Terra Mystica

Fuoco & Ghiaccio

Helge Ostertag

Jens Drögemüller

Gli abitanti di Terra Mystica sono abituati un po' a tutto. È cosa di tutti i giorni che il paesaggio intorno a loro venga stravolto. Spesso sono proprio loro i responsabili di questi cambiamenti. Tuttavia, Vulcani che scuotono la terra e Ghiacciai giganti che coprono i dintorni sono novità anche per loro. E mentre le antiche Fazioni si chiedono come questi repentini cambi climatici possano essere sopraggiunti, nuove misteriose creature appaiono e cercano di stabilirsi sul territorio...

RINGRAZIAMENTI

Terra Mystica è stato ideato da Helge Ostertag. Questa espansione è stata sviluppata in cooperazione con il co-designer Jens Drögemüller e supportata dal suo editore Frank Heeren.
Illustrationi e design grafico sono stati realizzati da Dennis Lohausen.
L'impaginazione originale è stata realizzata da Frank Heeren che ha anche scritto il regolamento.
In rappresentanza dei numerosi play-tester e sostenitori, vorremmo ringraziare 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 Un ringraziamento speciale a Juho Snellman e Lode Vandevenne per aver fornito una piattaforma di play-test online. Per la revisione di questo regolamento vorremmo ringraziare Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young, Stefan Rottman
Mille grazie a Kay-Viktor Stegemann per i testi di contorno più suggestivi, e a Grzegorz Kobiela per la traduzione inglese di questo regolamento.

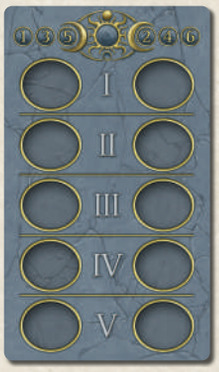
Edizione italiana: Cranio Creations
Traduzione italiana: Alessandro Prà
Impaginazione italiana: Christof Tisch

COMPONENTI

1 Mappa
(con due facce di gioco: base e variante)

3 Plance Fazione
(ogni lato presenta una Fazione diversa)

1 Plancia Ordine di Turno



per colore di Fazione (bianco, arancione):

8 Abitazioni

4 Empori

1 Fortezza

3 Templi

1 Santuario

7 Sacerdoti

7 Pedine

3 Ponti

30 tessere Terreno
(a due facce)

10 tessere Fazione
(a due facce)

4 tessere Punteggio Finale

1 Anello di Ghiaccio

1 Anello dei Mutaforma

1 Sacchetto di Tessuto

INTRODUZIONE

Terra Mystica Fuoco & Ghiaccio è un'espansione per Terra Mystica (il gioco base è necessario per giocare all'espansione).

L'espansione fornisce una nuova mappa, 6 nuove fazioni e opzioni di gioco addizionali per aggiungere più varietà alle vostre partite. I nuovi tipi di terreno, Vulcano e Ghiaccio, vi porteranno ad affrontare climi ancor più estremi.

La **preparazione** è invariata rispetto al gioco base. A causa di alcune delle nuove opzioni di gioco, tuttavia, potreste dover aggiungere dei componenti addizionali (vedi pag. 8 per maggiori dettagli).

LA NUOVA MAPPA

La nuova mappa può essere usata al posto della vecchia, e questa volta riporta anche il tasso di conversione del denaro in punti vittoria da usare per il Punteggio Finale! Naturalmente, potete usare tutte le nuove Fazioni e opzioni di gioco anche con la vecchia mappa.

I NUOVI TERRENI

Le Dame del Ghiaccio e gli Yeti si insediano sul Ghiaccio, gli Accoliti e i Signori dei Draghi colonizzano le caselle Vulcano. Quando trasformano una casella, posizionano la tessera Terreno appropriata su di essa. **Ghiaccio e Vulcani non possono essere trasformati in altri tipi di Terreno**, né usando Vanghe né tramite Azioni Speciali.

IL NUOVO PUNTEGGIO FINALE

Durante la preparazione, mischiate le tessere Punteggio Finale a faccia in giù, pescatene una e posizionatela a faccia in su accanto alla Mappa. Questo punteggio verrà attribuito dopo il Punteggio per le aree, alla fine del gioco.

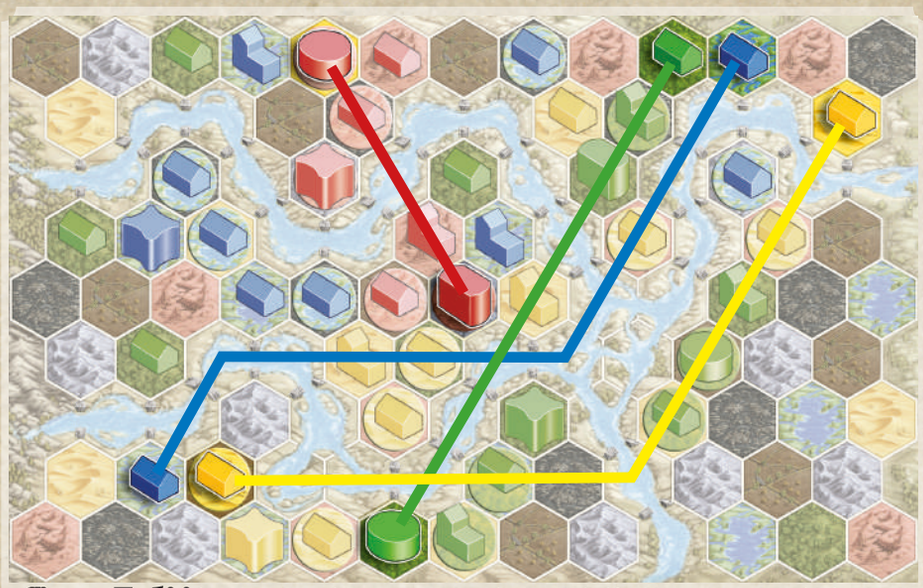
Le tessere Punteggio Finale seguono le regole del Punteggio per le aree: **contano solo gli Edifici appartenenti a uno stesso gruppo di Edifici connessi direttamente o indirettamente tra loro**. Come per il Punteggio per le aree, il giocatore col miglior risultato ottiene 18 Punti Vittoria, il secondo ne ottiene 12 e il terzo 6. Come sempre, in caso di pareggio, sommate i Punti Vittoria delle categorie relative e divideteli equamente.

Le tessere Punteggio Finale nel Dettaglio

*Nei seguenti esempi, i **Fachiri**, le **Sirene** (con un valore di Navigazione di 4), i **Giganti** (con un valore di Navigazione di 1) e le **Streghe** (con un valore di Navigazione di 2 – perciò, le loro 3 Abitazioni sulla sinistra non sono collegate con i loro altri Edifici) stanno giocando l'uno contro l'altro.*

Maggior Distanza

Ciascun giocatore determina la distanza tra i suoi due Edifici più lontani l'uno dall'altro. Per determinare questo numero, contate il numero di caselle tra quei due Edifici. Se ci sono diversi percorsi possbili, scegliete il più corto. Il giocatore col numero più alto ha il miglior risultato.



Sirene e Fachiri hanno entrambi una maggior distanza di 12. Ricevono entrambi 15 Punti Vittoria. La maggior distanza delle Streghe è 8, che è il terzo miglior risultato, per cui ricevono 6 Punti Vittoria.

Fortezza e Santuario

Ciascun giocatore determina la distanza tra la propria Fortezza e il proprio Santuario. Per determinare questo numero, contate il numero di caselle tra questi due Edifici. Se ci sono diversi percorsi possibili, scegliete il più corto. Il giocatore col numero più alto ha il miglior risultato.
(Se non avete costruito entrambi gli Edifici, non potete ottenere alcun Punto Vittoria da questa tessera Punteggio Finale.

Le Streghe hanno il miglior risultato con una distanza di 4. I Giganti hanno il secondo con una distanza di 3. Le Sirene e i Fachiri non hanno costruito i propri Santuari, per cui non ricevono alcun Punto Vittoria per questa tessera.

Avamposti

Ciascun giocatore conta il numero di Edifici che ha costruito in caselle ai bordi della Mappa. Il giocatore col numero più alto ha il miglior risultato.

Le Sirene, i Fachiri e le Streghe hanno 3 Edifici ciascuno costruiti su caselle al bordo della Mappa (all'interno degli stessi relativi gruppi). Ciascuno di loro riceve 12 Punti Vittoria.

Insediamenti

Ciascun giocatore determina il numero dei propri Insediamenti. Un insediamento è un gruppo di Edifici di uno stesso colore direttamente adiacenti tra loro. Anche edifici singoli che non sono direttamente adiacenti a nessun altro Edificio dello stesso colore sono considerati Insediamenti. Il giocatore col numero più alto ha il miglior risultato.
(Tutti gli Edifici di una città delle Sirene che attraversa il fiume sono considerate parte di uno stesso Insediamento.)

I Fachiri hanno 7 Insediamenti, le Sirene ne hanno 6, e le Streghe 4. Ricevono 18, 12 e 6 Punti Vittoria, rispettivamente.

LE NUOVE FAZIONI

LE FAZIONI DEL GHIACCIO

Quando scegliete una Fazione del Ghiaccio, dovete anche scegliere **immediatamente** un Terreno Iniziale. Questo sarà il Terreno su cui costruirete i vostri primi Edifici e da cui in seguito calcolerete sul ciclo di Trasformazione il costo in vanghe per trasformare i Terreni. Il Terreno Iniziale scelto non può essere il Terreno Ideale di una delle Fazioni già scelte da altri giocatori *(inclusi il **Popolo dei Fiumi** e i **Mutaforma**)*. Indicate la vostra scelta con l'Anello di Ghiaccio. Posizionatelo sul vostro ciclo di Trasformazione, sopra il tipo di Terreno prescelto. I giocatori seguenti non possono scegliere una Fazione con quel tipo di Terreno Ideale. Le Fazioni del Ghiaccio usano le Pedine di legno di colore bianco.

Pietro sceglie le Dame del Ghiaccio. Non può scegliere Lande Desolate o Paludi come Terreno Iniziale, poiché i Giganti e gli Oscuri sono già in gioco. Sceglie le Foreste e posiziona l'Anello di Ghiaccio sulla Foresta del proprio ciclo di Trasformazione. Come conseguenza, Anselmo – il quarto giocatore – non può scegliere le Streghe o le Auren come propria Fazione.

Quando posizionate i vostri primi due Edifici, posizionate *(gratuitamente)* una tessera Ghiaccio sulla casella Terreno Iniziale prescelta prima di posizionare l'Edificio stesso. Durante il corso della partita, quando trasformate un altro Terreno in Ghiaccio, contate il numero di Vanghe tra il Terreno di partenza e il vostro Terreno Iniziale – questo è il numero di Vanghe necessario per completare la trasformazione. Quando trasformate il vostro Terreno Iniziale in Ghiaccio, pagate esattamente 1 Vanga! Come sempre, potete trasformare parzialmente un Terreno e fermarvi su un qualsiasi altro tipo di terreno.

Nell'esempio precedente, le Dame del Ghiaccio avrebbero bisogno di 1 Vanga per trasformare Foreste, Laghi e Montagne in Ghiaccio, 2 Vanghe per le Lande Desolate e le Paludi, e 3 Vanghe per i Deserti e le Pianure.

DAME DEL GHIACCIO

Abilità:
Quando scegliete le Dame del Ghiaccio, prendete anche una tessera Favore a vostra scelta. Fate immediatamente avanzare le vostre Pedine nei Culti del numero di caselle indicate e, in caso vi sia permesso, guadagnate anche il relativo Potere. Se la tessera Favore prescelta vi fornisce un'entrata, riceverete quell'entrata nella Fase I del primo turno *(e di tutti quelli successivi)*. Qualsiasi altra abilità garantita da quella tessera Favore può essere usata durante la Fase II del primo turno *(e di tutti quelli successivi)*.

Fortezza:
Dopo aver costruito la Fortezza, quando passate alla ne di ogni turno, ricevete 3 Punti Vittoria per ciascuno dei vostri Templi presente sulla Mappa.

Nelle antiche fiabe si narra che le Dame del Ghiaccio fossero un tempo parte della Fazione delle Sirene. Sono altrettanto carine e amabili, ma solo freddo e gelo le rendono felici. Le Dame del Ghiaccio amano i regali, dona loro qualcosa e non lasceranno mai la presa -specialmente dal momento in cui ogni cosa si congelerà attaccata alle loro mani! Ecco perchè dovreste evitare di stringere loro le mani nonostante sembrino così amichevoli.

YETI

Abilità:
Ogniqualvolta scegliete di compiere una delle Azioni Potere stampate sulla Mappa, pagate 1 Potere in meno.

La tua Fortezza e il tuo Santuario hanno Valore di Potere 4 (importante quando si guadagna Potere grazie alle costruzioni degli altri giocatori e quando si fondano Città).

Consiglio: Potete piazzare un Segnalino Potere su entrambi questi Edifici per ricordarvi di questo conteggio.

Fortezza:
Dopo aver costruito la Fortezza, da quel momento in poi, potete usare le Azioni Potere stampate sulla Mappa anche se sono già state effettuate *(da voi o da un altro giocatore)*. Se usate un'Azione Potere che non è stata ancora effettuata in questo turno, copritela con un segnalino Azione come al solito.

Gli Yeti non esistono. No, nemmeno a Terra Mystica. Comunque corrono voci su gente ritirata dalla civiltà che vive su ghiacciai e non si rade da secoli ... si dice siano abili artisti che vendono ad altre genti le loro sculture di ghiaccio mentre li spaventano con storie terri canti di un'imminente glaciazione. Più avanti, quando le sculture si sono ormai sciolte vicino al camino, i loro compratori si domanderanno se l'incontro con lo Yeti fosse reale o solo un sogno.

LE FAZIONI DEI VULCANI

Scegliete il vostro Terreno Iniziale **dopo** che ogni altro giocatore ha scelto la propria Fazione. Non potete scegliere né il Terreno Ideale né quello Iniziale di un'altra Fazione in gioco *(incluse le **Dame del Ghiaccio**, gli **Yeti**, i **Mutaforma** e il **Popolo dei Fiumi**)*.
Le Fazioni dei Vulcani usano le Pedine di legno di colore Arancione.
Quando posizionate i vostri primi due Edifici, posizionate (gratuitamente) una tessera Vulcano sulla casella Terreno Iniziale prescelta prima di posizionare l'Edificio stesso. Fatto ciò, il Terreno Iniziale non ha più alcun significato particolare.
Le Fazioni dei Vulcani non ricevono mai alcun Punto Vittoria per il piazzamento di tessere Vulcano sulla Mappa.

SIGNORI DEI DRAGHI

Abilità:
Dovete usare segnalini Potere per trasformare i Terreni. *(I segnalini Potere usati per Terraformare vengono rimossi dalla vostra plancia Fazione.)* Rimuovete 2 segnalini Potere per trasformare il Terreno Ideale di un altro giocatore in un Vulcano. Tutti gli altri tipi di Terreno costano 1 segnalino Potere ciascuno. *(**Dame del Ghiaccio**, **Yeti** e **Popolo dei Fiumi** non hanno un Terreno Ideale. Il Ghiaccio non può essere trasformato.)* Tutti i segnalini Potere richiesti devono essere rimossi **da una singola o da più Riserve**. Non potete usare Vanghe per trasformare Terreni, non importa se abbiate guadagnato Vanghe tramite un'Azione o il Bonus di un Culto. Invece, per ciascuna Vanga che ottenete, aggiungete 1 segnalino Potere dalla riserva comune alla Riserva 1 della vostra plancia Fazione. *(In questo modo, è possibile avere più di 12 segnalini Potere nelle vostre Riserve. Se usare Vanghe fornisce Punti Vittoria in questo turno, ottenete comunque quei Punti Vittoria.)*

Fortezza:
Dopo aver costruito la Fortezza, immediatamente e solo una volta posizionate nella Riserva 1 un numero di segnalini Potere dalla riserva comune pari al numero di giocatori. *(In questo modo, è possibile avere più di 12 segnalini Potere nelle vostre Riserve.)*

Ci sono molte dicerie intorno alla relazione tra i draghi e i Signori dei Draghi. Qualcuno dice che hanno un particolare intuito sui Vulcani che stanno per eruttare. Un Signore dei Draghi potrebbe volare sul giusto punto sopra un Vulcano e il drago potrebbe indurre l'eruzione attraverso la meditazione o sputandoci dentro fuoco -pratica alquanto meditativa per un drago. Entrambi bene ciano di questa collaborazione: il drago ottiene un bel Vulcano fresco in cui fare un bagno -o un barbecue, e il Signore dei Draghi può usare il suo potere per i suoi scopi.

ACCOLITI

Abilità:
Dovete usare punti Culto per trasformare i Terreni. Trasformare il Terreno Ideale di un altro giocatore in un Vulcano costa 4 punti Culto. Tutti gli altri tipi di Terreno costano 3 punti Culto ciascuno. *(**Dame del Ghiaccio**, **Yeti** e **Popolo dei Fiumi** non hanno un Terreno Ideale. Il Ghiaccio non può essere trasformato.)* Per pagare 3 o 4 punti Culto, spostate verso il basso la vostra Pedina di quel numero di caselle in un singolo Culto. *(Non potete perdere Potere scendendo in un Culto, ma lo potete nuovamente guadagnare, ancora e ancora, quando risalite.)* Non potete usare Vanghe per trasformare Terreni, non importa se abbiate guadagnato Vanghe tramite un'Azione o il Bonus di un Culto. Invece, per ciascuna Vanga che ottenete, avanzate di 1 casella in un Culto a vostra scelta. *(Se guadagate più Vanghe, potete scegliere un Culto differente per ciascuna di esse. Se usare Vanghe fornisce Punti Vittoria in questo turno, ottenete comunque quei Punti Vittoria).*

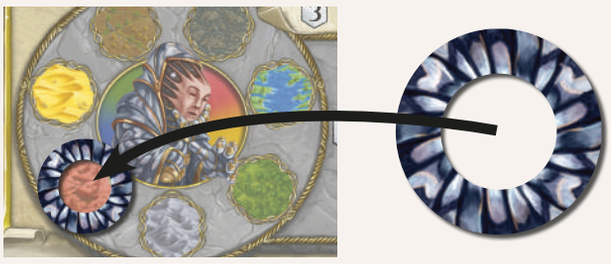
Fortezza:
Dopo aver costruito la Fortezza, da quel momento in poi, avanzate di 1 casella in più per ciascun Sacerdote che inviate nell'Ordine di un Culto, cioè avanzate di 4/3/2 caselle invece di 3/2/1.

Tecnicamente gli Accoliti sono eretici – almeno secondo l'opinione delle altre Fazioni. Non si accontentano di onorare gli elementi del Culto. Piuttosto preferiscono usare il potere degli elementi per far eruttare i Vulcani. Potreste notare una piccola scintilla nei loro occhi mentre guardano magma infuocato scivolar fuori da un Vulcano in eruzione. Qualcuno la chiamerebbe ossessione, ma potrebbe solo essere la gioia di essere capaci di modi care il paesaggio senza il minimo colpo di Vanga.

LE FAZIONI VARIABILI

MUTAFORMA

Quando scegliete i Mutaforma, dovete anche scegliere **immediatamente** un Terreno Ideale. Non potete scegliere il Terreno Ideale o Iniziale di un'altra Fazione già in gioco *(inclusi **Dame del Ghiaccio** e **Yeti**)*. Indicate la vostra scelta con l'Anello dei Mutaforma. Posizionatelo sul vostro ciclo di Trasformazione, sopra il tipo di Terreno prescelto. Usate le pedine di legno del colore appropriato in base al Terreno Ideale prescelto. I giocatori seguenti non possono scegliere una Fazione con quel tipo di Terreno Ideale. *(Vedi gli esempi per le Fazioni del Ghiaccio a pag. 5.)* Durante il corso della partita, contate il numero di Vanghe necessarie per trasformare i terreni in base al Terreno Ideale che avete scelto.



Umberto sceglie i Mutaforma. Poiché le Streghe sono già in gioco, non può scegliere le Foreste come proprio Terreno Ideale. Sceglie invece le Lande Desolate e posiziona conseguentemente l'Anello dei Mutaforma sul proprio ciclo di Trasformazione. Fintanto che le Lande Desolate sono il suo Terreno Ideale, avrà bisogno di 1 Vanga per trasformare in esso le Montagne e i Deserti, 2 Vanghe per trasformare Foreste e Pianure, e 3 Vanghe per trasformare Paludi e Laghi

Abilità:
Ogniqualvolta almeno uno dei vostri vicini riceve Potere in seguito alle vostre attività di costruzione, potete immediatamente pagare 1 Punto Vittoria per prendere 1 potere dalla riserva comune e aggiungerlo alla vostra Riserva 3. *(Potete ricevere al massimo 1 segnalino Potere da ciascuna attività di costruzione, indipendentemente da quanti dei vostri vicini ottengano Potere. È possibile avere più di 12 segnalini Potere nelle vostre Riserve.)* Se tutti i vostri vicini rifiutano di ottenere Potere, guadagnate invece 1 Potere *(cioè spostate 1 segnalino Potere dalla vostra Riserva di livello più basso a quella successiva, come da normali regole). (Come per i **Cultisti**, senza vicini, non otterrete nessuna delle due cose.)*

Ad un primo sguardo, i Mutaforma sono esseri amichevoli e affascinanti. Vogliono solo essere come te, apparire come te, vivere come te e fare quello che fai tu. Potresti esserne lusingato, ma presto inizierà ad essere fastidioso e persino pauroso... perché se glielo permetterai, guadagneranno molto Potere grazie a te.

Fortezza:
Dopo aver costurito la Fortezza, ottenete l'abilità di cambiare il vostro Terreno Ideale in un qualsiasi Terreno che non sia il Terreno Ideale di un'altra Fazione in gioco. ***(Dame del Ghiaccio, Yeti, Accoliti e Signori dei Draghi** non hanno un Terreno Ideale.)* Cambiare il vostro Terreno Ideale costa 5 Poteri che potete pagare **o** spostando 5 segnalini Potere dalla Riserva 3 alla Riserva 1 **oppure** rimuovendo 3 segnalini Potere dalla vostra plancia Fazione *(da una o più delle vostre Riserve, a vostra scelta)*. Questa è considerata un'Azione che potete compiere più di una volta per turno *(una sola volta a ogni vostro turno durante la fase Azioni)*. Indicate il vostro nuovo Terreno Ideale spostando l'Anello dei Mutaforma sul tipo di Terreno appropriato del vostro ciclo di Trasformazione. Mantenete le pedine in legno con cui state già giocando.

POPOLO DEI FIUMI

Quando scegliete il Popolo dei Fiumi, dovete anche scegliere **immediatamente** un Terreno Iniziale. Non potete scegliere il Terreno Ideale o Iniziale di un'altra Fazione già in gioco *(inclusi **Dame del Ghiaccio** e **Yeti**)*.

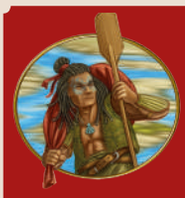
Usate le pedine di legno del colore appropriato in base al Terreno Ideale prescelto. I giocatori seguenti non possono scegliere una Fazione con quel tipo di Terreno Ideale. Posizionate 1 Sacerdote su ciascuna casella del vostro ciclo di Trasformazione, a eccezione di quella del vostro Terreno Iniziale. *(Le altre Fazioni lo chiamano ciclo di Trasformazione, il **Popolo dei Fiumi** lo chiama ciclo dei Terreni.)*

John sceglie il Popolo dei Fiumi e vorrebbe iniziare la partita nel Deserto. Posiziona quindi 1 Sacerdote su ciascuna delle altre 6 caselle Tereno sul suo ciclo dei Terreni (cioè Pianure, Paludi, Laghi, Foreste, Montagne e Lande Desolate.

I vostri primi due Edifici *(così come tutti quelli successivi)* devono essere posizionati su caselle adiacenti al Fiume. Da quel momento in poi, ogni successivo Edificio deve essere costruito entro il vostro raggio di Navigazione a partire dai vostri Edifici esistenti *(il vostro valore di Navigazione può essere aumentato dalla tessera Bonus "Navigazione +1")*.

Abilità:
Il Popolo dei Fiumi non trasforma i Terreni, ma piuttosto sblocca nuovi tipi di Terreno in cui potersi insediare: ogniqualvolta guadagnate un Sacerdote, potete – invece che prenderlo dalla vostra **riserva** – rimuovere un Sacerdote da una delle caselle del vostro ciclo dei Terreni, **rimetterlo nella vostra riserva** e spendere monete aggiuntive. Sbloccare un tipo di terreno che è già il Terreno iniziale di un altro giocatore costa 2 monete. Ogni altro tipo di terreno costa 1 moneta. Da quel momento in poi, potrete insediarvi anche nel tipo di terreno appena sbloccato. Potete usare la vostra abilità ogni volta che guadagnate un Sacerdote, a prescindere dal modo in cui l'avete guadagnato.

Fortezza:
Dopo aver costruito la Fortezza, potete imediatamente e solo una volta costruire gratuitamente no a due Ponti.



Il Popolo dei Fiumi abita le spiagge – hanno bisogno della vicinanza di acqua corrente per essere felici. I loro Sacerdoti hanno scoperto che non è davvero importante il tipo di Terreno in cui vivi – novità sensazionale per Terra Mystica. Al di là di questa particolarità sono abbastanza innocui. Cucinare del pesce fresco su un falò e ascoltare la musica di un auto è tutto ciò di cui il Popolo dei Fiumi ha bisogno.

John sta usando il Popolo dei Fiumi (che gioca con le pedine marroni) e ha finora ricevuto 2 Sacerdoti. Li ha usati per sbloccare i Laghi e le Montagne sul proprio ciclo dei Terreni. Nella situazione a sinistra, può ora costruire su ognuno degli spazi contrassegnati usando il suo Valore di Navigazione 1.

Quando fondano Città e durante il Conteggio Finale, le Strutture direttamente adiacenti che non sono connesse tramite Navigazione sono comunque considerate connesse.
Il Popolo dei Fiumi non sa cosa siano le Vanghe – Non le può usare.

Queste caselle Terreno sono state unite dal Popolo dei Fiumi da due parti opposte del ume e ora formano una Città.

Le nuove opzioni di gioco

Le seguenti opzioni di gioco possono essere usate ognuna a sé stante, o in combinazione l'una con l'altra.

Ordine di turno variabile

Durante la preparazione, posizionate la plancia Ordine di Turno accanto alla Mappa. A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ciascun giocatore posiziona la propria tessera Fazione nella casella libera più in alto sul lato sinistro della plancia Ordine di Turno. Durante il corso della partita, quando passate, spostate la vostra tessera Fazione nello spazio libero più in alto sull'altro lato della plancia Ordine di Turno. I numeri romani al centro della plancia Ordine di Turno indicano l'ordine di turno durante i rispettivi turni.

Esempio:

Pietro è il Primo Giocatore e sta giocando con gli Accoliti. Il giocatore successivo in senso orario è Tommaso, che sta giocando le Auren, poi Anselmo con i Nomadi.

Le Auren sono le prime a passare durante il primo turno e saranno il Primo Giocatore in quello successivo.

Gli Accoliti sono i secondi a passare durante il primo turno e, conseguentemente, saranno i secondi in ordine di turno durante il secondo turno. I Nomadi restano ultimi in ordine di turno.

Fazioni all'asta

Preparate il gioco come sempre *(inclusa la plancia Ordine di Turno)* ma aspettate a scegliere le Fazioni. Mettete tutte le tessere Fazione nel sacchetto di stoffa e mischiatele. Quindi pescate un numero di tessere Fazione pari al numero di giocatori. Posizionate le tessere pescate accanto alla Mappa. Queste tessere indicano le Fazioni che saranno in gioco e che andranno ora all'asta. Per ciascuna di queste Fazioni, posizionate una Pedina sulla casella 40 del Contapunti. I giocatori useranno questi Punti Vittoria come valuta durante l'asta.
Determinate casualmente il giocatore che farà la prima offerta *(che può essere 0)*. Quindi, ogni altro giocatore *(procedendo in senso orario)* può fare un'offerta più alta o passare. I giocatori continuano a fare offerte in questo modo no a che tutti i giocatori meno uno avranno passato. *(Nessun giocatore può offrire più di 40.)* Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta sceglie una tessera Fazione e la posiziona su una casella libera del lato sinistro della plancia Ordine di Turno. *(Sono disponibili solo le caselle fino al numero di giocatori della partita in corso.)* Dopodiché, prende la relativa plancia Fazione e fa arretrare la sua Pedina sul Contapunti di un numero di caselle pari ai Punti Vittoria che ha offerto all'asta. Non può più partecipare ad alcuna delle aste successive. Partendo dal giocatore successivo in senso orario, i giocatori rimanenti ripetono questa procedura no a che ciascun giocatore avrà ottenuto una Fazione.

Dettagli

• Dopo che l'asta si è conclusa, l'ordine di turno iniziale è stato stabilito. I giocatori costruiscono i propri primi Edifici, scelgono le proprie prima tessere Bonus e giocano il primo turno seguendo quest'ordine. Successivamente, potranno scegliere se giocare secondo le regole di base, in senso orario, o continuare a usare la plancia Ordine di Turno per determinare l'ordine di turno di ciascun turno successivo *(vedi Ordine di Turno Variabile)*.

• Le Fazioni che possono scegliere il proprio tipo di Terreno Iniziale ***(Dame del Ghiaccio, Yeti, Popolo dei Fiumi e Mutaforma)*** non possono scegliere il Terreno Ideale di una delle altre Fazioni che partecipano all'asta.