

TERRA MYSTICA

Fire & Ice

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



A Terra Mystica népe sok, az egész vidéket érintő óriási változás szemtanúja volt.

Elvégre a tény az, hogy az őket körülvevő, folyamatosan változó táj a mindennapi életük része, és gyakran ők maguk is felelősek a változásokért. De a vulkánok okozta morajlás és a területeket jeges síkságokká alakító gleccserek... Ez valami új volt számukra.

És míg a Vének Tanácsa még a hirtelen klímaváltozást előidéző okokról vitázott, új lények jelentek meg, akik szintén szeretnének nyomot hagyni a vidéken...

STÁBLISTA

A Terra Mystica játékot Helge Ostertag tervezte. Ezt a kiegészítőt a tervezőtárssal, Jens Drögemüllerrel közösen fejlesztették, amiben a kiadó, Frank Heeren is támogatást nyújtott.

Illusztrációkat és a grafikai tervezést Dennis Lohausen végezte.

Frank Heeren szerkesztette és hozta létre a szabálykönyvet.

Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young, Stefan Rottman lektorálták.

Magyar szabály: Trew és Dunda

A játékesztelőinknek és támogatóinknak köszönetet szeretnénk mondani: 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 Izuvara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Taneli Armanto, valamint a baráti cseh játékesztelői közösségnek.

Külön köszönet Juho Snellmannnak és Lode Vandevennek az online játékesztelői platformért.

Sok köszönet Kay-Viktor Stegemann-nek több, vidám csoportleírásért, és Grzegorz Kobielanak a szabálykönyv angol változatáért.

Z-Man Games köszöni Josh Edwardsnak a terraformálási ötleteket.

Z-MAN
games

©2014 Feuerland Spiele

©2014 Z-Man Games Inc. az angol verzióért

info@zmandgames.com www.zmandgames.com

Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Kérdések és kommentek: info@zmandgames.com www.zmandgames.com

JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla

(a hátulján az alapjátékhoz egy másik játéktábla variációval)



3 kétoldalú csoporttábla

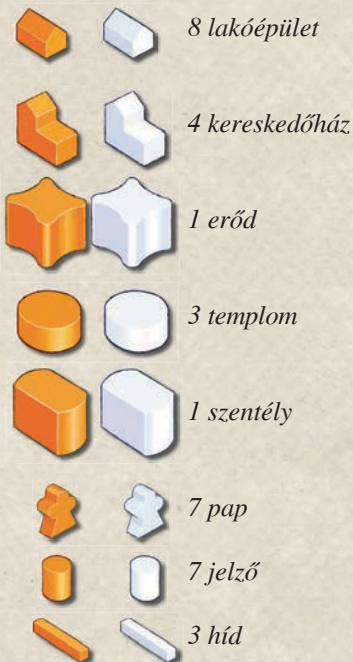
(minden oldalán különböző csoporttal)



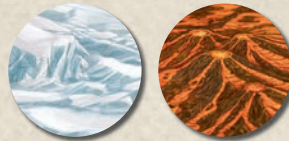
1 körsorrendtábla



A csoportok színeiben (fehér, narancs):



30 tereplapka
(kétoldalú)



10 csoportjelző
(kétoldalú)



4 végső pontozólapka



1 jéggyűrű



1 alakváltógyűrű



1 vászonzsák



BEVEZETÉS

A **Terra Mystica Tűz & Jég** a Terra Mystica játék kiegészítője, amire szükség van a kiegészítővel való játékhoz.

A kiegészítő egy új játéktáblát, 6 új csoportot és további játékvariációkat tartalmaz, amelyek még változatosabbá teszik a játékot.

Az új jég és vulkán típusú tereplapkák a hideg vagy a forróság érzetét keltik mindenütt.

Az **előkészületek** megegyeznek az alapjátékéval. Azonban némelyik új játékvariációhoz szükséges lehet további játékelemek bevonása (lásd részletesen a 8. oldalon).

AZ ÚJ JÁTÉKTÁBLA

Az új játéktábla használható a régi helyett, és ezen már a végső pontozásnál történő a pénz győzelmi pontokra váltását is feltüntettük. Természetesen a játékosok ugyanúgy használhatják az összes új csoportot és a játékvariációkat a régi táblával.

AZ ÚJ TEREPTÍPUSOK

A jégmezőkön a Jégtündérek és a Jetik telepednek le, a vulkánmezőkön az Akolitusok és a Sárkányurak. Amikor átalakítanak egy mezőt, ráteszik a megfelelő tereplapkát. **A jégmezők és a vulkánok soha nem alakíthatók át másfajta tereptípussá**, sem ásohasználattal, sem speciális akciókkal.

AZ ÚJ VÉGSŐ PONTOZÁS

Az előkészületek során a játékosok képpel lefelé megkeverik a végső pontozólapkákat, egyet felhúznak belőle, amit képpel felfelé a játéktábla mellé tesznek. Ez a lapka a játék végén, a területpontozás után lesz értékelve.

A végső pontozólapkák a területpontozás szabályait követik: **csak azok az épületek számítanak, melyek ugyanabban az egymással közvetlenül vagy közvetve szomszédos épületekből álló csoportban vannak** (azaz az összefüggő épületek). A területpontozásnak megfelelően a legjobb játékos 18 győzelmi pontot, a második legjobb 12-t, és a harmadik legjobb 6 győzelmi pontot kap. Holtverseny a szokásos módon oldódik meg, a játékosok összeadják a megfelelő helyezések győzelmi pontjait, és egyenlően szétosztják (ha szükséges, lefelé kerekítve).

A VÉGSŐ PONTOZÓLAPKÁK RÉSZLETESEN

A következő példákban a **fakírok**, a **sellők** (4-es hajózási értékkel), az **óriások** (1-es hajózási értékkel) és a **boszorkányok** (2-es hajózási értékkel) — így a bal oldali 3 lakóépületük nem kapcsolódik a többi épületükhöz) játszanak egymás ellen.

LEGNAGYOBB TÁVOLSÁG:



Minden játékos meghatározza az egymástól legmesszebb lévő két épülete közti távolságot. Ehhez megszámlolja az adott két épület között lévő mezők számát (beleszámolva e két épület egyikének mezőjét). Ha több lehetséges út van közöttük, akkor a legrövidebbet kell választani közülük.



A **sellők**nél és a **fakíroknál** a legnagyobb távolság egyaránt 12. Mindketten 15 győzelmi pontot kapnak. A **boszorkányok**nál a legnagyobb távolság 8, mely a harmadik legjobb eredmény, így ők 6 győzelmi pontot kapnak.



ERŐD ÉS SZENTÉLY:



Minden játékos meghatározza az erődje és a szentélye közötti távolságot. Ehhez megszámlolja a két épület között lévő mezők számát (beleszámolva e két épület egyikének mezőjét). Ha több lehetséges út van közöttük, akkor a legrövidebbet kell választani közülük. (Ha valaki nem építette fel mindkét épületet, akkor ezért a végső pontozólapért egyetlen győzelmi pontot sem kap.)

ELŐRSÖK:



Minden játékos megszámlolja a térkép széleire épített épületeit. Ezeknek az épületeknek összekötöttnek kell lenniük.

TELEPÜLÉSEK:

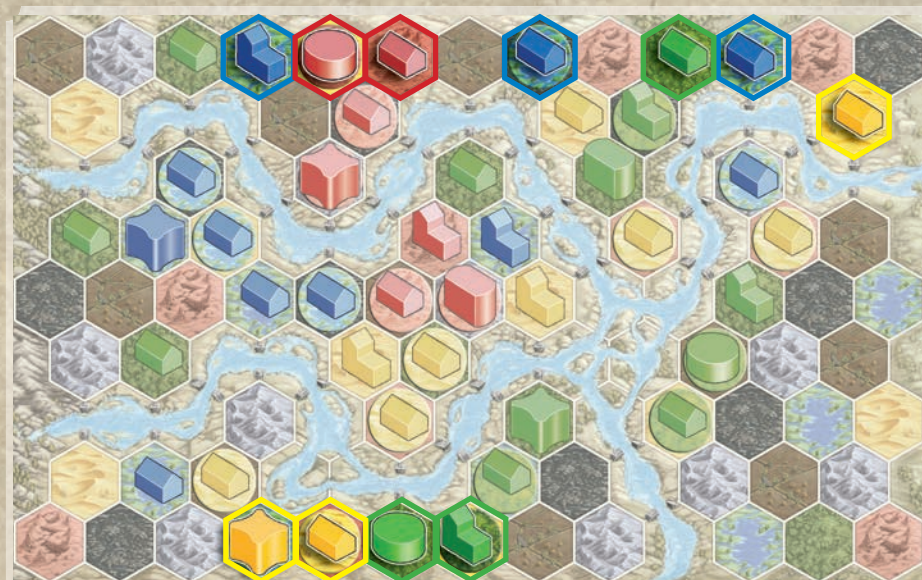


Minden játékos megszámlolja a településeit. A település azonos színű, **közvetlenül szomszédos** épületek csoportja. Az egyedülálló település, mely nem szomszédos közvetlenül egyetlen azonos színű másik épülettel sem, szintén településnek tekintendő. Az értékelendő településeknek összekötöttnek kell lenniük.

(Egy **sellőváros** folyón keresztül összekötött minden épülete ugyanannak a településnek része.)



A legjobbak a **boszorkányok** 4-es távolsággal. A másodikok az **óriások** 3-as távolsággal. A **sellők** és a **fakírok** nem építették meg a szentélyüket, így ebben a kategóriában nem kapnak pontot.



A **sellőknek**, a **fakíroknak** és a **boszorkányoknak** egyaránt 3 (ugyanazon csoporthoz tartozó) épületük van a térkép határmezőin. Mindegyikük 12 győzelmi pontot kap.



A **fakíroknak** 7 településük van, a **sellőknek** 6, és a **boszorkányoknak** 4. Egyenként 18, 12 és 6 győzelmi pontot kapnak.



AZ ÚJ CSOPORTOK

A JÉGCSOPORTOK

Amikor egy játékos jégcsoportot választ, akkor **azonnal** választania kell egy kezdőterepet. Ez az a terep, ahol a játékos az első épületét fel fogja építeni, és ahonnan a későbbiekben az átalakításkörön az ásókat számolva alakítja a felszínt. A választott kezdőterep nem lehet egy már választott csoport szülőföldterepe (*beleértve a folyójárókat és az alakváltókat*). A játékos választását a jéggyűrűvel jelöli meg. Leteszi az átalakításkörén a választott tereptípusra. A következő játékosok nem választhatnak ilyen szülőföld tereptípussal rendelkező csoportot. A jégcsoportok a fehér játékelemeket használják.



Jeff a jégtündéreket választja. Nem választhatja a pusztaságot és a mocsarat kezdőterepnek, mert az óriások és az árnylények már játékban vannak. Az erdőt választja, és leteszi a jéggyűrűt az átalakításkörén lévő erdőre. Ennek következtében, Alice - a negyedik játékos - nem választhatja a boszorkányokat és a tündéreket csoportjának.

Amikor a játékos leteszi az első két épületét, az épület lerakása előtt mindig lerak (ingyen) egy jéglapkát a kezdőterepéül választott mezőre. A játék folyamán, amikor egy másik terepet alakít jégmezővé, megszámlolja a kiindulási terep és a kezdőterep közötti ásók számát – ennyi ásó szükséges az adott felszín átalakításához. Amikor a játékos a kezdőterepét alakítja jégmezővé, akkor pontosan 1 ásót fizet! Természetesen, mint általában, bármelyik tereptípusnál megállva, részlegesen is lehet területet átalakítani.

A fenti példában a jégtündéreknél 1-1 ásó kell az erdő, a hegy és a tó jégmezővé alakításához, 2-2 ásó a pusztasághoz és a mocsárhoz, és 3-3 ásó a sivataghoz és a síksághoz.

JÉGTÜNDÉREK

KÉPESSÉG:

A jégtündéreket választva a játékos kap egy általa választott kegylapkát is. Azonnal a jelzett számnak megfelelően előre lép az adott kultusznál, és ha úgy alakul, ezáltal hatalomhoz jut. Ha a választott kegylapkán jövedelem van, akkor ezt a jövedelmet az első (és minden rákövetkező) fordulón I. fázisában megkapja. Az adott kegylapka egyéb képességeit az első (és minden rákövetkező) fordulón II. fázisában lehet felhasználni.

ERŐD:

Az erőd megépítése után minden fordulóban, amikor passzol, 3 győzelmi pontot kap mindegyik, a táblán lévő temploma után.



A régi mondák szerint a jégtündéreket egykor a sellők csoportjához tartozták. Ugyanúgy barátságosak és kedvesek, de csak a hideg és a fagy teszi őket boldoggá. A jégtündéreket szeretik az ajándékokat - adj nekik valamit, és ők többé nem engedik el, főleg, mert a legtöbb dolog odafagy a kezükhöz! Ezért, noha barátságosnak tűnnek, óvakodj kezed rázni egy jégtündérrel.

JETIK

KÉPESSÉG:

Amikor egy játékos egy játéktáblára nyomtatott hatalomakciót választ, 1-gyel kevesebb hatalmat fizet.

Az erődje és a szentélye 4 hatalmat ér (ami fontos, amikor más játékos épületevékenységéért kap hatalmat, és amikor várost alapít).

Tipp: Tegyéél emlékeztetőül egy hatalomjelzőt ezekre az épületekre.

ERŐD:

Az erőd megépítése után a játékos még akkor is végrehajthatja a játéktáblára nyomtatott hatalomakciót, ha már végrehajtották azt (akár az adott játékos, akár egy másik játékos). Ha olyan hatalomakciót választ, amit még senki nem hajtott végre, akkor a szokásos módon takarja le egy akciójelzővel.



A Jetik nem léteznek. Nem, még a Terra Mystican sem. De vannak pletykák a civilizációval leszámolt, gleccseren és úszó jégtáblákon élő remetéről, akik évekig nem borotválkoztak. Ügyes művészeknek mondják őket, akik eladják az embereknek jégszobraikat, miközben a küszöbön álló jégkorszakról szóló rémmesékkel ijeszgetik őket. Később, amikor a jég szobor elolvad a kandallón, a vevő megkérdezi, hogy valóban találkozott-e a jéttel vagy csak álmodta.



A VULKÁN CSOPORTOK

Miután minden játékos választott csoportot, a játékos válasszon egy kezdőterepet. Nem lehet már játékban lévő csoport szülőföld- vagy kezdőterepét választani **(beleértve a jégtündéretet, a jetiket, az alakváltókat és a folyójárókat is)**. A Vulkán csoport a narancssárga játékelemeket használja.

Amikor a játékos leteszi az első két épületét, akkor még az épületek lerakása előtt (ingyen) letesz egy vulkánlapkát a választott kezdőterepre.

Ezután a csoport választott kezdőterepének nincs további különleges hatása.

A vulkán csoport soha nem kap győzelmi pontot a táblára letett vulkánlapkéért (mivel nem használnak ásót a terep átalakításához).

SÁRKÁNYURAK

KÉPESSÉG:

A játékosnak hatalomjelzőket kell használnia a terep átalakításához. *(A felszínátalakításhoz használt hatalomjelzőket le kell venni a csoporttábláról.)* A játékos egy másik játékos szülőföldterepét 2 hatalomjelzőért alakítja át vulkánná. Minden egyéb tereptípus költsége 1 hatalom. *(A jégtündéreknek, a jetiknek és a folyójáróknak nincs szülőföldterepük. A jég nem alakítható át.)* A játékosnak minden szükséges hatalomjelzőt **el kell távolítania egy vagy több tárolójából**. A játékos az akcióval vagy kultusz bónusszal szerzett ásót nem használhatja fel terepátalakításra. Ehelyett 1 hatalomjelzőt kap az általános készletből csoporttáblájának I. tartályába minden megszerzett ásó után. *(Így lehetséges, hogy 12-nél több hatalomjelző lesz a tárolóiban. Ha egy pontozólapka győzelmi pontot ad a felhasznált ásókért, akkor ő is megkapja a győzelmi pontokat.)*

ERŐD:

Az erőd megépítése után azonnal, és csak egyszer, a játékos a játékosok számával egyenlő számú hatalomjelzőt kap az általános készletből, a csoporttáblájának I. tárolójába.

(Így lehetséges, hogy 12-nél több hatalomjelző lesz a tárolóiban.)



Sok a szóbeszéd a sárkányurak és a sárkányok közötti rokoni kapcsolatáról. Némelyek szerint megérzik a hamarosan kitörő vulkánokat. A sárkányúr a sárkányát egy vulkánon túli megfelelő helyre tudja vezetni, ahol a sárkány medítálya és tüzet okádvá egy kitörést idéz elő. *(A tűzokádás nagyon meditatív cselekvés a sárkányoknál.)* Mind a sárkányurak, mind a sárkányok hasznat húznak ebből az együttműködésből - a sárkány egy új vulkánt kap fűrödni vagy grillezéshez, és a sárkányúr saját céljaira használhatja fel ezt a hatalmat.

AKOLITUSOK

KÉPESSÉG:

A terepátalakításhoz kultuszpontokat kell használniuk. Egy másik játékos szülőföldterepének vulkánná alakítása 4 kultuszpontba kerül. Minden egyéb tereptípus költsége 3 kultuszpont. *(A jégtündéreknek, a jetiknek és a folyójáróknak nincs szülőföldterepük. A jég nem alakítható át.)* A 3 vagy 4 kultuszpont kifizetésénél a játékos ennyi mezővel mozgatja lejjebb jelzőjét **egyetlen kultuszszávon**. *(A játékos nem veszít hatalmat a kultuszszávon való lefelé haladás során, de újra és újra megkapja azt, amikor felfelé halad.)* A játékos az akcióval vagy kultusz bónusszal szerzett ásót nem használhatja fel terepátalakításra. Ehelyett minden megszerzett ásóért 1 lépést megy előre egy általa választott kultuszszávon. *(Ha több ásót kap, akkor mindhez választhat különböző kultuszszávozt. Ha egy pontozólapka győzelmi pontot ad a felhasznált ásókért, akkor ő is megkapja a győzelmi pontokat.)*

ERŐD:

Az erőd megépítése után 1-gyel többet léphet előre minden, a kultuszszávról küldött papért, vagyis 3/2/1 helyett 4/3/2 lépést.



Technikailag az akolitusok eretnekek - a többi csoport szerint. Nem elégszenek meg azzal, hogy csak a kultuszokban imádják az elemeket. Az akolitusok inkább használják az elemek hatalmát, amivel vulkánkitöréseket okoznak. Kís szikrát lehet megfigyelni a szemükben, amikor a kitörő vulkán forró magmája kiömlik. Néhányan azt mondják, ez megszállottság, de ez talán csak annak az öröme, hogy a tájat egyetlen ásóvágás nélkül képesek megváltoztatni.

A VÁLTOZÓ CSOPORTOK

ALAKVÁLTÓK

Az alakváltókat választó játékosnak **azonnal** választania kell egy szülőföldterepet. A választott terep nem lehet egy már játékban lévő csoport szülőföld- vagy kezdőterepé **(beleértve a jégtündéretet és a jetiket)**. A játékos a választását az alakváltógyűrűvel jelöli meg. A gyűrűt leteszi az átalakításkörén a választott tereptípusra. A játékos a szülőföldterepnek megfelelő játékelemeket használja. A következő játékosok nem választhatnak ilyen szülőföld tereptípussal rendelkező csoportot. *(Lásd példának a jégcsoport példáját az 5. oldalon.)*

A játékos a játék folyamán a terepátalakításhoz szükséges ásók számát az általa választott szülőföldterep alapján számolja ki.



Adele az alakváltókat választja. Mivel a boszorkányok már játékban vannak, nem választhatja szülőföldterepnek az erdőt. Helyette a pusztaságot választja, és ennek megfelelően teszi le az alakváltógyűrűt az átalakításkörére. Amíg a pusztaság a szülőföldterepé, 1-1 ásóra van szüksége a hegy és a sivatag átalakításához, 2-2 ásóra az erdő és a síkság átalakításához, és 3-3 ásóra a mocsár és a tó átalakításához.



KÉPESSÉG:

Amikor a játékos legalább egyik szomszédja, a játékos épülettevékenysége miatt hatalomhoz jut, akkor a játékos azonnal kap 1 hatalomjelzőt az általános készletből a III. tárolójába. (A játékos épülettevékenységéneként maximum 1 hatalomjelzőt kap, függetlenül attól, hogy hány szomszédja jutott hatalomhoz. Így lehetséges, hogy 12-nél több hatalomjelző lesz a tárolóban.) Ha az összes szomszéd visszautasítja a hatalmat, akkor a játékos jelző helyett 1 hatalmat kap (vagyis átszerez egy hatalomjelzőt a normál szabályok szerint). (A kultistákhoz hasonlóan, szomszédok nélkül ezekből a dolgokból nem részesül.)



Első pillantásra az alakváltók nagyon barátságos és elragadó teremtmények. Olyanok akarnak lenni, mint te, úgy akarnak kinézni, mint te, úgy akarnak élni, mint te, és még azt is akarják csinálni, amit te. Először hízelgésnek veszed, de hamarosan kezd aggasztóvá, sőt, ijesztővé válni. Mert ha hagyod, átveszik feletted az uralmat...

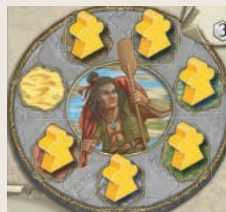
ERŐD:

Az erődöt megépítve a játékos képes lesz megváltoztatni szülőföldje tereptípusát bármilyen olyan tereptípusra, mely a játékban részt vevő egyik csoportnak sem a szülőföldterepe. (A jégtündéreknek, a jetiknek, a folyójáróknak és a sárkányuraknak nincs szülőföldterepeük.) A szülőföldterep megváltoztatása 3 hatalomba kerül, amit vagy 3 hatalomjelző III. tárolóból az I. tárolóba mozgatásával vagy a saját csoporttábláról 3 hatalomjelző levételével (amelyik tárolóból a játékos szeretné) lehet kifizetni. Ez akciónak számít, melyet a játékos fordulónként többször is végrehajthat (külön körökben). Az új szülőföldterep jelzéséhez a játékos az átalakításkörének megfelelő tereptípusára teszi át az alakváltógyűrűt. A játékos megtartja azokat a játékelemeket, melyeket eddig is használt. Minden alkalommal, amikor szülőföldterepet vált, azonnal kap 2 győzelmi pontot.

FOLYÓJÁRÓK

A folyójárókat választó játékosnak azonnal választania kell egy kezdőterepet. A választott terep nem lehet egy már játékban lévő csoport szülőföld- vagy kezdőterepe (beleértve a jégtündéreket és a jetiket).

A játékos a kezdőterepnek megfelelő játékelemeket használja. A következő játékosok nem választhatnak ilyen szülőföld tereptípussal rendelkező csoportot. A játékos te-repkörének minden mezőjére lerak egy papot, a kezdőterepét kivéve. (Amit többi csoportnál átalakításkörnek, azt a folyójáróknál terepkörnek nevezük.)



Alice a folyójárókat választja, és a sivatagban szeretné kezdeni a játékot. Ezért letesz 1-1 sárga papot a terepkörének többi 6 terepmezőjére (vagyis a síkságra, mocsárra, tóra, erdőre, hegyre és pusztaságra).

A játékosnak az első két épületét (ahogy majd az összes többit is) a folyóval szomszédos mezőkre kell tennie. Innentől fogva az összes további épületet úgy kell megépítenie, hogy a saját hajózási értékét is figyelembe véve a többi épülettől elérhető legyen (ez növelhető a „+1 Hajózás” bónuszkartyával).

KÉPESSÉG:

Folyójáróként a játékos nem tud terepet átalakítani, hanem inkább felszabadít többféle tereptípust, ahol letelepedhet: minden alkalommal amikor a játékos papot kap - ahelyett, hogy a saját készletéből venné el -, a terepköre egyik mezőjéről vehet el egy papot, melyet visszatesz a saját készletébe. Innentől kezdve letelepedhet az újonnan elérhetővé vált terepre. A játékos ezt a képességét mindig használhatja, amikor papot kap, attól függetlenül, hogy azt hogy szerezte.

ERŐD:

Az erőd megépítése után azonnal, és csak egyszer, a játékos legfeljebb két hidat ingyen építhet.



A folyójárók partlakók, a hullámzó víz közelségére van szükségük a boldogsághoz. Réges-régen a papjaik felfedezték, hogy nem igazán számít, hogy milyen tereptípuson élnek - ez a Terra Mysticán egy hallatlan felfedezés. Egyébként kifejezetten ártalmatlanok. Friss halak sütése a tűzrakó helyen, és egy távoli lant zenéjének hallgatása minden, amire a folyójáróknak igazán szükségük van az életben.



A folyójárók (barnával játszanak) eddig 2 papot kaptak. Arra használták ezeket, hogy a terepkörükön lévő tó és hegy elérhetővé váljon. A bal oldalon látható helyzetben most már építhetnek a megjelölt mezőkre az 1-es hajózási értéküket használva.

A városalapításnál és a végső pontozásnál a hajózással nem összekötött, de közvetlenül szomszédos épületek összekapcsoltnak tekintendők.

A folyójárók nem tudják, hogy mi az az ásó - nem tudják használni őket.



A nyilak megmutatják, hogy a játékos hogy tudta megalapítani ezt a várost. A bal szélső lakóépület lehetővé teszi az erőd és a kereskedőház építését, a jobb szélső lakóépület a két lakóépület építését. Az épületek két különböző folyó partján vannak, de egy városban.



AZ ÚJ JÁTÉK VARIÁCIÓK

A következő játékvariációk használhatók önmagukban vagy egymással kombinálva.

VÁLTOZÓ KÖRSORREND

Az előkészületek során tegyék a körsorrendtáblát a játéktábla mellé. A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos leteszi a csoportjelzőjét a körsorrendtábla bal oszlopának legfelső üres mezőjére. A játék folyamán, amikor egy játékos passzol, a körjelzőjét a körsorrendtábla másik oszlopának legfelső üres mezőjére teszi. A körsorrendtábla közepén lévő római számok mutatják az adott forduló alatt a játékos sorrendet.

Példa:



Adele a kezdőjátékos, és az akolitusokkal játszik. A következő játékos az óramutató járása szerint a tündérekkel játszó Alice, majd Jeff jön, aki a nomádokkal van.



Az első fordulóban a tündérek passzolnak először, így ők lesznek a következő fordulóban a kezdőjátékosok.



Az akolitusok passzolnak az első fordulóban másodjára, tehát ők lesznek, akik a második fordulóban másodikként kerülnek sorra. A nomádok maradnak a játékos sorrendben az utolsók.

CSOPORTOK ÁRVERÉSE

A játék előkészületei a szokásosak (beleértve a körsorrendtáblát is), de még nincs csoportválasztás. Tegyék az összes csoportjelzőt a vászonzsákba, és keverjék össze. Ezután húzzatok a játékosok számával egyenlő számú csoportjelzőt. A kihúzott lapkákat tegyék a tábla mellé. Ezek a lapkák jelzik, mely csoportok fognak játékba kerülni, és melyek lesznek most elárverezve. A játékosok ezen csoportok mindegyikének lerakják jelzőjét a győzelmipont-sáv 40-es mezőjére. A játékosok az árverés során ezeket a győzelmi pontokat használják pénzként. A játékosok véletlenszerűen meghatározzák, ki tegye az első tétet (ami lehet 0 is). Majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos vagy többet kínál, vagy passzol. A játékosok addig folytatják a licitálást egy csoportra, amíg egy játékos kivéve mindenki passzol. (Egyik játékos sem tehet 40-nél nagyobb tétet.) A legnagyobb tétet tevő választ egy csoportjelzőt, és leteszi a körsorrendtábla bal oszlopának egyik szabad mezőjére. (Csak a játékosok számának megfelelő számozású mezők elérhetőek.) Ezután a játékos elveszi a megfelelő csoporttáblát, és a tétjével egyenlő számú mezőt visszalép a csoportjelzővel a győzelmipont-sávon. Ő már nem vehet részt a további árveréseken.

Az óramutató járása szerinti következő játékostól kezdve (az árverést megnyerőtől balra lévő), a többi játékos addig ismétli az eljárást, amíg minden játékosnak lesz egy csoportja.

RÉSZLETEK

- Az árverés befejezése után a kezdő körsorrend kialakult. A játékosok megépítik az első épületeiket, kiválasztják az első bónuszkártyájukat, és a sorrendnek megfelelően lejátsszák az első fordulót. Ezután eldönthetik, hogy az alapszabályok szerint az óramutató járása szerint követik egymást, vagy folytatják a körsorrendtábla használatát a következő fordulók játékos sorrendjének meghatározásához (lásd változó körsorrend). (Szükség lehet az ülésrend megváltoztatására, ha az óramutató járása szerinti sorrendet választják.)
- A kezdőterepet választható csoportok (*jégtündérek, jetik, folyójárók és alakváltók*) nem választhatják az árverésen részt vevő többi csoport szülőföldterepét.