# TERRA MYSTICA

## Die Händler

JAMES ATAEI
EDUARDO ANDRADE
HELGE OSTERTAG
JENS DRÖGEMÜLLER



*Segel erscheinen am Horizont und läuten ein neues Zeitalter des Handels und der Expansion in der Welt von TERRA MYSTICA ein. Die Völker errichten Werften und segeln mit ihren Schiffen die Flüsse entlang. Auch die Fakire und die Zwerge sind nicht untätig und schicken ihre Kaufleute in die Welt hinaus, um mit den anderen Völkern Handel zu treiben und neue Gebiete zu besiedeln.*

**CREDITS**

***TERRA MYSTICA*** *ist ein Spiel von Helge Ostertag und Jens Drögemüller. Der Autor dieser Erweiterung ist James Ataei, inspiriert durch Ideen von Eduardo Andrade. Die Spielpläne* ***Die Seen*** *bzw.* ***Die Fjorde*** *stammen von Jason Counihan bzw. Jordan Lewis. Illustration und Grafik stammen von Dennis Lohausen. Die Redaktion übernahm Frank Heeren. Die Spielregel wurde geschrieben von Bastian Winkelhaus und gesetzt von Christof Tisch. Für das Korrekturlesen der Spielregeln bedanken wir uns bei Johannes Grimm.*

*Stellvertretend für viele Testspieler und Unterstützer bedanken wir uns bei 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, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, 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 Serenčeš, Liam Gaudet, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Olaf Darge, Ruth Feinstein, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Wit Paszkowski*

FEUERLAND

# SPIELMATERIAL

***1 Spielplan*** *(beidseitig bedruckt)*



***7 Kanäle***



*In den 9 Spielerfarben jeweils*
***1 Gebäude Werft***



***3 Schiffe***



*In den Farben Grau und Gelb zusätzlich*
***3 Händler***



***10 Werfttableaus*** *für alle Völker des* ***Grundspiels*** *und der Erweiterung* ***Feuer & Eis***



***1 Tableau mit neuen Machtaktionen***



*In den 7 Spielerfarben des Grundspiels jeweils*
***15 Handelsmarker*** *(Rückseiten in den Farben Weiß und Orange)*



***2 Reichweitenleisten*** *(für Fakire und Zwerge)*



***12 Gunstplättchen*** *(4 verschiedene je 3 mal)*



***4 Stadtmarken***
*(2 verschiedene je 2 mal)*



***5 Hafenmarker***
*(Rückseite Lagermarker für die Fakire und Zwerge)*



***12 Wertungsplättchen***



***4 Übersichtskarten Schifffahrt***



***4 Rundenbonuskarten***



** Ersetzt die Karte aus dem Grundspiel, die große Gebäude wertet.*

***1 Endwertungskärtchen***



# EINLEITUNG

**Terra Mystica – Die Händler** ist die zweite Erweiterung zum Spiel **Terra Mystica**. Ihr benötigt das Grundspiel, um mit der Erweiterung spielen zu können. Zusätzlich könnt ihr diese Erweiterung auch mit der ersten Erweiterung Feuer& Eis kombinieren. Der Besitz dieser ersten Erweiterung ist jedoch nicht erforderlich.
Händler der See bietet euch 2 neue Spielpläne (**Die Seen** und **Die Fjorde**). Die Völker erhalten Schiffe, um mit ihren Nachbarn Handel zu treiben und ein neues Gebäude, die Werft. Außerdem gibt es neue Gunstplättchen, Wertungsplättchen, Rundenbonuskarten und Stadtmarken, die ihr mit dem bisherigen Material immer wieder neu kombinieren könnt.

***Hinweis:*** *Die beiden Völker Zwerge und Fakire verfügen über keine Schiffe, sondern reisende Händler. Sie nutzen auch keine Werft, sondern einen Markt und keinen Hafen, sondern ein Lager. Größtenteils sind die Funktionen aber identisch. Die genauen Unterschiede werden später in dieser Anleitung beschrieben und bis dahin sind, wenn von Schiffen, der Werft und dem Hafen gesprochen wird, auch immer die Zwerge und Fakire gemeint.*

# DIE NEUEN SPIELPLÄNE

Die neuen Spielpläne können alternativ zu den bisherigen Spielplänen aus dem **Grundspiel** und der Erweiterung **Feuer& Eis** verwendet werden. Um die unterschiedlichen Stärken der einzelnen Völker auf den unterschiedlichen Karten etwas auszugleichen, haben wir im Anhang eine Tabelle beigefügt, der ihr die Startpunktzahl jedes einzelnen Volkes auf jeder einzelnen Karte entnehmen könnt. Zu Spielbeginn starten die Völker nicht automatisch mit jeweils 20 Siegpunkten, sondern mit der dort angegebenen Siegpunktzahl (es sei denn, ihr benutzt die Option Völkerauktion aus der Erweiterung Feuer& Eis, dann könnt ihr die Tabelle ignorieren). Selbstverständlich könnt ihr die neuen Spielpläne auch für eine Partie ohne die restlichen Elemente dieser Erweiterung benutzen – auch hierfür empfehlen wir die Tabelle mit den neuen Startsiegpunkten zu verwenden (und ebenso für eine Partie auf den bisherigen Spielplänen, ganz ohne diese Erweiterung).

# DER NEUE SPIELAUFBAU

Legt bei Aufbau des Spiels das **Zusatztableau mit den neuen Machtaktionen** unterhalb der aufgedruckten Machtaktionen des Spielplans aus.



Legt die **neuen Gunstplättchen** zusätzlich zu den bisherigen Gunstplättchen aus, direkt unterhalb der entsprechenden Plättchen mit denselben Einflusspunkten.



Legt die **neuen Stadtmarken** zusätzlich zu den bisherigen Stadtmarken aus.





***Hinweis:*** *Wenn ihr bereits 2 Stadtmarken **Schifffahrt +1** aus der Mini-Erweiterung besitzt , dann kombiniert diese bitte nicht mit dem Material dieser Erweiterung. Es sollen nur insgesamt 2 Stadtmarken **Schifffahrt +1** im Spiel sein, nicht 4. Alle anderen Bestandteile der Mini-Erweiterung könnt ihr auch mit dieser Erweiterung kombinieren.*

Mischt die neuen **Rundenbonuskarten** mit den bisherigen Karten zusammen und zieht anschließend die normale Anzahl an Karten.

Die **Wertungsplättchen** dieser Erweiterung ersetzen alle bisherigen Wertungsplättchen. Verwendet nur die neuen Wertungsplättchen. Weiterhin gilt, dass das Plättchen mit den Bonuspunkten für den Spaten nicht in Runde 5 oder 6 liegen kann. Zieht in diesem Fall ein anderes Plättchen. Außerdem darf es für den Fortschritt in einem Kult niemals in 3 Runden des Spiels einen Bonus geben. Zieht ihr ein Plättchen, das einen Kultbonus für einen Kult gibt, der bereits zweimal gezogen wurde (mit Ausnahme des Plättchens für Runde 6, da es in dieser Runde keinen Kultbonus mehr gibt), legt das Plättchen beiseite und zieht ein neues Plättchen.



Wenn ihr mit den zusätzlichen **Endwertungen** aus der Erweiterung **Feuer& Eis** spielt, mischt das neue Endwertungskärtchen mit den bisherigen Kärtchen zusammen und zieht eines.

Die Funktion der neuen Plättchen wird im Anhang erklärt.

Legt 1 oder mehrere **Kanäle** auf dem **Spielplan** aus, je nachdem welchen Spielplan ihr verwendet. Die Platzierung der Kanäle könnt ihr den folgenden Grafiken entnehmen. Ein Kanal trennt die beiden Landfelder nicht voneinander, sie sind weiterhin direkt benachbart. Eure Schiffe dürfen durch Kanäle fahren. Für die indirekte Nachbarschaft mit eurem Schifffahrtswert dürft ihr die Kanäle nicht benutzen.

Für den **Spielplan des Grundspiels** *(und dessen Variante aus **Feuer & Eis**)* benötigt ihr nur 1 Kanal. Dieser wird in der westlichen Hälfte des Spielplans als Verbindung des oberen mit dem unteren Flussarm gelegt.



Für den Spielplan der Erweiterung **Feuer & Eis** benötigt ihr ebenfalls nur 1 Kanal. Dieser wird als Verbindung der beiden Flüsse im Norden des Plans gelegt.



Für den neuen Spielplan **Die Fjorde** benötigt ihr nur 1 Kanal. Dadurch müsst ihr die Gebirgshalbinsel im westlichen Teil der Karte nicht umschiffen.



Für den neuen Spielplan **Die Seen** benötigt ihr alle 7 Kanäle. Diese verbinden die einzelnen Seen miteinander.



*Wenn ihr die neuen Elemente der Erweiterung in jedem Fall ausprobieren wollt, dann könnt ihr z.B. von den 3 neuen Rundenbonuskarten 2 zufällig für das Spiel auswählen und den Rest der Karten mit den bisherigen auffüllen. Ebenso könnt ihr die neue Endwertung bewusst auswählen.*

## Die neuen Gunstplättchen

Es gibt mit der Erweiterung jetzt 2 verschiedene Gunstplättchen, die jeweils **1 Einfluss** in einem der Kulte geben. Jedes Volk darf aber für jeden Kult nur 1 Gunstplättchen erwerben, welches 1 Einfluss in diesem Kult gibt.
Das bedeutet:

- Sobald ihr ein 1 Gunstplättchen mit 1 Einfluss in einem Kult erhalten habt, könnt ihr für den Rest des Spiels das andere Gunstplättchen mit 1 Einfluss im selben Kult nicht mehr erhalten.
- Im Spiel mit 4 oder 5 Spielern kann es nicht mehr passieren, dass ein Spieler kein Gunstplättchen mit 1 Einfluss in einem Kult mehr bekommt. Es ist jedoch möglich, dass ein Spieler nicht mehr die Wahl zwischen 2 Plättchen desselben Kults hat, wenn von einem Plättchen schon alle 3 Exemplare durch Mitspieler genommen wurden.

Die Funktion der neuen Gunstplättchen wird im Anhang *(auf Seite 10)* erklärt.

***Beispiel**: Da die Spielerin der **Giganten** bereits das Gunstplättchen mit 1 Einfluss im Erden-Kult (**A**) besitzt, darf sie in diesem Spiel das neue Gunstplättchen (**B**) mit dem gleichen Einfluss nicht mehr erwerben*

**A**



**B**



## DAS NEUE SPIELERMATERIAL

Nachdem ihr euch ein Volk ausgewählt habt, erhaltet ihr zusätzlich

- das **Werfttableau** dieses Volkes und legt es links neben dem Völkertableau vor euch ab. Sofern euer Volk dadurch eine Sonderfähigkeit hat, ist dies oben auf dem Werfttableau abgebildet und im Anhang erkärt
- 1 neues Gebäude **Werft** in eurer Farbe, welches ihr auf diesem Tableau ablegt
- 3 **Schiffe** in eurer Farbe, die ihr zu euren Priestern und Brücken legt
- 15 **Handelsmarker** in eurer Farbe
- eine **Übersichtskarte** mit den verschiedenen Boni, die ihr für einen Handel mit euren Schiffen erhaltet
- einen **Hafenmarker**

*Die **Auren** haben als Sonderfähigkeit von Beginn des Spiels an bereits einen Stadtschlüssel, so dass sie schon vor Gründung einer Stadt in einem Kult die Stufe 10 erreichen könnten. Dort, wo die Werft auf dem Tableau abgelegt wird, seht ihr die Boni, die ihr beim Bau der Werft erhalten würdet.*



## DAS NEUE EINSETZEN DER ERSTEN GEBÄUDE

Nachdem alle Völker ihre ersten Gebäude eingesetzt haben und bevor ihr die ersten Rundenbonuskarten auswählt, setzt ihr in Spielerreihenfolge eure **Hafenmarker** ein. Legt den Hafenmarker auf das Feld eines eurer Wohngebäude, welches an mindestens 1 Flussfeld angrenzt. Sollte keines eurer Wohngebäude diese Bedingung erfüllen, so setzt ihr den Hafenmarker noch nicht ein. Ihr setzt ihn in diesem Fall erst während des Spiels ein, nämlich dann, wenn ihr euer erstes Wohngebäude baut, das mindestens an ein Flussfeld angrenzt. *Ihr benötigt den Hafen oder eure Werft, um Schiffe zu bauen.*

*In dieser Partie spielen die **Chaosmagier**, **Schwarmlinge**, **Auren** und **Halblinge** gegeneinander. Nachdem die ersten Gebäude wie hier abgebildet eingesetzt wurden, setzen die Völker ihre **Hafenmarker** ein. Da die **Chaosmagier** nur 1 Wohnhaus besitzen, setzen sie ihren Hafenmarker auch dort ein. Ebenso haben die **Schwarmlinge** nur 1 Möglichkeit ihren Hafenmarker einzusetzen. Die **Auren** entscheiden sich dafür, ihren Hafenmarker bei ihrem zentralen Wohnhaus in der Mitte des Spielplans einzusetzen. Die **Halblinge** können ihren Hafenmarker momentan noch gar nicht einsetzen. Würden Sie als ihre erste Aktion in Runde 1 z. B. das Sumpffeld neben ihrem oberen Gebäude umwandeln und dort ein Wohnhaus errichten, so würden sie sofort auch dort ihren Hafenmarker platzieren müssen.*



## DIE NEUEN SCHIFFE

**Schiffe** ermöglichen euch **3 neue Aktionen** bzw. **Funktionen**, die so auch auf euren Übersichtskarten abgebildet sind:





**1.** Ihr könnt sie bewegen und damit **Handel** mit anderen Völkern treiben. Dies gibt euch Siegpunkte und verschiedene Boni, je nachdem was für Gebäude ihr beliefert. Eurem Handelspartner erlaubt ihr dadurch, Macht zu erhalten. Mit jedem Gebäude dürft ihr genau 1x handeln.



**2.** Ihr könnt sie auf dem Fluss bewegen und damit möglicherweise **Landschaftsfelder erreichen**, die ihr mit eurem Schifffahrtswert nicht erreichen könntet.



**3.** Ihr könnt sie aufgeben, um bei dem Bau eines Wohnhauses auf einem Nachbarfeld zum Schiff die **Kosten für den Bau** des Wohnhauses zu sparen.

## Schiffe erhalten




Ihr könnt **Schiffe** als (A) **Einkommen**, (B) **Aktion** oder (C) **Einmalbonus** erhalten. Immer wenn ihr ein Schiff erhaltet, setzt ihr es auf ein Flussfeld ein, welches direkt benachbart ist zu eurem Hafenmarker oder eurer Werft. Solange ihr euren Hafenmarker noch nicht eingesetzt und eure Werft noch nicht gebaut habt, könnt ihr kein Schiff erhalten. Ein Flussfeld kann beliebig viele Schiffe von beliebig vielen Völkern enthalten. Euer persönliches Spielmaterial ist auf 3 Schiffe begrenzt. Wenn sich eure 3 Schiffe bereits alle auf dem Spielfeld befinden, könnt ihr kein weiteres Schiff bekommen *(ihr dürft auch keines eurer bestehenden Schiffe umsetzen)*.

## Schiffe bewegen



Mit dieser Aktion könnt ihr alle eure Schiffe bewegen. Jedes eurer Schiffe kann um maximal so viele Felder bewegt werden, wie es eurem Fortschritt in Schifffahrt entspricht.
Zusätzlich könnt ihr für **jedes einzelne** eurer Schiffe jeweils genau 1 Macht von Schale III in Schale I verschieben, um es 1 zusätzliches Feld weit zu bewegen.
Ein **Bewegungsschritt** erfolgt entweder

- auf ein direkt **benachbartes Flussfeld** oder
- **durch einen Kanal** auf das dahinterliegende Flussfeld oder
- auf ein **Gebäude eines anderen Volkes**, unter dem noch keiner eurer Handelsmarker liegt. Nach einem solchen Bewegungsschritt ist keine weitere Bewegung dieses Schiffes mehr möglich. Es ist nicht erlaubt, zwei Schiffe auf das gleiche Gebäude zu bewegen. *(Der Handel mit diesem Gebäude findet erst statt, nachdem ihr die Bewegung für alle eure Schiffe beendet habt.)*




*Die **Kultisten** haben Schifffahrt 3 und bewegen ihr rechtes Schiff (**A**) in 3 Schritten auf den Tempel der **Nomaden**, um dort Handel zu treiben. Mit der Festung der **Nomaden** westlich davon haben sie bereits in einer früheren Runde gehandelt, daher können sie sie nicht ein weiteres Mal ansteuern.*
*Ihr zweites Schiff (**B**) bewegen sie mit 4 Schritten durch den Kanal nach Norden, um auf dem braunen Feld in einer späteren Aktion ein Wohnhaus bauen zu können. Dafür müssen sie jedoch 1 Macht aus Schale III in Schale I schieben, um den vierten Bewegungsschritt machen zu dürfen.*

Die auf eurem Werfttableau abgebildete Bewegungsaktion steht euch von Beginn des Spiels an zur Verfügung, unabhängig davon, ob ihr eure Werft bereits gebaut habt oder nicht.

## Schiffe zum Handeln nutzen



Wenn ihr eines eurer Schiffe auf ein Gebäude eines anderen Volkes bewegt, mit dem ihr noch nicht gehandelt habt, löst ihr dadurch einen **Handelsvorgang** aus. Dieser Handel findet aber erst statt, nachdem ihr die Bewegung für alle eure Schiffe beendet habt. Gemäß eurer Übersichtskarte erhaltet ihr verschiedene **Boni**, die davon abhängig sind, mit was für einem Gebäude ihr handelt. Sind zwei Boni durch ein „/“ getrennt, müsst ihr euch für einen der beiden Boni entscheiden. Folgt auf einen Bonus ein „**+**“, erhaltet ihr ihn zusätzlich zu dem folgenden Bonus. Der Besitzer des Gebäudes erhält im Gegenzug Macht in Höhe des Wertes dieses Gebäudes und muss dafür ggf. Siegpunkte bezahlen oder auf die Macht verzichten, wie beim Machtgewinn durch Mitspielerbauten.

Nachdem ihr mit eurer **Bewegungsaktion** alle eure Schiffe bewegt habt werden alle **Handelsvorgänge** nacheinander in der Reihenfolge eurer Wahl abgehandelt. Für jedes Gebäude müsst ihr euch ggf. entscheiden, welche Boni ihr erhalten wollt, und euer Handelspartner, ob er Macht erhalten möchte, bevor ihr zum nächsten Gebäude übergeht.

Anschließend nehmt ihr alle Handelsschiffe zurück in euren Vorrat und legt einen eurer Handelsmarker unter jedes Gebäude, mit dem ihr gehandelt habt. Euch stehen insgesamt 15 Handelsmarker zur Verfügung. Das bedeutet, dass ihr im gesamten Spiel mit maximal 15 Gebäuden handeln könnt. Danach dürft ihr eure Schiffe nicht mehr auf Gebäude bewegen.
Ein **Gebäude** darf von jedem anderen Volk **maximal 1x** beliefert werden und somit kann von jedem anderen Volk maximal 1 Handelsmarker unter jedem Gebäude liegen. Legt die Marker dabei so, dass die verschiedenfarbigen Fahnen zu sehen sind.



## Schiffe zum Umwandeln und Bauen nutzen



Alle **Landfelder**, die an eines eurer Schiffe auf einem Flussfeld grenzen, gelten für das Umwandeln und Bauen als **indirekt benachbart** zu euren Gebäuden.
D.h. immer wenn ihr in der Aktionsphase *(Phase II)* ein Feld umwandeln dürft, könnt ihr dies auch auf einem Landschaftsfeld tun, welches an eines eurer Schiffe grenzt. Das Schiff bleibt dabei auf seinem Flussfeld.

Immer wenn ihr angrenzend zu einem Flussfeld mit einem eurer Schiffe ein Wohnhaus baut, könnt ihr das **Schiff zurück** in euren Vorrat nehmen und müsst dafür im Gegenzug die normalen **Kosten** für den Bau des Wohnhauses **nicht bezahlen** *(ihr wandelt sozusagen das Schiff in ein Wohnhaus um)*.

Immer wenn ihr als **Kultbonus** *(in Phase III)* einen Spaten erhaltet, dürft ihr diesen ebenfalls auf einem Landschaftsfeld nutzen, welches an eines eurer Schiffe grenzt. Dabei dürft ihr weiterhin kein Wohnhaus bauen, auch nicht durch Aufgabe eures Schiffes.




*Die **Chaosmagier** führen eine Bewegungsaktion für ihre drei Schiffe durch. Sie haben Schifffahrt 1 und müssen daher zwei Mal je 1 Macht von Schale III in Schale I verschieben, um das eine Schiff auf die Festung der **Halblinge** und das zweite neben das östliche Wüstenfeld zu bewegen.*



*Nachdem die **Chaosmagier** alle **Schiffsbewegungen** abgeschlossen haben, führen sie 2 **Handelsvorgänge** aus.*



*Zuerst handeln sie mit dem Wohnhaus der **Hexen** und erhalten 1 Siegpunkt und 1 Arbeiter. Die **Hexen** erhalten dafür 1 Macht.*



*Danach handeln sie mit der Festung der **Halblinge** und erhalten 2 Siegpunkte, 2 Geldmünzen sowie eine Aktion Umwandeln und Bauen mit 1 kostenlosen Spaten. Mit dieser Aktion wandeln die **Chaosmagier** die Wüste östlich ihres verbleibenden dritten Schiffes in Einöde um und bauen dort ein Wohnhaus. Die **Halblinge** könnten für den Handel 3 Macht erhalten, verzichten jedoch darauf, um keine Siegpunkte abgeben zu müssen.*

*Die **Chaosmagier** entscheiden sich das **Wohnhaus** regulär zu bezahlen, ohne das benachbarte Schiff dafür abzugeben.*

*Da nun alle Handelsvorgänge abgeschlossen sind, legen sie unter die beiden Gebäude je 1 ihrer **Handelsmarker** und nehmen die 2 Schiffe von den Gebäuden wieder zurück in ihren Vorrat. Das dritte Schiff verbleibt auf dem Spielplan. Das erlaubt ihnen, wenn sie das nächste Mal wieder an der Reihe sind, auf der Einöde westlich dieses Schiffes ein weiteres Wohnhaus zu bauen.*

# Die neue Werft

Bei der Aktion „Aufwerten eines Gebäudes“ habt ihr die Möglichkeit, eines eurer Handelshäuser zu einer **Werft** aufzuwerten. Das Handelshaus muss dafür an ein Flussfeld angrenzen. Es ist erlaubt *(aber nicht vorteilhaft)*, dass dieses Handelshaus den Hafenmarker besitzt.
Die Werft hat, genau wie Festung und Heiligtum, einen Machtwert von 3.

***Tipp:** Da ihr Schiffe nur benachbart zu eurem Hafen und eurer Werft einsetzen dürft, ist es sinnvoll die Werft so zu bauen, dass ihr damit andere Flussfelder als mit eurem Hafen ansteuern könnt.*



Beim Bau der Werft erhaltet ihr sofort einen oder mehrere **1x-Boni**, die unter dem Werftgebäude abgebildet sind *(bei den meisten Völkern ist dies ein einmaliger Fortschritt auf der Schifffahrtsleiste sowie 1 Schiff)*. Zusätzlich erhaltet ihr ab der nächsten Runde ein Einkommen von 1 Schiff.

Sobald ihr die Werft gebaut habt, könnt ihr immer, wenn ihr ein neues Schiff erhaltet, wählen, ob ihr dies **benachbart** zu eurem **Hafenplättchen** oder benachbart zu eurer **Werft** einsetzt. Das Schiff, dass ihr als 1x-Bonus für den Bau der Werft erhaltet, müsst ihr jedoch benachbart zur Werft einsetzen.

Zusätzlich zu dem Einkommen und den 1x-Boni steht euch nach dem Bau der Werft eine **Sonderaktion** zur Verfügung, mit der ihr gegen Bezahlung der abgebildeten Kosten **1 Schiff** aus eurem Vorrat auf dem Spielfeld **einsetzen** dürft. Solange ihr die Werft noch nicht gebaut habt, könnt ihr diese Aktion noch nicht nutzen.



*Die **Alchimisten** werten ihr **Handelshaus** zu ihrer **Werft** auf. Dafür erhalten sie sofort **1 Schiff**, welches sie auf einem benachbarten Flussfeld einsetzen, sowie einen **Fortschritt** bei ihrer **Schifffahrt** (und damit 3 Siegpunkte). Von nun an können sie einmal pro Runde als **Sonderaktion** für 1 Arbeiter und 2 Münzen 1 Schiff bauen.*
*Außerdem erhalten sie ab der nächsten Runde in Phase I (Einkommensphase) **1 Schiff pro Runde**. Für jedes Schiff können Sie entscheiden, ob sie es benachbart zu ihrer Werft oder benachbart zu ihrem Hafen einsetzen.*

# Die neuen Regeln für Fakire und Zwerge

Die Völker der **Fakire** und **Zwerge** verfügen über keine Schiffe. Ihre Händler sind stattdessen zu Fuß unterwegs. Anstelle eines Hafens nutzen sie ein **Lager** (Rückseite des Hafenmarkers) und anstelle der Werft einen **Markt** (das Holzteil ist das gleiche). Die Regeln für die Händler sind dieselben wie für die Schiffe, bis auf die hier beschriebenen Abweichungen.

Wenn ihr eines der beiden Völker zu Spielbeginn auswählt, erhaltet ihr anstelle der Schiffe die 3 speziellen Händlerfiguren in der entsprechenden Farbe. Zusätzlich erhaltet ihr eine **Reichweitenleiste** zum Anzeigen der Reichweite eurer Händler sowie eures Teppichflugs bzw. Tunnelbaus. Legt diese Leiste auf euer Völkertableau dort, wo sich bei den anderen Völkern die Schifffahrtsleiste befindet.

## Die neue Reichweitenleiste

Setzt zu Beginn des Spiels einen eurer Markierungssteine auf das Feld links oben auf eurer **Reichweitenleiste**. Dies hat den Wert 1. Anhand der Markierung könnt ihr sowohl die Reichweite eures **Teppichflugs** bzw. **Tunnelbaus** (mittlere Zeile) als auch eurer **Händler** (untere Zeile) ablesen. Die Reichweite für den Teppichflug bzw. Tunnelbau gibt dabei an, wie viele Felder euer Zielfeld maximal von einem eurer Gebäude entfernt sein darf, nicht, wie viele Felder ihr überspringen dürft. Eine Reichweite von 2 enspricht also der bisherigen Völkerfähigkeit. Ihr erhaltet weiterhin 4 Siegpunkte für jeden Teppichflug bzw. Tunnelbau, egal ob euer Zielfeld 2, 3 oder 4 Felder weit entfernt ist.

Im Gegensatz zu den anderen Völkern könnt ihr eure Reichweite nicht als Aktion **aufwerten**. Wann immer ihr jedoch auf anderem Wege einen Schifffahrtsfortschritt erhalten würdet *(über einen Stadtmarker, eine Gunst, ein Wertungsplättchen oder beim Bau des Marktes)*, dürft ihr euren Reichweitenmarker stattdessen einmalig um 1 Feld nach rechts bewegen.

Der **Vorteil der Fakire** beim **Bau ihrer Festung** ändert sich zudem derart, dass sie beim Bau ihren Reichweitenmarker ebenfalls einmalig um 1 Feld nach rechts bewegen dürfen. Dies **ersetzt** den bisherigen Vorteil der Festung.

Im Gegensatz zur Schifffahrt der anderen Völker erhaltet ihr für das Steigern eurer Reichweite keine Siegpunkte.




*Zu Beginn des Spiels können die Händler der Zwerge 1 Feld weit bewegt werden (bis zu 2 Felder mit Macht). Ihr Tunnelbau hat eine Reichweite von 2 Feldern. Das bedeutet, dass sie ein Landschaftsfeld als Ziel auswählen können, welches 2 Felder von einem ihrer Gebäude entfernt ist. Als die Zwerge ihre erste Stadt gründen, entscheiden sie sich für die Stadtmarke, welche die Schifffahrt um 1 erhöht. Für die Zwerge bedeutet dies, dass sie ihren Marker auf der Reichweitenleiste 1 Feld vorrücken dürfen. Ab diesen Zeitpunkt können sich ihre Händler bis zu 2 Felder weit bewegen (bis zu 3 Felder mit Macht). Die Reichweite ihres Tunnelbaus ändert sich noch nicht. Erst wenn sie ihre Reichweite ein weiteres Mal steigern, z.B. durch den Bau ihres Marktes, können sie mit ihrem Tunnelbau auch Felder erreichen, welche bis zu 3 Felder von einem ihrer Gebäude entfernt sind.*

So lange die Fakire oder Zwerge die **Rundenbonuskarte** aus dem Grundspiel besitzen, welche den Schifffahrtswert temporär um +1 erhöht, dürfen sie die Reichweiten nutzen, die dem Feld rechts neben ihrem Marker entsprechen. Im seltenen Fall, dass der Marker bereits das letzte Feld der Reichweitenleiste erreicht hat, bringt die Rundenbonuskarte keinen Vorteil mehr (außer dem Einkommen von 3 Macht).

Wenn die Fakire oder Zwerge die Rundenbonuskarte aus der Mini-Erweiterung besitzen, welche beim Passen für jeden Fortschritt auf der Schifffahrtsleiste 3 Punkte gibt, so erhalten sie beim Passen 3 Punkte multipliziert mit dem Wert auf ihrer Reichweitenleiste.

## Die neuen Händler

Die Fakire und Zwerge dürfen ihren **Lagermarker** zu Beginn des Spiels bei einem beliebigen Wohnhaus einsetzen, das nicht an ein Flussfeld angrenzen muss. Sie setzen den Marker daher auf jeden Fall zu Spielbeginn ein, auch wenn beide Wohnhäuser nicht an ein Flussfeld grenzen.

Ebenso können sie ein beliebiges Handelshaus zum Markt aufwerten, unabhängig davon, ob das Handelshaus an ein Flussfeld grenzt oder nicht.

Immer wenn die Fakire oder Zwerge einen **Händler** erhalten, setzen sie ihn auf demselben Feld ein, auf dem ihr **Lager** oder ihr **Markt** steht und nicht auf ein Nachbarfeld.

Immer wenn sie ihre **Händler bewegen** dürfen, kann jeder Händler um so viele Felder bewegt werden, wie es ihrem Fortschritt auf der Reichweitenleiste entspricht. Zusätzlich können auch die Fakire und Zwerge für jeden einzelnen Händler jeweils genau **1 Macht** von Schale III in Schale I verschieben, um ihn 1 zusätzliches Feld weit zu bewegen.

Ein **Bewegungsschritt** erfolgt immer auf ein direkt benachbartes Feld und dabei entweder

- auf ein **Flussfeld**: Allerdings ist das nur erlaubt, wenn ihr euren Händler in derselben Bewegungsaktion auch auf ein Landschaftsfeld weiterbewegt. Ein Händler darf seine Bewegung nie auf einem Flussfeld beenden.
- auf ein **Gebäude eines anderen Volkes**, unter dem noch **keiner** eurer **Handelsmarker** liegt. Wenn sich der Händler nicht in derselben Bewegungsaktion weiterbewegt, wird ein Handel mit diesem Gebäude ausgelöst.
- auf **ein Gebäude** des eigenen Volkes oder ein Gebäude eines anderen Volkes, unter dem sich bereits einer eurer **Handelsmarker befindet**.
- auf ein **leeres Feld**. Wenn ihr eure Bewegung dort beendet, könnt ihr mit einer späteren Aktion dieses Feld (kein Nachbarfeld!) umwandeln und dort ein Wohnhaus bauen.

Wenn ihr auf dem Feld eines Händlers ein **Wohnhaus baut**, so könnt ihr entweder die normalen Kosten des Wohnhauses bezahlen und den Händler auf diesem Feld belassen. Oder ihr nehmt den **Händler** in euren Vorrat **zurück** und müsst die Kosten des Wohnhauses nicht bezahlen.

Um auf einem Feld mit einem Händler darauf die Landschaft umzuwandeln und/oder ein Wohnhaus zu bauen, dürft ihr nicht gleichzeitig auch euren Teppichflug bzw. Tunnelbau verwenden.

Euer Händler **blockiert** ein leeres Landschaftsfeld **nicht**. Wenn ein anderes Volk dieses Feld vor euch mit einem Wohnhaus bebaut, so wird dadurch automatisch ein Handel ausgelöst. *(Falls ihr mehrere Händler dort stehen habt, handelt einer dieser Händler. Alle anderen Händler bleiben auf dem Feld stehen.)*




*Die **Zwerge** haben 3 Händler. Zwei stehen bei ihrem Markt, der dritte bei ihrem Lager. Die Reichweite ihrer Händler beträgt 2, da sie den Markt gebaut haben.*




*Sie führen eine Bewegungsaktion aus und bewegen **Händler A** vom Lager zuerst zum benachbarten Handelshaus und dann weiter zur Festung der Halblinge.*
***Händler B** bewegen sie zuerst zum Tempel und dann auf das dahinterliegende leere Einödefeld.*
***Händler C** bewegen sie über das Handelshaus der Halblinge und durch die leere Seenlandschaft auf das leere Waldfeld im Nordwesten. Für den dritten Bewegungsschritt müssen sie 1 Macht aus Schale III in Schale I schieben.*
*Nachdem alle Bewegungen abgeschlossen sind, führen sie den **Handelsvorgang (A)** mit der Festung aus:*




*Sie erhalten 2 Siegpunkte, 2 Geldmünzen sowie eine Aktion Umwandeln und Bauen mit 1 Spaten, die **Halblinge** zahlen im Gegenzug 2 Siegpunkte um 3 Macht zu erhalten. Mit der Aktion und dem Spaten wandeln die Zwerge das **Feld**, auf dem ihr **Händler B** seine Bewegung beendet hat, in Gebirge um und bauen ein Wohnhaus. Anstelle die Kosten des Wohnhauses zu bezahlen, nehmen sie **Händler B** zurück in ihren Vorrat. Schlussendlich platzieren sie einen ihrer Handelsmarker unter die Festung und nehmen auch **Händler A** in ihren Vorrat zurück.*

# Die neue Endwertung

Wenn ihr mit den zusätzlichen Endwertungen aus der Erweiterung **Feuer & Eis** spielt, mischt das neue Endwertungskärtchen mit den bisherigen Kärtchen zusammen und zieht eines.
Wenn ihr die Erweiterung nicht kennt, so habt ihr optional die Möglichkeit, eine zusätzliche Endwertung gemäß den folgenden Regeln einzuführen:
Legt das Endwertungskärtchen offen neben dem Spielplan aus. Es wird am Spielende zusätzlich zur Gebietswertung ausgewertet.
Wie bei der Gebietswertung erhält der Spieler mit dem höchsten Wert 18 Punkte, der Spieler mit dem zweithöchsten Wert 12 Punkte und der Spieler mit dem dritthöchsten Wert 6 Punkte. Wie auch bei der Gebietswertung können Ränge und Punkte geteilt werden.




**Meiste Handelsmarker**
Bei diesem Kärtchen zählt die Anzahl der **Handelsmarker**, die jedes Volk während des Spiels platziert hat. Im Gegensatz zu der Gebietswertung oder den anderen Endwertungskärtchen müssen die Marker nicht miteinander verbunden sein.



# Anhang

## Teil I: Die neuen Machtaktionen




Wenn ihr 4 Macht aus Schale III in Schale I verschiebt, könnt ihr **alle eure Schiffe bewegen**. Die Bewegung funktioniert genau wie die Aktion auf dem Werfttableau.




Wenn ihr 4 Macht aus Schale III in Schale I verschiebt, könnt ihr **1 Schiff** aus eurem Vorrat auf dem Spielfeld **einsetzen**.




Wenn ihr 5 Macht aus Schale III in Schale I verschiebt und 1 Priester in euren Vorrat zurücklegt, könnt ihr euch **1 Gunstplättchen nehmen**.
Es gelten dabei dieselben Regeln wie beim Erhalt einer Gunst durch die Aufwertung eines Gebäudes zum Tempel. Auch die Chaosmagier erhalten hierdurch nur 1 Gunstplättchen, nicht 2.

## Teil II: Die neuen Gunstplättchen



• Du erhältst einen **einmaligen Bonus** deiner Wahl: Entweder darfst du **1 Priester aus deinem Vorrat** in einem Kult deiner Wahl einsetzen *(oder stattdessen in einem Kult deiner Wahl um nur 1 Stufe aufsteigen)* und erhältst zusätzlich 4 Geldmünzen, **oder** du erhältst einen kostenlosen Fortschritt bei der **Schifffahrt** und zusätzlich **1 Arbeiter**.



• In Phase I, der Einkommensphase, darfst du als Besitzer dieser Gunst **1 Schiff** zusätzlich aus deinem Vorrat auf dem Spielfeld **einsetzen**.



• Immer wenn du als Besitzer dieses Gunstplättchens einen **Handelsvorgang** durchführst, bekommst du sofort **1 zusätzlichen Punkt** bei Handel mit einem Wohnhaus, Handelshaus oder Tempel bzw. **2 zusätzliche Punkte** bei Handel mit einer Festung, Werft oder einem Heiligtum.



• Immer wenn du passt und damit aus der laufenden Aktionsphase aussteigst, bekommst du als Besitzer dieser Gunst 2/3/4/5 **Punkte** für 1–3/4–6/7–9/10+ **Handelsmarker**, die du auf dem Spielplan hast.

## Teil III: Die neuen Wertungsplättchen

Einige Elemente der Wertungsplättchen sind euch bereits aus dem Grundspiel bekannt. Die neuen Elemente funktionieren wie folgt:



**Aktionsphase**: Die Durchführung eines jeden Handelsvorgangs bringt euch zusätzlich 2 Punkte.



**Aktionsphase**: Jeder Fortschritt bei der Schifffahrt oder beim Umwandeln bringt euch zusätzlich 2 Punkte. *(Dies gilt auch für Zwerge und Fakire für einen Fortschritt auf ihrer Reichweitenleiste.)*



**Aktionsphase**: Der Bau der Festung, des Heiligtums und/oder der Werft bringen euch zusätzlich je 5 Punkte.



**Aktionsphase**: Der Bau eines jeden eigenen Tempels bringt euch zusätzlich 4 Siegpunkte.
**Ende der Spielrunde**: Für je 5 Stufen im Erdkult erhaltet ihr 1 kostenlosen Fortschritt bei der Schifffahrt. *(Auch die Zwerge und Fakire können einen Fortschritt auf ihrer Reichweitenleiste erhalten.)*



**Ende der Spielrunde**: Für je 4 Stufen im Wasserkult dürft ihr 1 Schiff aus eurem Vorrat auf dem Spielfeld einsetzen.

## Teil IV: Die neuen Rundenbonuskarten



Immer wenn du als Besitzer dieser Rundenbonuskarte **1 Handelsvorgang** durchführst, bekommst du sofort **1 zusätzlichen Punkt**. Du erhältst in Phase II eine **Sonderaktion**, mit der du **1 Schiff** aus deinem Vorrat auf dem Spielfeld einsetzen darfst.



Du erhältst in Phase I zusätzlich **1 Geldmünze** und **1 Arbeiter**. Sobald du beim Passen diese Rundenbonuskarte wieder abgibst, erhältst du für **jedes** deiner **Schiffe** auf dem Spielplan **3 Punkte**.



Du darfst in Phase I zusätzlich **1 Schiff** aus deinem Vorrat auf dem Spielfeld einsetzen. Du erhältst in Phase II eine **Sonderaktion**, mit der du alle deine **Schiffe bewegen** kannst. Die Bewegung funktioniert genau wie die Aktion auf dem Werftableau.



Diese Rundenbonuskarte ersetzt die entsprechende Karte aus dem Grundspiel! Du erhältst in Phase I zusätzlich **2 Arbeiter**. Sobald du beim Passen diese Rundenbonuskarte wieder abgibst, erhältst du für deine gebaute Festung, dein gebautes Heiligtum und/oder deine gebaute Werft jeweils **4 Punkte**.

## Teil V: Die neuen Stadtmarken



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du **4 Punkte** und 1 kostenlosen **Fortschritt** bei der **Schifffahrt**. *(Auch die Zwerge und Fakire können einen Fortschritt auf ihrer Reichweitenleiste erhalten.)*



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du **3 Punkte** und darfst bis zu **2 Schiffe** aus deinem Vorrat auf dem Spielfeld einsetzen.

## Teil VI: Die neuen Handelsboni

Immer wenn ihr einen Handelsvorgang mit dem Gebäude eines anderen Volkes durchführt, erhaltet ihr mehrere Boni. Die Boni sind abhängig von der Art des Gebäudes:



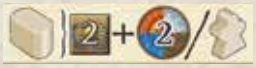
**Wohnhaus:** Ihr erhaltet 1 Siegpunkt und 1 Arbeiter.



**Handelshaus:** Ihr erhaltet 1 Siegpunkt, 1 Geldmünze und 2 Macht.



**Tempel:** Ihr erhaltet 1 Siegpunkt und entweder 3 Macht oder 1 Fortschritt in einem Kult eurer Wahl.



**Heiligtum:** Ihr erhaltet 2 Siegpunkte und entweder 2 Fortschritte in einem Kult eurer Wahl oder 1 Priester.



**Festung:** Ihr erhaltet 2 Siegpunkte, 2 Geldmünzen und eine Aktionsmöglichkeit I *(Umwandeln und Bauen)* inklusive einem kostenlosen Spaten. *(Ihr führt die zusätzliche Aktion sofort durch. Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in eure Heimatlandschaft könnt ihr durch Abgabe von Arbeitern dazu erwerben.)* Solltet ihr in einer Bewegungsaktion mit mehreren Festungen handeln, so erhaltet ihr zwar mehrere kostenlose Spaten, es gelten jedoch zwei Einschränkungen analog der Machtaktion „Doppeltes Umwandeln“: Zum einen dürft ihr insgesamt nur 1 Wohnhaus bauen, nicht mehrere. Zum anderen dürft ihr den zweiten Spaten nur dann auf ein anderes Landschaftsfeld anwenden, wenn ihr das erste Feld bereits in eure Heimatlandschaft umgewandelt habt *(und gleiches gilt für einen evtl. dritten Spaten)*.



**Werft:** Ihr erhaltet 2 Siegpunkte und dürft entweder das Schiff aus diesem Handelsvorgang erneut auf dem Spielplan einsetzen anstelle es in euren Vorrat zurück zu nehmen oder die Aktionsmarke von eurer Sonderaktion Schiffsbewegung auf dem Werfttableau wieder entfernen, so dass ihr die Aktion in dieser Runde erneut nutzen könnt. Wenn ihr euch für das Schiff entscheidet, dürft ihr es mit der aktuellen Bewegungsaktion nicht mehr bewegen, da die Handelsvorgänge erst nach Abschluss der Bewegung durchgeführt werden.

## Teil VII: Die neuen Besonderheiten der Völker

### AUREN

Die Auren verfügen von Spielbeginn an über einen **zusätzlichen Stadtschlüssel**, der Ihnen erlaubt, in einem zusätzlichen Kult auf die Stufe 10 vorzurücken. Bei dem Bau der Werft dürfen sie zusätzlich zu anderen Boni sofort und einmalig in einem Kult ihrer Wahl um 2 Stufen aufsteigen.

### HALBLINGE

Immer wenn die Halblinge ein Wohnhaus bauen und anstelle der normalen **Baukosten** ihr **Schiff** zurück in den Vorrat nehmen, erhalten sie zusätzlich **1 Arbeiter**.

### KULTISTEN

Die Sondereigenschaft der Kultisten gilt weiterhin nur für Bautätigkeiten und nicht für Handelsvorgänge. Sie erhalten keinen Kultfortschritt, wenn ein anderes Volk durch einen Handelsvorgang Macht erhält *(und auch keine Macht, wenn das andere Volk auf die Macht verzichtet)*.

### SCHWARMLINGE

Immer wenn die Schwarmlinge in einer Bewegungsaktion die **Reichweite** eines ihrer Schiffe durch Abgabe von **Macht** um 1 erhöhen wollen, dürfen sie die Macht alternativ auch aus **Schale II** in Schale I verschieben.

### GIGANTEN

Immer wenn die Giganten einen **Handelsvorgang mit einer Festung** durchführen, erhalten sie nicht nur 1, sondern stattdessen **2 Spaten**. Immer wenn ein anderes Volk einen Handelsvorgang mit der Festung der Giganten durchführt und dadurch 1 Spaten erhält, darf es diesen Spaten nicht benutzen, um ein Feld des Landschaftstyps Einöde umzuwandeln.

### NOMADEN

Die Nomaden dürfen die **Sonderaktion** ihrer Festung (Sandsturm) auch auf einem Landschaftsfeld nutzen, das **benachbart** zu einem ihrer **Schiffe** ist. Allerdings nur, wenn sie dort in derselben Aktion auch ein Wohnhaus bauen und anstelle der normalen Baukosten ihr Schiff zurück in ihren Vorrat nehmen.

### FAKIRE

Beim Bau der **Festung** erhalten die Fakire einen **Fortschritt auf der Reichweitenleiste**. Dies ersetzt die bisherige Sonderfähigkeit der Festung!

### DRACHENMEISTER

Immer wenn die Drachenmeister einen **Handelsvorgang mit einer Festung** durchführen, erhalten sie anstelle eines Spatens **1 Machtstein** aus dem allgemeinen Vorrat, den sie in ihre Schale I legen.

### GEWEIHTE

Immer wenn die Geweihten einen **Handelsvorgang mit einer Festung** durchführen, dürfen sie anstelle des Spatens in einem **Kult** ihrer Wahl um **2 Stufen** aufsteigen

### GESTALTWANDLER

Die **Sondereigenschaft** der Gestaltwandler gilt weiterhin **nur für Bautätigkeiten** und nicht für Handelsvorgänge. Sie erhalten keinen Machtstein, wenn ein anderes Volk durch einen Handelsvorgang Macht erhält *(und auch keine Macht, wenn das andere Volk auf die Macht verzichtet)*. Beim **Bau ihrer Werft** dürfen sie sofort und einmalig ihre **Heimatlandschaft wechseln**, so wie es ihnen ihre Festung erlaubt. Der Wechsel ist kostenlos und kann auch durchgeführt werden, wenn die Festung noch nicht gebaut ist.

### FLUSSLÄUFER

Wenn die Flussläufer für eines ihrer **Schiffe 1 Macht** aus Schale III in Schale I verschieben, um es **1 Feld zusätzlich** zu bewegen, so dürfen sie es stattdessen **bis zu 3 Felder zusätzlich** bewegen.

### YETIS

Die **Sonderfähigkeit ihrer Festung** dürfen die Yetis erst dann für die **neuen Machtaktionen** dieser Erweiterung nutzen, wenn sie zusätzlich auch ihre **Werft** gebaut haben. Die Verringerung der Kosten gilt aber ohne Einschränkung auch für die neuen Machtaktionen.

## Teil VIII: Die neuen Startpunkte

Die Fähigkeiten der verschiedenen Völker von **TERRA MYSTICA** sind zwar grundsätzlich ausgewogen, aber je nach Verteilung der Farben auf dem Spielplan manchmal doch unterschiedlich stark. Wir empfehlen euch daher für alle eure Partien (egal, ob mit oder ohne Erweiterungen) die folgenden Anpassungen der Siegpunkte zu Beginn des Spiels: Statt dass jedes Volk mit 20 Siegpunkten startet, entnehmt ihr der folgenden Übersicht die Punktezahl jedes Volkes zu Beginn des Spiels. Falls uns mit der Zeit neue Erkenntnisse über die Verteilung vorliegen werden wir diese auf unserer Internetseite **www.feuerland-spiele.de** veröffentlichen. Schaut einfach immer mal wieder bei uns rein!

### Spielplan GRUNDSPIEL Terra Mystica

**30 Punkte** Fakire, Giganten

**25 Punkte** Geweihte, Auren, Alchimisten

**20 Punkte** Frostfeen, Yetis, Nomaden, Flussläufer, Gestaltwandler, Drachenmeister, Zwerge, Nixen, Schwarmlinge, Halblinge, Chaosmagier, Hexen

**15 Punkte** Konstrukteure, Kultisten, Düsterlinge

### Spielplan VARIANTE GRUNDSPIEL (Rückseite des Feuer & Eis-Plans)

**30 Punkte** Alchimisten

**25 Punkte** Frostfeen, Yetis, Fakire, Geweihte, Auren, Giganten

**20 Punkte** Flussläufer, Gestaltwandler, Drachenmeister, Zwerge, Konstrukteure, Schwarmlinge, Halblinge, Kultisten, Chaosmagier, Hexen

**15 Punkte** Nomaden, Nixen, Düsterlinge

### Spielplan Erweiterung FEUER & EIS

**30 Punkte** Zwerge

**25 Punkte** Frostfeen, Yetis, Gestaltwandler, Fakire, Geweihte, Halblinge, Schwarmling, Auren, Giganten, Alchimisten

**20 Punkte** Nomaden, Flussläufer, Drachenmeister, Konstrukteure, Hexen

**15 Punkte** Nixen, Kultisten, Chaosmagier, Düsterlinge

### Spielplan DIE SEEN

**30 Punkte** Zwerge

**25 Punkte** Yetis, Fakire, Schwarmlinge, Giganten

**20 Punkte** Frostfeen, Gestaltwandler, Drachenmeister, Geweihte, Halblinge, Nixen, Auren, Hexen, Chaosmagier, Alchimisten

**15 Punkte** Nomaden, Flussläufer, Konstrukteure, Kultisten, Düsterlinge

### Spielplan DIE FJORDE

**25 Punkte** Fakire, Flussläufer, Gestaltwandler, Geweihte, Halblinge, Auren, Giganten, Alchimisten

**20 Punkte** Frostfeen, Yetis, Konstrukteure, Zwerge, Drachenmeister, Nixen, Schwarmlinge, Chaosmagier

**15 Punkte** Nomaden, Hexen, Kultisten, Düsterlinge