TERRA MYSTICA

STARTPUNKTE DER VÖLKER

Die Fähigkeiten der verschiedenen Völker von **TERRA MYSTICA** sind zwar relativ ausgewogen, vor allem aber abhängig von der Verteilung der Farben auf dem Spielplan 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 das 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

25 Punkte Geweihte, Auren, Alchimisten, Giganten

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