autres avantages.



En phase 1 - Revenus : gagnez 6 pièces.



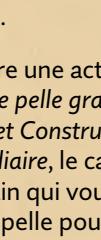
En phase 1 - Revenus : gagnez 3 pièces et 3 pouvoir.



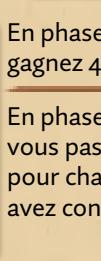
En phase 1 - Revenus : gagnez 3 pouvoir.



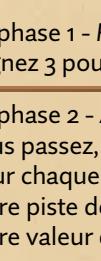
En phase 1 - Revenus : gagnez 2 pièces.



En phase 2 - Actions : vous pouvez faire une action spéciale **Rendre habitable** et **Construire avec une pelle gratuite**. Les règles standard de l'action **Rendre habitable** et **Construire** s'appliquent (dont les règles de Décompte intermédiaire, le cas échéant). Si vous voulez rendre habitable un terrain qui vous demande deux pelles, vous pouvez payer la seconde pelle pour 6 pièces.



En phase 1 - Revenus : gagnez 4 pouvoir.



En phase 2 - Actions : lorsque vous passez, marquez 4 points pour chaque palais que vous avez construit sur le plateau.

FACtions

GÉNIES

Capacité de faction

Chaque fois que vous fondez une ville, marquez 4 points supplémentaires.

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 2 pouvoir à chaque phase Revenus.

De plus, vous disposez maintenant d'une action spéciale personnelle utilisable une fois par manche. Celle-ci vous permet de construire gratuitement 1 maison sur n'importe quelle case de lac, même non adjacente, et même hors de portée. Cette action spéciale compte comme **Construire une maison**. Vous **ne pouvez pas** dépenser des pelles pour construire la maison ailleurs que sur une case de terrain natal à cette occasion.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous pouvez fonder vos villes avec une valeur de 6 au lieu de 7. Il vous faut tout de même 4 bâtiments pour fonder une ville. **Note : la construction de ce palais peut vous permettre de fonder immédiatement une ou plusieurs villes.**

CHIENS DE MER

Capacité de faction

Vous pouvez fonder des villes de part et d'autre d'une case de rivière sans devoir construire un pont. Vous décidez librement où et quand vous exercez cette capacité. Lorsque vous fondez une ville de cette façon, placez la tuile Ville sur la case Rivière pour matérialiser sa présence. Vous pouvez toujours construire des ponts selon les règles standard. **Note : cette capacité peut être utilisée sur n'importe quelle case rivière, même celles qui ne peuvent normalement pas accueillir de pont.**

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 4 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

Lorsque vous construisez ce palais, augmentez gratuitement votre valeur de navigation de 1. Vous marquez normalement les points indiqués par la case que vous atteignez sur la piste, ainsi que les points de la tuile Décompte intermédiaire, le cas échéant.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous débloquez une action spéciale personnelle utilisable une fois par manche. Celle-ci vous permet d'améliorer gratuitement une maison en comptoir.



GOLEMS

Capacité de faction

Lorsque vous passez, vous marquez des points en fonction du nombre de comptoirs que vous avez déjà construits : 1 ou 2 comptoirs = 2 points, 3 comptoirs = 3 points, 4 comptoirs = 4 points.

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 4 pouvoir lors de chaque phase Revenus. De plus, toute transformation de terrain qui coûte normalement deux pelles n'en coûte plus qu'une seule.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous pouvez fonder vos villes avec une valeur de 6 au lieu de 7. Il vous faut tout de même 4 bâtiments pour fonder une ville. **Note** : la construction de ce palais peut vous permettre de fonder immédiatement une ou plusieurs villes.

ÉFRITS

Capacité de faction

Toute action de pouvoir vous coûte 1 pouvoir de moins. Cela ne s'applique pas à l'Option supplémentaire : Échange de pouvoir (voir p. 9).

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 4 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

Lorsque vous construisez ce palais, vous pouvez immédiatement rendre une case Terrain de bord de plateau habitable et y construire une maison, et tout ceci gratuitement. La case n'a pas besoin d'être à votre portée. Cet effet ne compte pas comme utiliser des pelles, mais il compte comme Construire une maison. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser l'effet de transformation qui vous est offert : vous avez le droit de choisir une case déjà habitable pour construire.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, lorsque vous passez, marquez 1 point pour chacun de vos hameaux comprenant au moins un bâtiment sur une case de bord de plateau. Un hameau est un groupe de bâtiments adjacents, ou un bâtiment solitaire. Une ville compte comme un hameau.

FARFADETS

Capacité de faction

Gagnez 2 pouvoir pour chaque pelle que vous utilisez pour rendre un terrain habitable. Les pelles gratuites comptent également.

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 2 pouvoir et 5 pièces lors de chaque phase Revenus. Lorsque vous construisez ce palais, gagnez immédiatement 6 pouvoir.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous pouvez fonder vos villes avec une valeur de 6 au lieu de 7. Il vous faut tout de même 4 bâtiments pour fonder une ville. **Note** : la construction de ce palais peut vous permettre de fonder immédiatement une ou plusieurs villes.

INVENTEURS

Capacité de faction

Chaque fois qu'une autre faction construit une maison (où que ce soit, et même si vous avez déjà passé), gagnez immédiatement 1 pouvoir (3-4 joueurs) ou 2 pouvoir (2 joueurs). La règle Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs p. 7 s'applique toujours.

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 2 pouvoir lors de chaque phase Revenus. De plus, vous disposez maintenant d'une action personnelle utilisable plusieurs fois par manche. Celle-ci vous permet de dépenser 6 pouvoir pour rendre habitable un terrain à votre portée et y construire un comptoir, et tout ceci gratuitement. Cet effet ne compte pas comme utiliser des pelles, mais il compte comme une amélioration vers un comptoir. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser l'effet de transformation qui vous est offert : vous avez le droit de choisir une case déjà habitable pour construire.

Palais de droite

Chaque fois que vous construisez une maison, marquez 2 points.



FEES

Capacité de faction

Gagnez 2 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 3 pouvoir et 2 pièces à chaque phase Revenus.

De plus, vous disposez maintenant d'une action de pouvoir personnelle utilisable une fois par manche. Elle vous permet de dépenser 2 pouvoir pour faire une action **Rendre habitable** et **Construire** avec une pelle gratuite. Les règles standard de l'action **Rendre habitable** et **Construire** s'appliquent (dont les règles de **Décompte intermédiaire**, le cas échéant). Si vous voulez rendre habitable un terrain qui vous demande deux pelles, vous pouvez payer la seconde pelle pour 6 pièces. Si vous construisez une maison, vous devez payer le coût standard de 4 pièces.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous pouvez fonder vos villes avec une valeur de 6 au lieu de 7. Il vous faut tout de même 4 bâtiments pour fonder une ville. **Note** : la construction de ce palais peut vous permettre de fonder immédiatement une ou plusieurs villes..



DRUIDES

Capacité de faction

Vous disposez d'une possibilité d'échange supplémentaire lorsque vous utilisez l'Option supplémentaire : Échange de pouvoir. Vous pouvez dépenser 3 pouvoir du bol III pour marquer 2 points, et ce autant de fois que vous le désirez. Vous pouvez utiliser cette possibilité aux moments prévus pour l'Option supplémentaire : Échange de pouvoir (voir p. 9).

Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 4 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

De plus, lorsque vous passez, gagnez 2 pouvoir pour chacun de vos hameaux. Un hameau est un groupe de bâtiments adjacents, ou un bâtiment solitaire. Une ville compte comme un hameau (voyez l'exemple des Éfrits ci-contre).

Palais de droite

Une fois ce palais construit, marquez 3 points à chaque fois que vous améliorez une maison en comptoir.



SŒURS DU DÉSERT

Capacité de faction

Vous commencez la partie avec 3 maisons. Placez votre 3^e maison une fois que tous les joueurs ont placé leurs 2 maisons de départ.



Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 2 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

De plus, vous disposez maintenant d'une action spéciale personnelle utilisable une fois par manche. Elle vous permet de rendre habitable une case Terrain adjacente située sur le **même continent** – ce qui exclut de fait toute case située au-delà d'une rivière, même reliée par un pont. Vous pouvez immédiatement y construire une maison au coût standard. Cet effet ne compte pas comme utiliser des pelles, mais il compte comme Construire une maison.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, vous pouvez fonder vos villes avec une valeur de 6 au lieu de 7. Il vous faut tout de même 4 bâtiments pour fonder une ville. **Note** : la construction de ce palais peut vous permettre de fonder immédiatement une ou plusieurs villes..

FÉLINS

Capacité de faction

Chaque fois qu'une autre faction améliore un bâtiment (où que ce soit, et même si vous avez déjà passé), gagnez immédiatement 1 pièce (3-4 joueurs) ou 2 pièces (2 joueurs). La règle Gagner du Pouvoir grâce aux autres joueurs p. 7 s'applique toujours.



Palais de gauche

Une fois ce palais construit, gagnez 2 pouvoir lors de chaque phase Revenus.

De plus, lorsque vous améliorez une maison en comptoir, vous payez 5 pièces si au moins un bâtiment adverse lui est adjacent (au lieu de 7), et 7 (au lieu de 10) dans le cas contraire. Utilisez la tuile Palais pour recouvrir le coût standard des comptoirs sur votre fiche de faction.

Palais de droite

Une fois ce palais construit, lorsque vous passez, marquez 1 point pour chacun de vos bâtiments du plateau **non-adjacents** à une case de rivière.