Terra Mystica

Feuer & Eis

Helge Ostertag

Jens Drögemüller



Die Völker von Terra Mystica sind einiges gewöhnt. Dass die Landschaft sich verändert, gehört für sie zum Alltag, und oft sind sie es selbst, die das Gelände nach ihren Wünschen neu gestalten.
Doch dass Vulkane die Erde erschüttern oder riesige Gletscher die Nachbarschaft über Nacht in ein Eisfeld verwandeln, ist auch für sie neu.
Und während die alten Völker noch über die Ursachen dieses plötzlichen Klimawandels debattieren, tauchen neue, geheimnisvolle Wesen in Terra Mystica auf, die sich offenbar häuslich niederlassen wollen ...

Credits

Das Spiel Terra Mystica ist eine Erfindung von Helge Ostertag. In Zusammenarbeit mit Co-Autor Jens Drögemüller und mit Unterstützung durch Herausgeber Frank Heeren entstand diese Erweiterung.
Illustration und Grafik stammen von Dennis Lohausen.
Die Redaktion übernahm Frank Heeren, der auch die Spielregel schrieb.

Stellvertretend für viele Testspieler und Unterstützer bedanken wir uns bei Antero Kuusi, Antti Tahvanainen, Ben Tsui, Bill Davenport, Birgit Schmidt, Bjarne Boström, Bob Rademaker, Brent Chapin, Bruce Becket, Chris Linneman, Claudia Blaffert, Cooper Matlock, Dave Eisen, David McSorley, Dieter Alber, Ed Reece, Gareth McSorley, Gerhard Wiegand, Giorgio Ugazio, Ivan Krasilnikov, Jan Brockmann, Jerry Hagen, John Brier, Kimmo Leivo, Kin Fong, Lachlan Robertson, Lutz Müller, Magnus Kristiansen, Martin Schuimer, Mikaela Kumlander, Monika Schuimer, Petra Böhm, Petri Savola, Pri Izuhara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Robert Wiegand, Taneli Armanto, Tanja Eberhard, Tom Koch, Torsten Becker, Verena Heinz, sowie unseren Freunden der tschechischen Brettspiel Community.
Hierbei gilt ein besonderer Dank Juho Snellman und Lode Vandevenne für das Bereitstellen einer Testplattform im Internet.

Für das Korrekturlesen der Spielregeln bedanken wir uns bei Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young und Stefan Rottman.
Einen herzlichen Dank an Kay-Viktor Stegemann für weitere schöne Völkertexte.
Für die Übersetzung der Spielregeln ins Englische danken wir Grzegorz Kobiela.

v1.0

FEUERLAND

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
(die Rückseite zeigt eine Variation des Spielplans aus dem Grundspiel)



3 Völkertableaus
(jede Seite der Tableaus zeigt ein anderes Volk)



1 Zugtableau



in den Spielerfarben *(Weiß, Orange)* ***je:***


8 Wohnhäuser

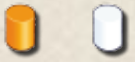

4 Handelshäuser


1 Festung


3 Tempel


1 Heiligtum


7 Priester


7 Markierungssteine


3 Brücken

30 Landschaftsplättchen
(beidseitig bedruckt)



10 Völkerplättchen
(beidseitig bedruckt)



4 Endwertungskärtchen



1 Eisring



1 Gestaltwandlerring



1 Stoffbeutel



Einleitung

Terra Mystica Feuer & Eis ist eine Erweiterung zum Spiel Terra Mystica. Ihr benötigt das Grundspiel, um mit der Erweiterung spielen zu können.
Ein neuer Spielplan, 6 neue Völker und zusätzliche Spieloptionen bringen noch mehr Abwechslung und mit den neuen Landschaften Vulkan und Eis wird euch wahlweise warm oder kalt ums Herz.
Am **Spielaufbau** ändert sich im Vergleich zum Grundspiel nichts.
Mit den neuen Spieloptionen auf Seite 8 kommen aber ggf. noch weitere Spielmaterialien hinzu.

Der neue Spielplan

Der neue Spielplan kann alternativ zum alten verwendet werden und diesmal haben wir bei der Endwertung auch den Umtausch von Geld in Punkten mit angegeben!
Natürlich sind alle neuen Völker und Spieloptionen auch auf dem Spielplan des Grundspieles spielbar.

Die neuen Landschaften

Frostfeen und Yetis siedeln im Eis, Geweihte und Drachenmeister auf Vulkanfeldern. Wenn sie eine Landschaft umwandeln, platzieren sie ein entsprechendes Plättchen auf dem Feld. **Eis- und Vulkanlandschaften können niemals wieder in andere Landschaften umgewandelt werden,** weder durch Umgraben, noch durch Sonderaktionen.

Die neuen Endwertungen

Zieht während des Spielaufbaus verdeckt 1 Endwertungskärtchen und legt es offen neben den Spielplan. Das Kärtchen wird am Spielende **zusätzlich** zur Gebietswertung ausgewertet.
Für alle Endwertungskärtchen gilt das gleiche wie für die Gebietswertung: Die zu wertenden Gebäude auf dem Spielplan müssen sich in einem Gebiet aus **direkt oder indirekt verbundenen Gebäuden** befinden.
Ebenso erhält bei allen Endwertungskärtchen 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 im Grundspiel können Ränge und Punkte geteilt werden.

Die Endwertungskärtchen im Einzelnen

In den folgenden Beispielen spielen die Fakire (gelb), die Nixen (blau, Schifffahrt 4), die Giganten (rot, Schifffahrt 1) und die Hexen (grün, Schifffahrt 2). Damit sind die 3 Wohnhäuser der Hexen in der linken Hälfte ***nicht*** *mit ihren anderen Gebäuden verbunden).*

Grösste Entfernung



Es zählt die Entfernung zwischen den zwei Gebäuden jedes Spielers, die am weitesten voneinander entfernt sind. Zur Ermittlung der Entfernung zwischen diesen Gebäuden wählt ihr den kürzesten Pfad.



Die Nixen und die Fakire kommen auf eine Entfernung von 12, damit bekommen beide 15 Punkte. Auf Platz 3 sind die Hexen mit einer Entfernung von 8 und sie bekommen 6 Punkte.

Heiligtum und Festung



Es zählt die Entfernung zwischen Heiligtum und Festung jedes Spielers. Zur Ermittlung der Entfernung zwischen diesen Gebäuden wählt ihr den kürzesten Pfad.
(Ohne diese Gebäude können keine Punkte erzielt werden.)



Die Hexen sind auf Platz 1 mit einer Entfernung von 4.
Auf Platz 2 folgen die Giganten mit einer Entfernung von 3. Die Nixen und die Fakire haben ihr Heiligtum nicht gebaut und bekommen keine Punkte.

Außenposten



Es zählen alle Gebäude jedes Spielers, die sich am Spielfeldrand befinden.



Sowohl die Nixen, die Fakire, als auch die Hexen haben 3 miteinander verbundene Gebäude am Spielfeldrand und bekommen jeweils 12 Punkte.

Ansiedlungen



Als Ansiedlung zählt jede Gruppe eigener, direkt benachbarter Gebäude sowie jedes Einzelgebäude ohne ein eigenes direktes Nachbargebäude.
*(Bei den **Nixen** zählen alle Gebäude eines Stadtgebietes zur gleichen Ansiedlung.)*



Die Fakire zählen 7 Ansiedlungen, die Nixen 6 und die Hexen 4.

Die neuen Völker

Die Eisvölker

Mit der Wahl eines Eisvolkes entscheidet ihr euch **gleichzeitig** für eine Landschaft, auf der ihr das Spiel beginnt und von der aus ihr im Spiel die Umwandlungsschritte zählt. Diese Landschaft darf nicht bereits von einem anderen Spieler gewählt worden sein *(inklusive **Flussläufer** und **Gestaltwandler**)*.
Zeigt eure Wahl mit dem Eisring an, den ihr auf die entsprechende Landschaft in eurem Umwandlungskreis legt.
Nachfolgende Spieler dürfen sich nicht für ein Volk mit dieser Heimatlandschaft entscheiden.
Die Eisvölker spielen mit den weißen Holzsteinen.



Peter wählt die Frostfee. Da die Giganten und die Düsterlinge bereits im Spiel sind, kann er sich nicht für Rot oder Schwarz als Startlandschaft entscheiden. Er wählt Grün und zeigt es mit dem Eisring an. Arno als vierter Spieler darf nun nicht mehr die Hexen oder die Auren wählen.

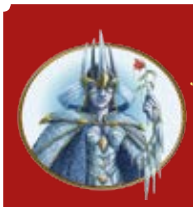
Während des Einsetzens der ersten zwei Gebäude legt ihr *(kostenlos)* ein Eisplättchen auf die von euch gewählte Startlandschaft.
Im Spiel zählt ihr für das Umwandeln einer Landschaft in Eis die benötigten Spaten ausgehend von der gewählten Startlandschaft.
Auch das Umwandeln der Startlandschaft selbst in Eis kostet 1 Spaten! Zwischenschritte sind möglich.

Im obigen Beispiel kostet es die Frostfee 1 Spaten, um Wald, Gebirge und See in Eis zu verwandeln, 2 Spaten für Einöde und Sumpf und 3 Spaten für Wüste und Ackerland.

FROSTFEEN

Eigenschaft:
Mit der Wahl der Frostfee suchst du dir gleichzeitig ein Gunstplättchen aus. Du erhältst sofort den angezeigten Kulteinfluss und ggf. auch Macht durch das Aufsteigen auf der Kultskala. Wenn das gewählte Gunstplättchen Einkommen anzeigt, dann erhältst du dieses Einkommen schon in der ersten Phase in Runde 1. Andere Eigenschaften der Gunstplättchen gelten erst ab Phase II der ersten Runde.

Festung:
Mit Erwerb der Festung bekommst du in jeder Runde beim Passen für jeden deiner Tempel auf dem Spielplan 3 Punkte.



In den alten Legenden der Frostfeen wird erzählt, dass sie einst zum Volk der Nixen gehörten. Sie sind ebenso freundlich und liebreizend, doch sie fühlen sich nur in der Kälte wohl. Frostfeen lieben Geschenke, und wenn man einer Frostfee etwas in die Hand drückt, dann wird sie es nicht wieder hergeben. Zumal die meisten Dinge erst einmal an ihr festfrieren. Deshalb ist es auch keine gute Idee, einer Frostfee die Hand zu schütteln, auch wenn sie noch so sympathisch erscheint.

YETIS

Eigenschaft:
Das Ausführen der Machtaktionen auf dem Spielplan kostet dich jeweils 1 Macht weniger als dort angegeben.

Deine Festung und dein Heiligtum haben die Machtstufe 4 *(was sowohl für die Macht durch Nachbarschaftsaktionen, als auch für die Stadtgründung von Relevanz ist)*.

***Tipp:** Um das nicht zu übersehen, kannst du dir z.B. einen Machtstein auf diese Gebäude legen.*

Festung:
Mit Erwerb der Festung kannst du die Machtaktionen auf dem Spielplan immer verwenden, auch wenn sie in dieser Runde bereits verwendet worden sind. Noch nicht genutzte Machtaktionen werden von dir wie bisher mit einer Aktionsmarke abgedeckt.



Yetis gibt es nicht. Nein, auch nicht in Terra Mystica. Allerdings gibt es immer wieder Gerüchte von Aussteigern, die der Zivilisation den Rücken gekehrt haben, auf Gletschern und Eisschollen leben und sich seit Jahren nicht rasiert haben. Sie sollen recht geschickte Künstler sein und selbstgemachte Eisskulpturen verkaufen, die Leute aber auch gern mit Schauergeschichten von einer bevorstehenden Eiszeit erschrecken. Später, wenn die Skulptur über dem Kamin geschmolzen ist, weiß man oft nicht mehr, ob die Begegnung mit einem dieser Yetis real war oder doch nur ein Traum.

Die Vulkanvölker

Nachdem alle Spieler ein Volk ausgewählt haben, entscheidet ihr euch für eine Landschaft, auf der ihr das Spiel beginnt. Diese Landschaft darf nicht bereits von einem anderen Spieler als Heimat- oder Startlandschaft gewählt worden sein *(inklusive **Frostfeen**, **Yetis**, **Gestaltwandler** und **Flussläufer**)*. Die Vulkanvölker spielen mit den orangefarbenen Holzsteinen.
Während des Einsetzens der ersten zwei Gebäude legt ihr jeweils *(kostenlos)* ein Vulkanplättchen auf die von euch gewählte Startlandschaft.
Im weiteren Spielverlauf hat die Startlandschaft keine besondere Bedeutung mehr für euch.
Die Vulkanvölker können keine Siegpunkte durch das Legen von Vulkanplättchen erhalten.

DRACHENMEISTER

Eigenschaft:
Du wandelst die Landschaft mit Hilfe von Machtabgaben um. *(Die abgegebene Macht wird komplett aus deinen Schalen entfernt.)* Es sind 2 Machtsteine abzugeben, um die Heimatlandschaft eines Mitspielers in Vulkan umzuwandeln. Für alle anderen Landschaften ist 1 Machtstein abzugeben. *(**Frostfeen**, **Yetis** und **Flussläufer** haben keine Heimatlandschaft. Eis kann nicht umgewandelt werden.)* Die abgegebenden Machtsteine können **aus beliebigen Schalen** genommen werden.
Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du nicht zum Umwandeln verwenden. Lege stattdessen 1 Machtstein aus dem allgemeinen Vorrat in deine Schale I. *(Dadurch kannst du auch mehr als 12 Macht in deinen Schalen besitzen. Wenn das Einsetzen von Spaten durch ein entsprechendes Wertungsplättchen belohnt wird, erhältst du dadurch auch Siegpunkte.)*

Festung:
Erhalte mit dem Erwerb der Festung sofort und einmalig X Machtsteine aus dem allgemeinen Vorrat, die du dir in Schale I legst. X entspricht der Spieleranzahl. *(Dadurch kannst du auch mehr als 12 Macht in deinen Schalen besitzen.)*



Über die Drachenmeister und ihr Zusammenleben mit Drachen gibt es viele Gerüchte. Man sagt, sie hätten ein Gespür für Vulkane, noch bevor diese zum Ausbruch kommen. Ein Drachenmeister könne einen Drachen an die richtige Stelle führen, und der Drache könne dann durch Meditation und Feuerspeien den Ausbruch auslösen. (Feuerspeien ist für Drachen sehr meditativ.) Von dieser Zusammenarbeit profitieren beide, der Drache bekommt einen frischen Vulkan zum Baden und Grillen, und der Drachenmeister nutzt die Macht des Drachen für seine Zwecke.

GEWEIHTE

Eigenschaft:
Du wandelst die Landschaft durch Abgabe von Kultpunkten um. Es kostet 4 Kultpunkte, um die Heimatlandschaft eines Mitspielers in Vulkan umzuwandeln. Alle anderen Landschaften kosten 3 Kultpunkte. *(**Frostfeen**, **Yetis** und **Flussläufer** haben keine Heimatlandschaft. Eis kann nicht umgewandelt werden.)* Die 3 oder 4 Kultpunkte müssen dabei von 1 Kultleiste stammen. *(Du kannst dadurch keine Macht verlieren, wohl aber kannst du erneut Macht erhalten, wenn du auf dieser Skala wieder aufsteigst.)* Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du nicht zum Umwandeln verwenden. Stattdessen steigst du pro erhaltenem Spaten in einem beliebigen Kult um eine Stufe auf. *(Wenn das Einsetzen von Spaten durch ein entsprechendes Wertungsplättchen belohnt wird, erhältst du dadurch auch Siegpunkte.)*

Festung:
Ab dem Erwerb der Festung steigst du für jeden Priester, den du zu den Kulten entsendest, 1 Stufe zusätzlich auf, also 4/3/2 Stufen anstatt 3/2/1.

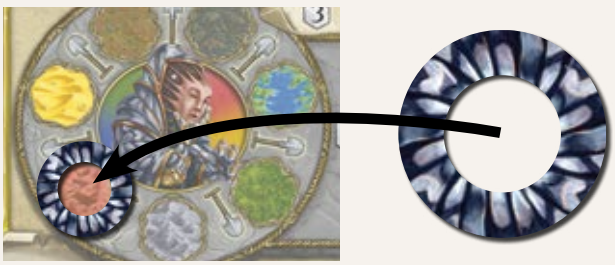


Die Geweihten sind eigentlich Ketzer, jedenfalls in den Augen der übrigen Völker. Sie begnügen sich nicht damit, die Elemente kultisch zu verehren, sondern sie setzen die Macht der Elemente gezielt ein, um Vulkanausbrüche auszulösen. Beim Anblick eines ausbrechenden Vulkans tritt ein gewisser Glanz in die Augen eines Geweihten. Manche halten das für Besessenheit, aber es könnte auch einfach die Freude darüber sein, die Gestalt der Landschaft ohne einen einzigen Spatenstich verändern zu können.

Die variablen Völker

GESTALTWANDLER

Mit der Wahl der Gestaltwandler entscheidet ihr euch **gleichzeitig** für eine Heimatlandschaft, mit der ihr das Spiel beginnt. Diese Landschaft darf nicht bereits von einem anderen Spieler als Heimat- oder Startlandschaft gewählt worden sein *(inklusive **Frostfee** und **Yeti**)*.
Zeigt eure Wahl mit dem Gestaltwandlerring an, den ihr auf die entsprechende Landschaft in eurem Umwandlungskreis legt und nehmt euch die Holzsteine dieser Farbe. Nachfolgende Spieler dürfen sich nicht für ein Volk mit dieser Heimatlandschaft entscheiden. *(Siehe auch das Beispiel für die Eisvölker auf Seite 5.)* Im weiteren Spielverlauf zählt ihr für das Umwandeln einer Landschaft die benötigten Spaten ausgehend von eurer Heimatlandschaft.



Hans wählt die Gestaltwandler. Da die Hexen bereits im Spiel sind, kann er sich nicht für den Wald als Heimatlandschaft entscheiden. Er wählt die Einöde und zeigt es mit dem Gestaltwandlerring an. Solange die Einöde seine Heimtlandschaft ist, zahlt er für das Umwandeln von Gebirge und Wüste in Einöde 1 Spaten, für Wald und Ackerland 2 Spaten und für Sumpf und See 3 Spaten.

EIGENSCHAFT:
Als Gestaltwandler kannst du immer, sobald sich mindestens ein Nachbar, den du auf dem Spielplan hast, durch deine Bautätigkeit Macht nimmt, 1 Siegpunkt abgeben, um dir dafür1 Machtstein aus dem allgemeinen Vorrat in Schale III zu legen. *(Es ist immer genau 1 Machtstein – unabhängig davon, ob sich ein oder mehrere Nachbarn Macht nehmen. Dadurch kannst du auch mehr als 12 Macht in deinen Schalen besitzen.)* Verzichten alle Nachbarn auf die Macht, dann verschiebst du stattdessen 1 Macht. *(Ohne Nachbarn bekommst du - wie die **Kultisten** aus dem Grundspiel - weder das eine noch das andere.)*

FESTUNG:
Mit dem Erwerb deiner Festung erhältst du die Fähigkeit deine Heimatlandschaft zu wechseln, es darf aber nicht die Heimatlandschaft eines Mitspielers sein. *(**Frostfeen**, **Yetis**, **Geweihte** und **Drachenmeister** haben keine Heimatlandschaft.)* Die Kosten hierfür betragen 5 Macht, die du entweder ausSchale III in Schale I verschiebst oder abgibst, indem du sie aus beliebigen Machtschalen von dir entfernst. Der Einsatz dieser Fähigkeit zählt als Aktion, die du aber mehrmals in einer Runde durchführen kannst. Zeige deine neue Heimatlandschaft mit dem Gestaltwandlerring auf deinem Umwandlungskreis an.



Gestaltwandler sind auf den ersten Blick sehr freundliche, charmante Wesen. Sie wollen so sein wie du, so aussehen wie du, so wohnen wie du und dasselbe tun wie du. Das schmeichelt dir vielleicht zunächst, später geht es dir auf die Nerven und am Ende macht es dir Angst. Denn wenn du sie lässt, können sie Macht über dich gewinnen ....

FLUSSLÄUFER

Mit der Wahl der Flussläufer entscheidet ihr euch **gleichzeitig** für eine Startlandschaft, auf der ihr das Spiel beginnt. Diese Landschaft darf nicht bereits von einem anderen Spieler als Heimat- oder Startlandschaft gewählt worden sein *(inklusive **Frostfee** und **Yeti**)*.

Nehmt euch die Holzsteine dieser Farbe. Nachfolgende Spieler dürfen sich nicht für ein Volk mit dieser Heimatlandschaft entscheiden. Stellt je einen Priester auf die 6 Landschaften in eurem Landschaftskreis*, die ihr nicht als Startlandschaft gewählt habt. *(*Die anderen Völker bezeichnen es als Umwandlungskreis, die **Flussläufer** hingegen nennen es ihren Landschaftskreis.)*



Tim wählt die Flussläufer und entscheidet sich für die Wüste als Startlandschaft.
Auf die anderen 6 Landschaften stellt er jeweils einen Priester.

Die ersten zwei Gebäude *(wie auch die nachfolgenden)* könnt ihr nur auf Gebiete einsetzen, die an ein Flussfeld grenzen. Im Spielverlauf könnt ihr euch nur entlang der Flussfelder ausbreiten, und das Feld, das ihr besiedeln möchtet, muss von euch per Schifffahrt erreichbar sein *(die Rundenbonuskarte mit Schifffahrt+1 gilt auch für die Flussläufer)*.

EIGENSCHAFT:
Als Flussläufer wandelst du niemals Landschaften um, sondern spielst dir nach und nach die Landschaften frei, die du besiedeln möchtest: Immer wenn du einen Priester erhältst, kannst du – anstatt ihn dir aus dem Vorrat zu nehmen – einen Priester von einer Landschaft auf deinem Umwandlungskreis entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Um das zu tun musst du zuätzlich 2 Gold bezahlen, wenn es sich um die Heimatlandschaft eines Mitspielers handelt. Für alle anderen Landschaften ist 1 Gold zu zahlen.
Die frei gewordene Landschaft steht dir ab sofort zusätzlich zum Besiedeln zur Verfügung. Es spielt dabei keine Rolle, aus welcher Quelle der Priester stammt, den du erhältst.

FESTUNG:
Baue mit dem Erwerb der Festung sofort und einmalig bis zu zwei kostenlose Brücken.



Die Flussläufer sind ein Strandvolk, sie brauchen stets die Nähe fließenden Wassers, um sich wohl zu fühlen. Ihre Priester haben einst entdeckt, dass es gar nicht so auf das Gelände ankommt, auf dem man siedelt - eine für Terra Mystica unerhörte Erkenntnis. Ansonsten sind sie harmlos. Wenn ein Flussläufer abends am Strand etwas frischen Fisch am Lagerfeuer brät und irgendwo eine Laute klimpert, hat er alles, was er im Leben braucht.

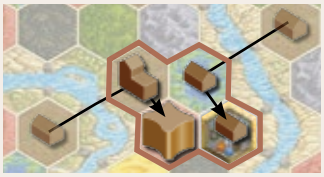




Die Flussläufer in Braun haben während des Spieles 2 Priester erhalten und damit auf ihrem Landschaftskreis den See und das Gebirge freigeräumt.
In der gezeigten Spielsituation können sie mit ihrem Schifffahrtswert von 1 die hervorgehobenen Felder besiedeln.

Für die Stadtgründung, End- und Gebietswertung zählen auch direkt benachbarte Gebiete, die nicht über Schifffahrt verbunden sind.

Für Spaten haben die Flussläufer keine Verwendung.



Diese Felder wurden von den Flussläufern von zwei verschiedenen Flüssen aus besiedelt und bilden nun eine Stadt.

Die neuen Spieloptionen

Die nachfolgenden Spieloptionen können einzeln oder in Kombination verwendet werden.

Zugreihenfolge durch Passen

Legt beim Spielaufbau das Zugtableau neben den Spielplan und legt *(beginnend mit dem Startspieler)* reihum im Uhrzeigersinn eure Völkerplättchen auf den obersten noch freien Platz in der linken Hälfte des Tableaus. Beim Passen in den folgenden Spielrunden verschiebt ihr eure Völkerplättchen auf den obersten noch freien Platz in der anderen Hälfte.
Die römischen Ziffern in der Mitte des Tableaus geben die Zugreihenfolge in der jeweiligen Runde vor.

Beispiel einer Startaufstellung:



Peter ist Startspieler und hat die Geweihten gewählt. Es folgen im Uhrzeigersinn Tim mit den Auren und Hans mit den Nomaden.



Die Auren passen in der ersten Runde als erste und fangen damit in der zweiten Runde an.



Die Geweihten passen in der ersten Runde als zweite und sind damit in der zweiten Runde an zweiter Stelle.
Die Nomaden werden dadurch auch in der zweiten Runde an Position 3 sein.

Völkerauktion

Führt den Spielaufbau durch *(inklusive Auslage des Zugtableaus)*, ohne ein Völkertableau zu wählen.
Legt anschließend alle Völkerplättchen in den Stoffbeutel und zieht eine Anzahl entsprechend der Spieleranzahl zufällig heraus. Legt die gezogenen Völkerplättchen ohne sie vorher anzuschauen neben den Spielplan. Die nun sichtbaren Völker spielen in dieser Partie mit und können von euch ersteigert werden.
Stellt von jedem Volk im Spiel einen Markierungsstein auf das Feld 40 der Punkteleiste und bestimmt per Zufall den Spieler, der als erster sein Gebot abgibt *(0 ist auch ein Gebot)*. Im Uhrzeigersinn geben nun alle Spieler solange ein höheres Gebot ab *(oder passen)*, bis das Höchstgebot feststeht *(kein Spieler kann mehr als 40 Punkte bieten)*.
Der Höchstbietende nimmt sich ein verfügbares Völkerplättchen und legt es auf eine beliebige freie Position in der linken Hälfte des Zugtableaus *(aber nicht höher als die Spieleranzahl)*. Anschließend nimmt er sich das entsprechende Völkertableau und zieht seinen Markierungsstein auf der Punkteleiste so viele Felder zurück wie sein Höchstgebot betragen hat. An den Versteigerungen der verbleibenden Völkerplättchen nimmt er nicht mehr teil.
Die anderen Spieler *(beginnend mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn als nächstes folgt)* wiederholen diese Prozedur so lange, bis jeder ein Volk ersteigert hat.

Details zur Völkerauktion

- Mit der Auktion ist gleichzeitig auch die Spielreihenfolge für die Startaufstellung, Auswahl der Rundenbonuskarte und die erste Runde festgelegt. In den nachfolgenden Runden könnt ihr entweder nach den Regeln des Grundspiels im Uhrzeigersinn weiterspielen *(dazu müßt ihr euch ggf. umsetzen)*, oder ihr bedient euch der neuen Zugreihenfolge-Option.

- Völker mit freier Wahl der Startlandschaft ***(Frostfeen, Yetis, Flussläufer** und **Gestaltwandler)*** dürfen sich als Startlandschaft nur eine solche aussuchen, die nicht die Heimatlandschaft eines anderen Volkes in der Auktion ist.

