



TERRA MYSTICA

Marchands des Mers

JAMES ATAEI
EDUARDO ANDRADE



HELGE OSTERTAG
JENS DRÖGEMÜLLER

Des voiles apparaissent à l'horizon, annonçant une nouvelle ère d'échanges commerciaux et d'expansion dans le monde de Terra Mystica. Les factions construisent à toute vitesse des chantiers navals et lancent des vaisseaux à l'assaut des fleuves, pressées de tirer profit de ces nouveaux liens commerciaux. Les Fakirs et les Nains ne sont pas d'excellents marins, mais ils refusent d'être exclus des échanges, et envoient leurs marchands faire des affaires sur la terre ferme. Le monde évolue, et les habitants de Terra Mystica doivent s'adapter...

CRÉDITS

Auteurs du jeu Terra Mystica : Helge Ostertag et Jens Drögemüller

Auteurs de l'extension : James Ataei avec Eduardo Andrade

Conception du plateau Laes : Jason Counihan

Conception du plateau Fjords : Jordan Lewis

Rédaction du livret de règles : Bastian Winkelhaus

Révision du livret de règles : Christof Tisch

Illustrations : Dennis Lohausen

Éditeur : Frank Heeren

Correcteur : Johannes Grimm

Testeurs: Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombe, Anders Foller Füchtbauer, Andreas 'Druen' Lund Jørgensen, Andy Brunstein, Bastian Winkelhaus, Ben Ward, Chris Harris, Christof Tisch, Christoph Sander, Christopher Bizzell Clough, Clay Arnett, Dan Be Bokkan, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, Jacob Baran, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Counihan, Jason Parish, Jenny Mulholland, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johnna Jackson, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Krištof Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčič, Liam Gaudet, Luis Terrones, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mike

Zankle, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Nicholas Piedra de Godoy Lopes, Olaf Darge, Quin Mese, Ron Dempsy, Ruth Feinstein, Scott McNulty, Sean Shrader, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Victor Uriarte, Wit Paszkowski. Merci spécial à Juho Snellman et Alban Thomas.

Équipe Z-Man Games

Producteur : Michael Sanfilippo

Révision technique de la version anglaise : Andrea Dell'Agnesse & Julia Faeta

Éditeur : Steven Kimball

Adaptation française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Vincent Bouchage

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Z-MAN
games

1995 County Road B2 W
Roseville, MN 55113 USA
(651)-639-1905
info@ZManGames

© 2019 Feuerland Spiele. Z-Man Games et le logo Z-Man sont © de Z-Man Games. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

Publié par
FEUERLAND

Feuerland Spiele
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

Plus d'informations sur :
fr.asmodee.com

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu Marchands réversible, représentant des cartes

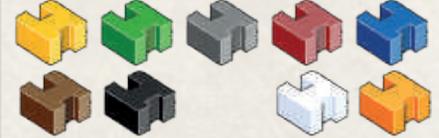


7 canaux



9 chantiers navals

1 de la couleur de chaque faction, y compris celles de Feu et Glace



27 bateaux

3 de la couleur de chaque faction, y compris celles de Feu et Glace



6 marchands

3 de la couleur de 2 factions



10 plateaux Chantier naval réversibles



1 plateau Actions de Pouvoir des Marchands



105 marqueurs Commerce, 15 de chacune des 7 couleurs du jeu de base, avec les couleurs de Feu et Glace au verso



2 tuiles Portée pour les Fakirs et les Nains



12 tuiles Faveur



4 tuiles Ville



5 marqueurs Dock

Réversibles, avec des Entrepôts au verso



12 tuiles Pointage



4 tuiles Aide de jeu Navigation



4 cartes Bonus



1 tuile Décompte final



*Remplace la carte correspondante du jeu de base (cf. p.3)

INTRODUCTION

Terra Mystica : Marchands des Mers est la seconde extension pour *Terra Mystica*. Le jeu de base de *Terra Mystica* est nécessaire pour jouer. *Marchands des Mers* est entièrement compatible avec l'extension *Feu et Glace* et la mini-extension, mais aucune n'est nécessaire pour utiliser cette extension.

Marchands des Mers comprend un plateau de jeu réversible, présentant deux nouvelles cartes (**Lacs** et **Fjords**), des bateaux qui permettront aux factions de faire du commerce avec leurs voisins, des chantiers navals qui agrandissent les plateaux *Faction*, de nouvelles tuiles *Faveur*, tuiles *Pointage*, tuiles *Ville* et cartes *Bonus*. Tous ces éléments sont associés aux nouvelles capacités et règles pour les factions, afin de renouveler vos parties de *Terra Mystica*.

Les Fakirs et les Nains ne disposent pas de bateaux en mer : ils envoient plutôt des marchands dans les terres. Ils n'utilisent pas non plus ni les chantiers navals ni les docks, mais ils possèdent un marché et un entrepôt. Les marchands, les marchés et les entrepôts suivent la plupart des règles des bateaux, des chantiers navals et des docks, à quelques exceptions près. Sauf indication contraire, toutes les règles des bateaux, des chantiers navals et des docks s'appliquent également aux marchands, aux marchés et aux entrepôts.

LE PLATEAU DE JEU MARCHANDS

Vous pouvez utiliser les deux nouvelles cartes du plateau *Marchands* à la place des cartes du jeu de base ou de *Feu et Glace*. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser le reste du contenu de cette extension lorsque vous choisissez ce plateau. Pour tenir compte des avantages de certaines factions sur la carte que vous avez choisie, reportez-vous au tableau des Scores de départ, qui indique de nouvelles cases de départ sur la piste de score pour chaque faction. Consultez l'Appendice VIII pour plus de détails.

LES NOUVELLES RÈGLES DE MISE EN PLACE

Mettez en place votre partie normalement, à l'exception des points suivants :

Placez le **nouveau plateau Actions de Pouvoir** sous le plateau de jeu.



Pour chaque culte, ajoutez une pile de **nouvelles tuiles Faveur** sous les tuiles *Faveur* correspondantes du jeu de base.



Placez les **nouvelles tuiles Ville** à côté des tuiles *Ville* du jeu de base.



Avant de dévoiler les cartes *Bonus* de la partie, **remettez dans la boîte de base la carte Bonus qui donne 4 points de victoire après que le joueur a passé s'il a construit sa forteresse et/ou son sanctuaire**, et remplacez-la par la carte *Bonus* ci-contre, qui possède le même effet, mais inclut également le chantier naval. Mélangez les **nouvelles cartes Bonus** avec les autres cartes *Bonus*, puis dévoilez-les normalement.



Remettez les tuiles Pointage du jeu de base dans la boîte. Mélangez les **nouvelles tuiles Pointage** et placez normalement 6 tuiles sur le plateau. Tout comme dans les parties avec le jeu de base, une tuile *Pointage* représentant une pelle sur son côté gauche ne peut pas être placée sur les cases 5 et 6. Si vous piochez 3 tuiles affichant des bonus de culte pour le même culte (sauf la tuile de la manche 6), mettez de côté la dernière des tuiles que vous avez piochées et piochez une autre tuile *Pointage* pour la remplacer.

Si vous jouez avec les tuiles *Décompte final* de l'extension *Feu et Glace*, mélangez la nouvelle tuile *Décompte final* avec les tuiles de *Feu et Glace* avant de piocher. Il n'est pas obligatoire d'utiliser les tuiles *Décompte final* pour jouer avec cette extension.



Si vous possédez les 2 tuiles Ville qui améliorent votre navigation de la mini-extension Terra Mystica, n'utilisez pas ces tuiles lorsque vous jouez avec cette extension. Vous devez donc utiliser au total 2 des 4 tuiles Ville de la mini-extension par partie, mais tous les autres éléments de la mini-extension sont compatibles avec Marchands des Mers.

Selon la carte du plateau de jeu que vous utilisez, placez 1 ou plusieurs **canaux** sur le plateau de jeu. Leurs emplacements sont indiqués directement sur les nouvelles cartes de cette extension, et leurs emplacements sur les autres cartes sont indiqués ci-dessous. Les canaux ne séparent pas les cases *Terrain* : ces cases sont toujours considérées comme directement adjacentes. Les bateaux peuvent se déplacer à travers les canaux (cf. p.6).

Sur la carte du plateau de jeu de base (ou la version alternative de *Feu et Glace*), placez 1 canal sur la moitié ouest du plateau, entre les bras haut et bas de la rivière, comme indiqué ci-dessous.



Sur la carte du plateau de jeu de *Feu et Glace*, placez 1 canal au centre de la partie nord du plateau pour relier les deux rivières, comme indiqué ci-dessous.



Sur le nouveau plateau *Fjords*, placez 1 canal à côté de la péninsule montagneuse sur la moitié ouest du plateau, comme indiqué ci-dessous.



Sur le nouveau plateau *Lacs*, placez les 7 canaux, comme indiqué ci-dessous.



Pour utiliser davantage de nouveaux éléments de cette extension, vous pouvez dévoiler 2 nouvelles cartes Bonus avant de piocher les autres parmi les cartes Bonus existantes. Vous pouvez également utiliser la nouvelle tuile Décompte final au lieu d'en révéler au hasard.

LES NOUVELLES TUILES FAVEUR

Une fois que vous aurez ajouté les nouvelles tuiles *Faveur* de l'extension, chaque culte possédera 2 tuiles *Faveur* qui feront avancer les joueurs de 1 case sur sa piste. Pour chaque culte, vous ne pouvez recevoir que 1 tuile *Faveur* qui fait avancer ce culte de 1 case.

- Si vous avez déjà obtenu une tuile *Faveur* qui vous a fait avancer de 1 case sur la piste d'un culte, vous ne pouvez pas obtenir l'autre tuile *Faveur* qui vous fait avancer de 1 case sur la piste de ce même culte.

Exemple : comme le joueur *Géants* a déjà obtenu la tuile *Faveur* (A), qui le fait avancer de 1 case sur la piste du culte de la terre, il ne peut pas obtenir la tuile *Faveur* (B), qui fait également avancer de 1 case sur la piste du même culte.

A



B



LE NOUVEAU MATÉRIEL DE LA COULEUR DE LA FACTION

Après avoir choisi votre faction, prenez le matériel supplémentaire suivant :

- Le **plateau Chantier naval** de votre faction. Placez le plateau *Chantier naval* à la gauche de votre plateau *Faction*. Certaines factions gagnent des capacités spéciales supplémentaires lorsque vous jouez avec cette extension. Ces capacités sont indiquées dans le coin supérieur gauche du plateau *Chantier naval*, et sont expliquées en détail dans l'Appendice VII.
- 1 infrastructure **chantier naval** de la couleur de votre faction. Placez-la sur la case correspondante de votre plateau *Chantier naval*.
- 3 **bateaux** de la couleur de votre faction. Placez vos bateaux dans votre réserve avec vos prêtres et vos ponts.
- 15 **marqueurs Commerce** de la couleur de votre faction.

- 1 **tuile Aide de jeu Navigation**. Cette dernière indique les récompenses obtenues en commerçant avec différentes infrastructures.
- 1 **marqueur Dock**

Lorsque vous jouez avec cette extension, le joueur **Aurènes** débute la partie avec 1 clé, qui lui permet d'atteindre la case 10 d'un culte sans qu'il soit nécessaire de fonder d'abord une ville. La case *Chantier naval* indique les récompenses reçues grâce à la construction du chantier naval.



NOUVELLES RÈGLES DE PREMIÈRES INFRASTRUCTURES

Immédiatement après que toutes les factions ont placé leurs premières habitations, avant de placer les cartes *Bonus*, chaque joueur place son nouveau **marqueur Dock**. En commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre de jeu, placez votre marqueur *Dock* sous l'une de vos habitations de bord de rivière, face *Dock* visible. Une habitation **de bord de rivière** est une habitation directement adjacente à au moins 1 case *Rivière*. Si aucune de vos habitations n'est directement adjacente à une case *Rivière*, ne placez pas le marqueur *Dock* pour l'instant, gardez-le de côté. Vous devrez immédiatement placer votre marqueur *Dock* sous la première habitation de bord de rivière que vous construirez au cours de la partie. Vous aurez besoin de votre dock ou de votre chantier naval sur le plateau pour obtenir des bateaux.

Après avoir placé leurs premières infrastructures comme indiqué ci-contre, les joueurs placent leurs marqueurs *Dock*. Comme le joueur **Magiciens du chaos** débute la partie avec 1 seule première habitation et qu'elle est directement adjacente à une rivière, il doit placer son marqueur *Dock* sous cette habitation. Le joueur **Morbancs** ne possède qu'une première habitation directement adjacente à une rivière, il doit donc placer son marqueur *Dock* sous cette dernière. Les deux premières habitations du joueur **Aurènes** sont directement adjacentes à des rivières, il peut donc placer son marqueur *Dock* sous l'une ou l'autre des habitations.

Le joueur **Halfelins** ne possède aucune habitation directement adjacente à une rivière, il ne peut donc pas placer son marqueur *Dock* pendant cette étape. Lorsque le joueur **Halfelins** utilisera une action pour transformer et construire sur une case de bord de rivière, il devra immédiatement placer son marqueur *Dock* sous cette nouvelle habitation.



BATEAUX

Les **bateaux** sont de nouveaux pions qui peuvent être utilisés de trois façons différentes, comme l'indique votre tuile *Aide de jeu Navigation* :



1. Vous pouvez **commercer** en déplaçant un bateau sur une case contenant l'infrastructure d'une



autre faction. Commercer vous permet de gagner des points de victoire et d'autres récompenses en fonction du type d'infrastructure avec laquelle vous commercez, mais permet également aux autres joueurs de recevoir du *Pouvoir*, tout comme la construction et

l'amélioration d'infrastructures dans le jeu de base. Vous ne pouvez commercer avec chaque infrastructure individuelle qu'une seule fois, même si cette infrastructure est ensuite améliorée.

2. Vous pouvez **transformer et construire** sur des cases directement adjacentes à un ou plusieurs de vos bateaux, même si votre valeur de *Navigation* n'est pas assez élevée.



3. Lorsque vous construisez une habitation sur une case adjacente à un bateau, vous pouvez **retirer ce bateau au lieu de payer le coût** de construction de cette habitation.



OBTENIR DES BATEAUX



Vous pouvez obtenir des bateaux A) en tant que revenu, B) grâce au *Pouvoir* ou à des actions spéciales ou C) en tant que récompenses uniques.

Lorsque vous obtenez un bateau, placez-le sur une case *Rivière* directement adjacente à une case comprenant votre marqueur *Dock* ou votre chantier naval. Si ni votre marqueur *Dock* ni votre chantier naval n'est en jeu, vous ne pouvez pas obtenir de bateaux.

Une case *Rivière* peut contenir n'importe quel nombre de bateaux de n'importe quel nombre de joueurs. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 bateaux sur le plateau de jeu, et vous ne pouvez pas en obtenir de nouveaux si vos 3 bateaux se trouvent déjà sur le plateau. Lorsque vous devriez obtenir un bateau, vous **ne pouvez pas** déplacer ou retirer un bateau du plateau afin de le placer ailleurs.

DÉPLACER LES BATEAUX



Vous pouvez effectuer cette action spéciale pour déplacer tous vos bateaux, afin d'étendre votre influence et de commercer avec les autres joueurs (en plaçant vos bateaux sur leurs infrastructures).

Chacun de vos bateaux peut se déplacer d'un nombre de cases **inférieur ou égal à votre valeur de Navigation actuelle**. De plus, à chaque fois que vous effectuez cette action, pour chacun de vos bateaux du plateau, vous pouvez dépenser **1 Pouvoir pour déplacer ce bateau de 1 case de plus**.

Un bateau peut se déplacer :

- sur une **case Rivière** directement adjacente
- à travers un **canal** adjacent sur la case *Rivière* située de l'autre côté du canal
- sur une **case Terrain** sur laquelle se trouve une infrastructure d'une autre faction et qui ne contient ni un de vos marqueurs *Commerce* ni un de vos bateaux. Placez le bateau sur l'infrastructure de cette case. Lorsqu'un bateau se déplace sur une case *Terrain*, son déplacement prend immédiatement fin : il ne peut pas continuer à se déplacer.

Vous ne pouvez commercer avec l'infrastructure sur laquelle votre bateau s'est déplacé qu'une fois que tous vos bateaux se



Le joueur *Cultistes* a une valeur de Navigation de 3 et déplace 1 de ses bateaux (A) de 3 cases sur le temple des *Nomades* pour commercer avec ce temple. Il a déjà commercé avec la forteresse des *Nomades*, il ne peut donc pas commercer de nouveau avec cette infrastructure. Il déplace son autre bateau (B) à travers le canal vers la partie située au nord de la rivière. Il pourra donc construire une habitation sur la case *Plaine* sur laquelle il se trouve lors d'une action future. Il doit dépenser 1 Pouvoir pour atteindre la 4^e case.

sont déplacés. Vous ne pouvez pas déplacer deux bateaux sur la même infrastructure.

L'action spéciale de votre plateau *Chantier naval* qui permet de déplacer les bateaux peut être utilisée dès le début de la partie. Il **n'est pas** nécessaire de construire le chantier naval pour utiliser cette action.

Bien que les bateaux puissent se déplacer à travers les canaux, vous ne pouvez pas utiliser les canaux pour établir si des cases sont indirectement adjacentes lorsque vous utilisez votre valeur de Navigation.

UTILISER LES BATEAUX POUR COMMERCER



Suite au déplacement de l'un de vos bateaux sur une infrastructure appartenant à une autre faction et ne contenant pas l'un de vos marqueurs *Commerce*, vous **commercez**. Vous recevez dans ce cas une récompense en fonction du type de l'infrastructure avec laquelle vous commercez, comme l'indique votre Aide de jeu Navigation. Chaque ligne indique le nombre de points de victoire remportés, ainsi qu'une récompense supplémentaire. Si les récompenses supplémentaires sont séparées par un slash, vous ne pouvez choisir que l'une des deux récompenses. Si elles sont séparées par un « + », vous recevez toutes les récompenses.

Le **propriétaire de l'infrastructure avec laquelle vous avez commercé peut recevoir une quantité de Pouvoir** égal à la valeur de pouvoir de cette infrastructure, mais il doit perdre un nombre de points de victoire égal à la quantité de *Pouvoir* reçue moins 1 (calculée de la même façon que lorsque l'on reçoit du *Pouvoir* grâce à une action de construction ou d'amélioration). Le propriétaire peut décider de ne payer aucun point de victoire et de ne recevoir ainsi aucun *Pouvoir*. Même s'il décide de ne pas recevoir de *Pouvoir*, vous recevez votre récompense pour avoir commercé. Si vous devez commercer plusieurs fois après avoir déplacé vos bateaux, vous pouvez choisir dans quel ordre vous commercez avec les infrastructures.

Après avoir commercé, **placez un de vos marqueurs Commerce** sous chacune des infrastructures avec lesquelles vous avez commercé, puis **remettez chaque bateau qui a commercé** dans votre réserve.



Chaque faction possède 15 marqueurs *Commerce*, ce qui signifie que vous pourrez commercer avec un maximum de 15 infrastructures au cours de la partie. Une fois qu'un marqueur est placé sur le plateau, il ne peut plus être déplacé. S'il ne vous reste plus de marqueurs *Commerce*, vous ne pouvez plus déplacer de bateau sur une case *Terrain* jusqu'à la fin de la partie. Chaque infrastructure peut commercer avec toutes les autres factions, il peut donc y avoir des marqueurs *Commerce* de différentes factions sous la même infrastructure. Placez les marqueurs *Commerce* de façon à ce que toutes les couleurs soient visibles. Si une infrastructure est améliorée, tout marqueur *Commerce* qui se trouvait sous l'infrastructure d'origine reste sous l'infrastructure issue de l'amélioration.

UTILISER LES BATEAUX POUR TRANSFORMER ET CONSTRUIRE



Si votre bateau se trouve sur une case *Rivière*, toutes les cases *Terrain* directement adjacentes à cette dernière sont considérées comme **indirectement adjacentes** à l'une de vos infrastructures lors de la construction d'une habitation. Ainsi, lorsque vous pouvez transformer et construire sur une case *Terrain* pendant la phase d'actions d'une manche (phase II), vous pouvez choisir une case *Terrain* adjacente à l'un de vos

bateaux. Le bateau ne se déplace pas.

À chaque fois que vous construisez une habitation sur une case *Terrain* directement adjacente à l'un de vos bateaux se trouvant sur une case *Rivière*, vous pouvez remettre ce bateau dans votre réserve au lieu de payer le coût de construction.

Si vous obtenez une pelle grâce à un bonus de culte pendant la phase III, vous pouvez également utiliser cette pelle sur une case *Terrain* adjacente à l'un de vos bateaux. Vous ne pouvez toujours pas y construire d'habitation pendant cette phase.



Le joueur **Magiciens du chaos** effectue une action de déplacement de ses bateaux. Sa valeur de Navigation est 1, chaque bateau peut donc se déplacer de 1 case gratuitement. Il déplace le premier bateau sur l'habitation des **Sorcières**. Il doit dépenser 1 Pouvoir afin de déplacer le deuxième bateau de 2 cases sur la forteresse des **Halfelins**, et 1 Pouvoir pour déplacer le troisième bateau de 2 cases à côté de la case Désert située à l'est du plateau.



Après avoir déplacé tous ses bateaux, le joueur **Magiciens du chaos** commerce deux fois.

 Il commerce d'abord avec l'habitation des **Sorcières** et reçoit 1 point de victoire et 1 ouvrier. Le joueur **Sorcières** décide de recevoir 1 Pouvoir, et ne perd aucun point de victoire.

 Ensuite, il commerce avec la forteresse du joueur **Halfelins** et reçoit 2 points de victoire, 2 pièces et une action « Transformer et construire » avec 1 pelle gratuite. Le joueur **Halfelins** pourrait recevoir 3 Pouvoir en perdant 2 points de victoire, mais il décide de ne pas perdre de points de victoire et ne reçoit ainsi aucun Pouvoir.

Le joueur **Magiciens du chaos** utilise l'action pour transformer la case Désert directement adjacente à son troisième bateau en une friche et y construire une habitation. Le joueur **Magiciens du chaos** décide de construire l'habitation en dépensant le coût normal et de ne pas retirer son bateau voisin à la place.

Une fois qu'il a fini de commercer, le joueur **Magiciens du chaos** place 1 de ses marqueurs Commerce sous chacune des infrastructures avec lesquelles il a commercé et remet les bateaux qui se trouvent sur ces infrastructures dans sa réserve. Le troisième bateau reste sur le plateau. Au cours de son prochain tour, le joueur **Magiciens du chaos** pourra utiliser ce bateau pour construire sur la case Friche située à l'ouest de ce bateau.

LE CHANTIER NAVAL

Lorsque vous effectuez l'action « Améliorer une infrastructure », vous pouvez améliorer un de vos comptoirs situés sur une case de bord de rivière en votre **chantier naval**. Vous pouvez améliorer un comptoir contenant un marqueur Dock. Le chantier naval a une valeur de pouvoir de 3, tout comme une forteresse ou un sanctuaire.

Comme vous ne placez de nouveaux bateaux qu'adjacents à votre dock ou votre chantier naval, il est préférable de construire le chantier naval loin de votre dock, pour que vous puissiez déployer vos bateaux plus facilement sur le plateau.



Comme récompense pour avoir amélioré l'un de vos comptoirs en chantier naval, vous recevez une ou plusieurs récompenses uniques, comme indiqué sous la case *Chantier naval* de votre plateau *Chantier naval*. L'une des récompenses, obtenue par toutes les factions, est une récompense unique de 1 bateau. Vous devez placer ce bateau

directement adjacent à votre chantier naval. De plus, vous recevrez un revenu de 1 bateau à partir de la manche suivante. Après avoir construit votre chantier naval, vous pouvez placer les bateaux que vous obtenez directement adjacents à votre dock ou votre chantier naval.

Après avoir amélioré votre comptoir en chantier naval, vous pouvez également accéder à la nouvelle action spéciale « Construire un bateau ». Cette action spéciale vous permet d'obtenir 1 bateau de votre réserve pour le coût indiqué. Vous ne pouvez pas utiliser cette action spéciale avant d'avoir amélioré un de vos comptoirs en votre chantier naval.



Le joueur **Alchimistes** améliore son comptoir en chantier naval. Il obtient immédiatement 1 bateau, qu'il doit placer sur une des cases Rivière adjacentes à son nouveau chantier naval, et il avance de 1 case sur sa piste Navigation (il reçoit normalement les 3 points de victoire pour avoir atteint une valeur de Navigation de 2). À partir de maintenant, il peut utiliser l'action spéciale « Construire un bateau » pour payer 1 ouvrier et 2 pièces afin d'obtenir 1 bateau. Enfin, à partir de la manche suivante, il recevra un revenu de 1 bateau pendant la phase I de chaque manche. Désormais, à chaque fois qu'il obtiendra un nouveau bateau, il pourra décider de le placer soit à côté de son chantier naval, soit à côté de son dock.



NOUVELLES RÈGLES POUR LES FAKIRS ET LES NAINS



Les Fakirs et les Nains ne possèdent pas de bateaux. Ils utilisent à la place des **marchands** qui se déplacent à travers les terres. Ils ne possèdent pas non plus de dock, mais disposent à la place d'un **entrepôt** (qui se trouve au dos de leur marqueur *Dock*) et, à la place d'un chantier naval, ils possèdent un **marché** (représenté par le même pion en bois). Les règles des pions des Fakirs et des Nains sont les mêmes que celles des pions correspondants des autres factions, à l'exception des points suivants.

Lorsque vous choisissez une de ces deux factions, vous prenez les 3 marchands de la couleur de cette faction à la place des 3 bateaux. En outre, prenez une **tuile Portée**, qui indique la portée de vos marchands, mais aussi de la capacité spéciale de votre faction (« Tapis volant » ou « Creuser un tunnel »). Placez la tuile *Portée* sur votre plateau *Faction*, à l'emplacement où devrait se trouver la piste *Navigation*.

Lorsque vous utilisez vos capacités spéciales « Tapis volant » ou « Creuser un tunnel », vous gagnez normalement 4 PV. Vous ne pouvez toujours pas les utiliser sur une case voisine.

TUILE PORTÉE

Pendant la mise en place, placez un de vos marqueurs sur **la case la plus à gauche**, affichant « 1 », située en haut de votre tuile *Portée*. La piste supérieure de cette tuile indique la **valeur de portée de la capacité spéciale de votre faction** (« Tapis volant » ou « Creuser un tunnel »), et la piste inférieure indique la **portée de déplacement de vos marchands**. La nouvelle valeur de portée n'indique **pas** le nombre de cases que votre capacité vous permet de sauter, mais indique le **nombre maximal de cases** séparant l'une de vos infrastructures de la case que votre capacité spéciale peut cibler. Par exemple, si votre valeur de portée actuelle est de 2, vous pouvez utiliser votre capacité « Tapis volant » ou « Creuser un tunnel » jusqu'à 2 cases de distance (en sautant 1 case et ciblant la deuxième, comme dans le jeu de base).

Contrairement aux factions disposant d'une piste *Navigation*, vous ne pouvez pas augmenter votre valeur de portée grâce à une action. À chaque fois que vous devriez avancer gratuitement sur votre piste *Navigation* grâce à une tuile *Ville*, *Faveur* ou *Pointage*, ou lorsque vous construisez votre marché, avancez votre marqueur de 1 case vers la droite sur la tuile *Portée*. Lorsque le joueur Fakirs construit sa forteresse, il avance son marqueur de 1 case vers la droite sur la tuile *Portée*, au lieu de gagner la capacité du jeu de base. Avancer votre marqueur *Portée* ne vous rapporte aucun point de victoire.



Au début de la partie, le joueur **Nains** peut déplacer chacun de ses marchands de 1 case grâce à une action, puis, pour chacun d'entre eux, il peut dépenser 1 Pouvoir pour déplacer ce marchand de 1 case de plus. Sa capacité « Creuser un tunnel » a une portée de 2, ce qui lui permet de sauter 1 case lorsqu'il effectue l'action « Transformer et construire », comme dans le jeu de base. Lorsqu'il fonde une ville, le joueur **Nains** décide de prendre une des nouvelles tuiles *Ville*, qui lui permet d'avancer de 1 case sur sa piste *Navigation*. Pour le joueur **Nains**, cet effet signifie qu'il peut avancer le marqueur de sa tuile *Portée* de 1 case vers la droite. Il avance son marqueur sur la deuxième case de la piste. À partir de maintenant, ses marchands peuvent se déplacer d'un maximum de 2 cases (3 s'il dépense du Pouvoir). Sa portée pour creuser un tunnel ne change pas encore. Si

la valeur de portée du joueur **Nains** progresse de nouveau au moins une fois, sa capacité « Creuser un tunnel » augmentera aussi, ce qui lui permettra de sauter jusqu'à 2 cases pour construire sur une tuile qui peut se trouver à un maximum de 3 cases de l'une de ses infrastructures.

Si le joueur Fakirs ou Nains prend la carte *Bonus* qui permet d'augmenter temporairement sa valeur de *Navigation*, il fait comme si le marqueur de sa tuile *Portée* se trouvait 1 case plus loin vers la droite. Si son marqueur se trouve déjà sur la valeur la plus à droite de sa tuile *Portée*, cette carte *Bonus* ne lui procure aucun bonus supplémentaire.

Si le joueur Fakirs ou Nains prend la carte *Bonus* de la mini-extension qui donne 3 points de victoire à chaque fois que le joueur avance sur la piste *Navigation* après avoir passé, il reçoit à la place un nombre de points de victoire égal à la valeur de la case (affichant une voile) de sa tuile *Portée* sur laquelle il se trouve multipliée par 3.

MARCHANDS

Pendant la mise en place, les joueurs Fakirs et Nains doivent placer leur marqueur *Entrepôt*. Ils le placent de la même façon que les autres factions placent leur marqueur *Dock*, mais ils peuvent placer leur marqueur *Entrepôt* sous n'importe laquelle de leurs premières habitations : ils ne sont pas obligés de le placer sous une habitation de bord de rivière.

Les joueurs Fakirs et Nains peuvent améliorer n'importe lequel de leurs comptoirs en leur marché. Il n'est pas nécessaire que le comptoir se trouve en bord de rivière.

À chaque fois que les joueurs Fakirs et Nains devraient obtenir un bateau, ils obtiennent un marchand à la place. À chaque fois que les joueurs Fakirs et Nains obtiennent un nouveau marchand, ils doivent placer ce marchand sur la même case que leur entrepôt ou leur marché.

Lorsque les joueurs Fakirs et Nains déplacent leurs marchands, ces derniers sont déplacés un par un. Chaque marchand peut se déplacer d'un maximum de cases égal à sa portée de déplacement, indiquée sur la tuile *Portée* du joueur. Pour chaque marchand, vous pouvez dépenser 1 Pouvoir pour déplacer ce marchand de 1 case de plus, tout comme pour les bateaux.

Un marchand peut se déplacer :

- sur une **case Rivière directement adjacente**, tant qu'il ne termine pas son déplacement sur cette dernière. Le marchand doit disposer d'assez de déplacements pour quitter cette case au cours du même déplacement.
- sur une **case Terrain contenant une infrastructure d'une autre faction, mais pas l'un des marqueurs Commerce** de son propriétaire. Le marchand n'est pas obligé de terminer son déplacement sur cette case, mais s'il le fait, il est placé sur cette infrastructure. Son propriétaire doit commercer avec cette infrastructure après avoir fini de déplacer tous ses marchands.
- sur une **case Terrain** contenant une infrastructure de la faction de son propriétaire, ou une infrastructure d'une autre faction sous laquelle un des marqueurs *Commerce* de son propriétaire a déjà été placé.
- sur une **case Terrain ne contenant aucune infrastructure**. Si un marchand termine son déplacement sur une telle case, son propriétaire pourra transformer et construire sur **cette case** lors d'une future action. En revanche, il **ne peut pas** transformer et construire sur une case adjacente grâce à un marchand.



Lorsque vous construisez une habitation sur une case sur laquelle se trouve un de vos marchands, vous pouvez choisir de payer le coût de construction normal d'une habitation, ou de remettre votre marchand dans votre réserve au lieu de payer le coût normal. Lorsque vous transformez et/ou construisez sur une case sur laquelle se trouve un de vos marchands, vous ne pouvez pas également utiliser votre capacité « Tapis volant » ou « Creuser un tunnel » pour gagner des points de victoire.

La présence d'un marchand ne modifie pas le statut occupé/inoccupé d'une case. Si une autre faction construit une habitation sur une case contenant un de vos marchands, votre marchand commerce immédiatement avec cette habitation. Si plusieurs de vos marchands se trouvent sur cette case, seul 1 marchand commerce avec cette habitation.



Le joueur **Nains** a 3 marchands sur le plateau : 2 (B, C) sur son marché et le dernier (A) sur son entrepôt. La valeur de portée de ses marchands est de 2 car il a construit son marché.



Le joueur **Nains** utilise une action et déplace son premier marchand (A), qui se trouve sur son entrepôt, vers l'ouest, à travers le comptoir adjacent, puis sur la forteresse des **Halfelins**. Ensuite, il déplace son deuxième marchand (B) sur le temple adjacent, puis sur la case Friche inoccupée qui se trouve derrière ce dernier. Enfin, il déplace son troisième marchand (C) à travers le comptoir des **Halfelins** et la case Lac inoccupée pour se rendre sur la case Forêt inoccupée située au nord-ouest du plateau. Lors du déplacement du troisième marchand, il doit dépenser 1 Pouvoir. Après avoir fini de déplacer ses marchands, il commerce avec la forteresse.



Il reçoit 2 points de victoire, 2 pièces et une action « Transformer et construire » avec

1 pelle gratuite. Le joueur **Halfelins** peut perdre 2 points de victoire pour recevoir 3 Pouvoir. Avec l'action et la pelle, le joueur **Nains** transforme la case située au nord-ouest sur laquelle se trouve son marchand en une case Montagne et y construit une habitation, en remettant son marchand dans sa réserve au lieu de payer le coût normal. Enfin, le joueur **Nains** place 1 de ses marqueurs Commerce sous la forteresse des **Halfelins**, puis remet le marchand qui s'y trouvait dans sa réserve.

TUILE DÉCOMPTE FINAL

Lorsque vous jouez avec les tuiles *Décompte final* de **Feu et Glace**, ajoutez la nouvelle tuile *Décompte final* aux tuiles *Décompte final* de **Feu et Glace** avant de mélanger les tuiles et d'en prendre une.

Vous pouvez aussi utiliser la tuile *Décompte final* de cette extension sans celles de **Feu et Glace**, en appliquant les règles suivantes :

Placez la tuile *Décompte final* face visible à côté du plateau de jeu.

Ses points seront attribués à la fin de partie, immédiatement après la résolution du décompte des agglomérations.



Majorité de marqueurs Commerce

Chaque joueur compte le nombre de marqueurs *Commerce* qu'il a placés au cours de la partie. Il n'est pas nécessaire que ces marqueurs soient reliés de quelque façon que ce soit (à la différence du décompte des agglomérations ou des autres tuiles *Décompte final*). Le joueur qui a placé le plus de marqueurs *Commerce* reçoit 18 points de victoire, le deuxième en reçoit 12 et le troisième en reçoit 6. En cas d'égalité, faites la somme des points de victoire attribués par les places au classement faisant l'objet de l'égalité, puis divisez-les de façon à ce que les joueurs concernés en reçoivent le même nombre (arrondi à l'inférieur si besoin.)

APPENDICES

APPENDICE I : NOUVELLES ACTIONS DE POUVOIR



En déplaçant 4 **jetons Pouvoir** du Bol III au Bol I, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de vos bateaux. Cette action suit les

mêmes règles que l'action de votre plateau *Chantier naval*.



En déplaçant 4 **jetons Pouvoir** du Bol III au Bol I, vous pouvez obtenir 1 bateau.



En déplaçant 5 **jetons Pouvoir** du Bol III au Bol I et en remettant 1 prêtre dans votre réserve, vous pouvez prendre 1 tuile *Faveur*, en appliquant les règles de prise d'une tuile *Faveur* lors de la construction d'une infrastructure sacrée. Cela ne compte pas comme la construction d'une infrastructure sacrée, le joueur Magiciens du chaos ne prend donc que 1 tuile *Faveur* lorsqu'il utilise cette action de pouvoir.

APPENDICE II : NOUVELLES TUILES FAVEUR



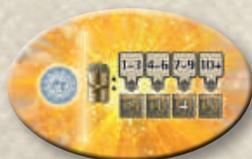
Recevez immédiatement un bonus unique de votre choix : soit vous augmentez votre valeur de navigation de 1 et prenez 1 ouvrier, soit vous placez 1 prêtre de votre réserve dans l'ordre d'un culte et recevez 4 pièces. Vous pouvez choisir de ne pas placer de prêtre et de n'avancer que de 1 case dans l'ordre du culte de votre choix à la place.



Lorsque vous commercez avec une habitation, un comptoir ou un temple, recevez immédiatement 1 PV de plus. Lorsque vous commercez avec une forteresse, un sanctuaire ou un chantier naval, recevez immédiatement 2 PV de plus.



Phase I – Revenus : obtenez 1 bateau.



Lorsque vous passez, vous marquez immédiatement 2/3/4/5 PV si vous avez placé au total 1 à 3/4 à 6/7 à 9/ plus de 10 marqueurs Commerce sur le plateau de jeu.

APPENDICE III : NOUVELLES TUILES POINTAGE



Phase d'actions : recevez 2 PV de plus à chaque fois que vous commercez.



Phase d'actions : recevez 4 PV de plus lorsque vous construisez un temple.



Phase d'actions : recevez 2 PV de plus à chaque fois que vous avancez sur votre piste *Navigation* ou *Terraformage*. Les joueurs Fakirs et Nains en bénéficient lorsqu'ils avancent sur leur tuile *Portée*.

Fin de la manche : par tranche de 5 cases parcourues dans le culte de la terre, avancez de 1 case sur votre piste *Navigation*.



Phase d'actions : recevez 5 PV de plus lorsque vous construisez votre forteresse, votre sanctuaire ou votre chantier naval.



Fin de la manche : par tranche de 4 cases parcourues dans le culte de l'eau, obtenez 1 bateau.

APPENDICE IV : NOUVELLES CARTES BONUS



Recevez 1 PV de plus à chaque fois que vous commercez. Durant la phase II : « Actions », comme action spéciale, vous pouvez obtenir 1 bateau.



Durant la phase I : « Revenus », recevez 1 ouvrier et 1 pièce de plus. De plus, lorsque vous remettez cette carte après avoir passé, recevez 3 PV pour chacun de vos bateaux sur

le plateau de jeu.



Durant la phase I : « Revenus », obtenez 1 bateau. Durant la phase II : « Actions », comme action spéciale, vous pouvez déplacer tous vos bateaux.



Durant la phase I : « Revenus », recevez 2 ouvriers de plus. En outre, lorsque vous remettez cette carte après avoir passé, recevez 4 PV si vous avez construit votre forteresse,

sanctuaire et/ou chantier naval.

Cette carte Bonus remplace la carte correspondante (sans le chantier naval) du jeu de base.

APPENDICE V : NOUVELLES TUILES VILLE



Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, vous recevez 4 PV et avancez de 1 case sur votre piste *Navigation*, ou de *Portée* pour les Fakirs et les Nains.



Lorsque vous prenez cette tuile *Ville*, recevez 3 PV et obtenez jusqu'à 2 bateaux.



APPENDICE VI : RÉCOMPENSES POUR AVOIR COMMERCÉ

À chaque fois que vous commerciez avec une infrastructure appartenant à une autre faction, vous recevez différentes récompenses en fonction du type d'infrastructure avec laquelle vous avez commercé, comme l'indiquent les tuiles *Aide de jeu Navigation* :

 **Habitation** : recevez 1 PV et 1 ouvrier.

 **Comptoir** : recevez 1 PV et 1 pièce, et recevez 2 *Pouvoir*.

 **Temple** : recevez 1 PV, et recevez 3 *Pouvoir* ou avancez de 1 case sur une piste de culte de votre choix.

 **Sanctuaire** : recevez 2 PV et avancez de 2 cases sur une piste de culte de votre choix ou recevez 1 prêtre.

 **Forteresse** : recevez 2 PV, 2 pièces et une action « Transformer et construire » avec 1 pelle gratuite.

Vous ne pouvez acquérir des pelles supplémentaires en payant des ouvriers que si la pelle gratuite ne suffit pas à transformer

la case choisie en votre terrain natal. Si vous commerciez avec plusieurs forteresses lors de la même action, vous recevez plusieurs pelles gratuites, mais deux restrictions similaires à celles de l'action de pouvoir « 2 pelles » s'appliquent : premièrement, vous ne pouvez toujours construire que 1 habitation au cours d'une même action ; deuxièmement, vous pouvez utiliser des pelles supplémentaires obtenues pour avoir commercé sur d'autres cases *Terrain* uniquement après avoir complètement transformé la ou les cases *Terrain* d'origine en votre terrain natal.

 **Chantier naval** : recevez 2 PV et soit vous obtenez le bateau que vous avez utilisé pour commercer plutôt que de le remettre dans votre réserve, soit vous retirez le jeton *Action* de votre action spéciale « Déplacer les bateaux » de façon à la réutiliser plus tard au cours de la même manche. Si vous obtenez le bateau comme récompense, vous ne pourrez plus le déplacer au cours de la même action. Une fois que tous les déplacements sont terminés, commerciez avec les infrastructures concernées.

APPENDICE VII : RÈGLES SPÉCIALES DES FACTIONS

AURÈNES

Vous commencez la partie avec 1 clé supplémentaire, ce qui vous permet d'avancer à la 10^e case de 1 piste de culte sans fonder une ville avant. Lorsque vous construisez votre chantier naval, avancez de 2 cases sur une seule piste de culte de votre choix (il s'agit d'un bonus unique qui s'ajoute à tout autre bonus).

HALFELINS

Après avoir construit une habitation, si vous avez remis votre bateau dans votre réserve au lieu de payer le coût normal pour construire cette habitation, vous recevez 1 ouvrier.

CULTISTES

Votre capacité spéciale ne s'applique que lorsque vous construisez ou améliorez une infrastructure. Elle n'est pas déclenchée lorsqu'une faction adverse reçoit du *Pouvoir* après avoir commercé.

MORBANCS

Lorsque vous dépensez 1 *Pouvoir* pour augmenter la portée du déplacement d'un de vos bateaux, vous pouvez déplacer du *Pouvoir* du Bol II au Bol I au lieu de dépenser du *Pouvoir* normalement.

GÉANTS

Lorsque vous commerciez avec une forteresse, vous recevez 2 pelles gratuites au lieu de 1. Lorsqu'une autre faction commerce avec votre forteresse et reçoit une pelle gratuite comme récompense, elle ne peut pas utiliser cette pelle pour transformer un terrain *Friche*.

FAKIRS

Lorsque vous construisez votre forteresse, avancez votre marqueur de la tuile *Portée* de 1 case vers la droite. Cela remplace la capacité de forteresse des Fakirs du jeu de base.

NOMADES

Vous pouvez utiliser votre action spéciale de forteresse (« Tempête de sable ») sur des cases *Terrain* directement

adjacentes à un de vos bateaux, mais vous devez y construire une habitation avec la même action, et vous devez remettre le bateau dans votre réserve au lieu de payer le coût normal de construction de cette habitation.

YÉTIS

Vous ne pouvez utiliser votre capacité de forteresse sur une action de pouvoir du nouveau plateau *Actions de Pouvoir* que si vous avez construit à la fois votre forteresse et votre chantier naval. La capacité spéciale de votre faction vous permettant de payer 1 *Pouvoir* de moins lorsque vous effectuez une action de pouvoir s'applique aussi aux actions de pouvoir du nouveau plateau *Actions de Pouvoir*.

DRAGONNIERS

Lorsque vous commerciez avec une forteresse, au lieu de recevoir 1 pelle gratuite, placez 1 nouveau jeton *Pouvoir* de la réserve générale dans votre Bol I.

ACOLYTES

Lorsque vous commerciez avec une forteresse, au lieu de recevoir 1 pelle gratuite, avancez de 2 cases maximum sur 1 piste de culte de votre choix.

MÉTAMORPHES

Votre capacité spéciale ne s'applique que lorsque vous construisez ou améliorez une infrastructure. Elle ne se déclenche pas lorsqu'une faction adverse reçoit du *Pouvoir* pour avoir commercé.

Lorsque vous construisez votre chantier naval, vous pouvez immédiatement changer de terrain natal une fois, comme si vous utilisiez votre action de forteresse. Ce changement est gratuit, et vous pouvez l'effectuer même si vous n'avez pas encore construit votre forteresse.

RIVERAINS

Lorsque vous dépensez 1 *Pouvoir* pour augmenter la portée du déplacement d'un de vos bateaux, vous pouvez déplacer ce bateau d'un maximum de 3 cases de plus au lieu de 1.



L'équilibre doit toujours être parfait entre les factions de *Terra Mystica*, il faut donc faire attention à le respecter, en fonction de la répartition des terrains sur le plateau. Lorsque vous jouez à *Terra Mystica*, avec ou sans extensions, utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les cases de départ sur la piste de score de chaque faction. Ces nouvelles cases remplacent les 20 PV habituels. N'utilisez pas le tableau ci-dessous lorsque vous jouez avec les règles facultatives d'enchères pour les factions de *Feu et Glace*.

Jeu de base *Terra Mystica*

30	Fakirs	Géants								
25	Acolytes	Aurènes	Alchimistes							
20	Fées de glace	Yétis	Nomades	Riverains	Métamorphes	Dragonniers	Nains	Sirènes		
	Morbancs	Halfelins	Magiciens du chaos	Sorcières						
15	Ingénieurs	Cultistes	Ombrelins							

Version alternative du jeu de base (dos de *Feu et Glace*)

30	Alchimistes									
25	Fées de glace	Yétis	Fakirs	Acolytes	Aurènes	Géants				
20	Riverains	Métamorphes	Dragonniers	Nains	Ingénieurs	Morbancs	Halfelins			
	Cultistes	Magiciens du chaos	Sorcières							
15	Nomades	Sirènes	Ombrelins							

Feu et Glace

30	Nains									
25	Fées de glace	Yétis	Métamorphes	Fakirs	Acolytes	Halfelins	Morbancs	Aurènes	Géants	
	Alchimistes									
20	Nomades	Riverains	Dragonniers	Ingénieurs	Sorcières					
15	Sirènes	Cultistes	Magiciens du chaos	Ombrelins						

Lacs

30	Nains									
25	Yétis	Fakirs	Morbancs	Géants						
20	Fées de glace	Métamorphes	Dragonniers	Acolytes	Halfelins	Sirènes	Aurènes	Sorcières		
	Magiciens du chaos	Alchimistes								
15	Nomades	Riverains	Ingénieurs	Cultistes	Ombrelins					

Fjords

25	Fakirs	Riverains	Métamorphes	Acolytes	Halfelins	Aurènes	Géants	Alchimistes		
20	Fées de glace	Yétis	Ingénieurs	Nains	Dragonniers	Sirènes	Morbancs	Magiciens du chaos		
15	Nomades	Sorcières	Cultistes	Ombrelins						