

TERRA MYSTICA

Fogo & Gelo

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



Os povos de Terra Mystica têm testemunhado muitas mudanças importantes por toda a terra.

Afinal, o fato de a paisagem ao redor estar em constante mudança é parte de sua vida cotidiana, e na maioria das vezes, eles são os responsáveis por isso. Mas um tremor causado pelos vulcões e geleiras que transformam os territórios em planícies gélidas... é algo novo para eles.

E ainda que o Conselho de Anciões debata as causas destas mudanças súbitas no clima, novos seres começaram a surgir, e eles também querem fazer valer sua vontade sobre a terra...

CRÉDITOS

O jogo Terra Mystica foi criado por Helge Ostertag. Esta expansão foi desenvolvida em cooperação junto ao co-criador de jogos Jens Drögemüller e apoiada por seu editor Frank Heeren.

As ilustrações e design gráfico foram feitos por Dennis Lohausen.

A edição foi feita por Frank Heeren que também escreveu este livro de regras.

A revisão de prova foi feita por Christine Heeren, Christof Tisch, Michael Young, Stefan Rottman.

Gostaríamos de agradecer aos muito play-testers e apoiadores: Antero Kuusi, Antti Tahvanainen, Ben Tsui, Bill Davenport, Birgit Schmidt, Bjarne Boström, Bob Rademaker, Brent Chapin, Bruce Becket, Chris Linneman, Cooper Matlock, Dave Eisen, David McSorley, Ed Reece, Gareth McSorley, Giorgio Ugazio, Ivan Krasilnikov, Jan Brockmann, Jerry Hagen, John Brier, Kimmo Leivo, Kin Fong, Lachlan Robertson, Lutz Müller, Magnus Kristiansen, Mikaela Kumlander, Petri Savola, Pri Izuhara, Rafael Hannula, Raphael Menderico, Robert Leland, Taneli Armanto, assim como nossos amigos da comunidade de jogos de tabuleiro Tcheca.

Agradecimentos especiais a Juho Snellman e Lode Vandevenne por fornecer uma plataforma online para playtest.

Queremos agradecer também Kay-Viktor Stegemann pelos textos de facção adicionais e Grzegorz Kobiela.

A tradução para português é de Rafael Barreiro Colmanetti - Yada³ Traduções.

Revisão por Igor Knop, Rafael Albuquerque e Henrique Rofatto.

COMPONENTES

1 Tabuleiro (com um tabuleiro base diferente no verso)



3 cartões de Facção de dupla-face (cada lado com uma facção diferente)



1 Tabuleiro de Ordem de Turno



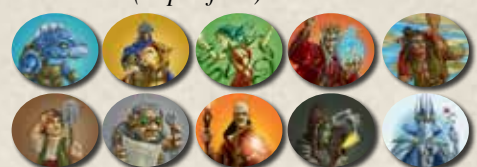
por cor da Facção (branco, laranja):



30 fichas de Terreno (dupla face)



10 fichas de Facção (dupla face)



4 fichas de Pontuação Final



1 Anel de Gelo



1 Anel Metamorfo



1 Saco de Pano



INTRODUÇÃO:

Terra Mystica Fogo e Gelo é uma expansão para o jogo Terra Mystica, o qual é necessário para jogar essa expansão.

A expansão fornece um novo tabuleiro, 6 novas facções e opções adicionais de jogo para adicionar mais variedade a Terra Mystica. Os novos terrenos Gelo e Vulcão vão fazer você sentir frio e calor ao mesmo tempo.

A preparação continua a mesma do jogo base. Devido às novas opções do jogo, no entanto, ela pode exigir que alguns componentes adicionais sejam acrescentados (veja a página 8 para mais detalhes).

O NOVO TABULEIRO

O novo tabuleiro pode ser utilizado no lugar do tabuleiro do jogo base, e agora ele apresenta a transformação de dinheiro em pontos de Vitória para a pontuação final! É claro que o jogador pode usar as novas facções e opções de jogo com o antigo Tabuleiro sem maiores problemas.

OS NOVOS TIPOS DE TERRENOS

Damas do Gelo e Yetis habitam o Gelo; Acólitos e Lordes dos Dragões habitam Vulcões. Quando eles transformam o espaço, colocam o Terreno apropriado nele. **Gelo e Vulcões nunca podem ser transformados em qualquer outro tipo de terreno**, nem utilizando as pás, nem através de Ações Especiais.

A NOVA PONTUAÇÃO FINAL

Durante a preparação do jogo, embaralhe as fichas de Pontuação Final com a face virada para baixo, pegue uma e coloque com a face virada para cima do lado do Tabuleiro. Essa ficha será contabilizada **após** a pontuação por Área no final do jogo.

Cada uma das seguintes fichas de Pontuação Final segue as seguintes regras de pontuação de Área: **apenas Estruturas que estão dentro da mesma aglomeração e Estruturas diretamente ou indiretamente adjacentes contam** (ou seja, Estruturas conectadas). Como na pontuação de Área, o melhor jogador recebe 18 pontos de Vitória, o segundo melhor recebe 12 e o terceiro recebe 6 pontos de Vitória. Como sempre, no caso de um empate, some os pontos de Vitória das classificações respectivas e as dívidas igualmente (arredondando para baixo se necessário).

FICHAS DE PONTUAÇÃO FINAL EM DETALHES

No exemplo a seguir, os **Faquires**, **Sereias** (com um valor de Remessa de 4), **Gigantes** (com um valor de Remessa de 1) e **Bruxas** (com um valor de Remessa de 2 - portanto, suas 3 habitações à esquerda não estão conectadas com suas outras Estruturas) estão competindo.

MAIOR DISTÂNCIA:



Cada jogador determina a distância entre duas de suas Estruturas **conectadas** que estejam mais distantes uma da outra. Para determinar esse número, conte o número de espaços entre essas duas Estruturas (contando o espaço de uma dessas duas Estruturas). Se houverem diversos caminhos entre as duas, escolha o mais curto.



Sereias e Faquires têm como a maior distância 12. Cada um recebe 15 pontos de Vitória ($18+12=30$; dividido por 2 = 15). A maior distância das **Bruxas** é 8, que é o terceiro melhor valor, portanto elas recebem 6 pontos de Vitória.



FORTALEZA E SANTUÁRIO:



Cada jogador determina a distância entre sua Fortaleza e seu Santuário (*eles precisam estar conectados*). Para determinar esse número, conte o número de espaços entre essas duas Estruturas (*contando o espaço de uma das duas Estruturas*). Se houverem diversos caminhos entre as duas, escolha o mais curto. (*Se você não construiu ambas as Estruturas, você não recebe nenhum ponto de Vitória por essa ficha de Pontuação Final*).

POSTOS AVANÇADOS:



Cada jogador conta o número de Estruturas que construiu nos espaços na borda do mapa. Estas estruturas precisam estar conectadas.

ASSENTAMENTOS:



Cada jogador conta o número de seus Assentamentos. Um Assentamento é um aglomerado de Estruturas **diretamente adjacentes** de qualquer cor. Estruturas únicas que não estão diretamente adjacentes a nenhuma outra Estrutura da mesma cor também são consideradas Assentamentos. Assentamentos pontuados também precisam estar conectados.

(Todas as Estruturas na Cidade das Sereias cruzando um rio são consideradas como parte do mesmo Assentamento).



As **Bruxas** são as melhores com uma distância de 4. Os **Gigantes** são os segundos melhores com uma distância de 3. As **Sereias** e **Faquires** não construíram seus Santuários, portanto, não recebem pontos de Vitória nessa categoria.



Sereias, Faquires e Bruxas possuem 3 Estruturas cada uma nos espaços da borda (dentro do mesmo aglomerado). Cada um deles recebe 12 pontos de Vitória.



Os **Faquires** têm 7 Assentamentos, as **Sereias** têm 6 e as **Bruxas** têm 4. Eles recebem 18, 12 e 6 pontos respectivamente.

AS NOVAS FACÇÕES

AS FACÇÕES DO GELO

Quando escolher uma Facção do Gelo, o jogador deve escolher **imediatamente** um Terreno Inicial. Este será o terreno no qual o jogador construirá suas primeiras Estruturas e a partir do qual ele, mais à frente no jogo, contará as Pás no ciclo de Transformação quando estiver transformando um terreno. O Terreno Inicial escolhido não pode ser o Terreno Natal de uma Facção que já tenha sido escolhida (*incluindo os **Riverwalkers** e os **Metamorfos***). Indique sua escolha com um anel de Gelo. Coloque ele sobre o tipo de terreno escolhido em seu ciclo de Transformação. Os jogadores seguintes não podem escolher uma Facção com aquele tipo de Terreno Natal. As Facções do Gelo usam as peças de jogo brancas.



Lucas escolheu as Damas do Gelo. Ele não pode escolher Devastação ou Pântano como seu Terreno Inicial, pois os Gigantes e os Darklings estão em jogo. Ele escolhe Floresta e coloca o anel de Gelo sobre a Floresta em seu ciclo de Transformação. Como consequência, Alice - a quarta jogadora - não pode escolher as Bruxas ou os Auren como sua facção.

Quando colocar suas primeiras duas Estruturas, coloque uma ficha de Gelo (gratuita) no Terreno Inicial escolhido antes de colocar a Estrutura. Durante o desenrolar do jogo, quando transformar outro terreno em Gelo, conte o número de Pás entre o terreno alvo e seu Terreno Inicial - este é o número de pás necessárias para efetivar a transformação. Quando transformar seu Terreno Inicial em Gelo, você paga 1 Pá! Como de costume, você pode transformar o terreno parcialmente e parar em qualquer tipo de terreno.

No exemplo acima, as Damas de Gelo necessitariam de 1 Pá para transformar Florestas, Montanhas e Lagos em Gelo, 2 Pás para Devastação e Pântanos e 3 Pás para Desertos e Planícies.

DAMAS DO GELO

HABILIDADE:

Quando escolher as Damas do Gelo, escolha também uma ficha de Favor. Avance imediatamente o número de etapas no Culto respectivo e, caso se aplique, receba Poder por fazer isso.

Se o Favor escolhido apresenta Renda, você receberá aquela renda na Fase I da primeira rodada (*e em todas as subsequentes*).

Quaisquer outras habilidades da ficha de Favor podem ser usadas na Fase II da primeira rodada (*e todas as subsequentes*).

FORTALEZA:

Depois de construir a Fortaleza, a cada rodada que passar, receba 3 pontos de Vitória para cada um de seus Templos no Tabuleiro.



Nas antigas histórias é dito que as Damas do Gelo um dia fizeram parte da facção das Sereias. Elas são geralmente amigáveis e doces, mas apenas o frio e o gelo as fazem felizes. As Damas do Gelo amam presentes. Dê algo a elas e elas nunca te abandonarão, principalmente porque a maioria das coisas congela em suas mãos. Por isso você deve evitar apertar a mão de uma Dama do Gelo apesar delas serem tão amigáveis.

YETIS

HABILIDADE:

Toda vez que escolher efetivar uma ação de Poder impressa no Tabuleiro, pague 1 Poder a menos.

Sua Fortaleza e seu Santuário têm um valor de Poder 4 (*relevante para ganhar Poder quando outros jogadores construírem algo ou quando fundarem Cidades*).

Dica: Coloque uma ficha de Poder em cada uma dessas estruturas como lembrete.

FORTALEZA:

Depois de construir a Fortaleza você pode usar as ações de Poder impressas no Tabuleiro do jogo mesmo quando elas já foram selecionadas (por você ou outro jogador). Quando utilizar uma ação de Poder que ainda não foi selecionada, cubra-a com um marcador de Ação normalmente.



Yetis não existem. Não, nem mesmo em Terra Mystica. No entanto, existem rumores de reclusos que se cansaram da civilização, vivendo em geleiras e banquias, sem se depilar há anos. Dizem que são artistas habilidosos que vendem suas esculturas de gelo para outras pessoas enquanto as assustam contando histórias de horror sobre uma era do gelo iminente. Mais tarde, depois que a escultura de gelo derreteu sobre a chaminé o comprador fica em dúvida se o encontro com o Yeti foi real ou não.

AS FACÇÕES DO VULCÃO

Escolha um Terreno Inicial **depois** que cada um dos outros jogadores escolher uma facção. O jogador não pode escolher o Terreno Inicial ou Natal de outra facção no jogo (*incluindo as Damas de Gelo, Yetis, Metamorfos e Riverwalkers*). As Facções do Vulcão usam as peças laranja. Quando colocar suas primeiras duas Estruturas, coloque uma ficha de Vulcão (gratuita) no Terreno Inicial escolhido antes de colocar a Estrutura. Depois disso, o Terreno Inicial desta Facção não tem mais nenhum significado especial. As Facções do Vulcão nunca recebem pontos de Vitória por colocarem fichas de Vulcão no Tabuleiro (já que não usam pás para transformar o terreno).

LORDES DOS DRAGÕES

HABILIDADE:

Você deve usar fichas de Poder para transformar seu terreno. (Marcadores de Poder utilizados para Terraformação são removidos do seu cartão de Facção). Remova 2 marcadores de Poder para transformar o Terreno Natal de outro jogador em Vulcão. Todos os outros tipos de terreno custam 1 marcador de Poder. (*Damas do Gelo, Yetis e Riverwalkers não tem Terreno Natal. Gelo não pode ser transformado*). Todos os marcadores de Poder necessários **devem ser removidos de um dos seus Alguidares**. Você não pode usar Pás para transformar terreno, independente de tê-las ganho por meio de uma Ação ou Bônus de Culto. Ao invés disso, coloque 1 marcador de Poder da reserva geral no Alguidar I do seu cartão de Facção para cada Pá que receber. (*Desta maneira é possível ter mais de 12 marcadores de Poder em seus Alguidares. Se uma ficha de Pontuação fornece pontos de Vitória por usar Pás, você recebe esses pontos de Vitória*).

FORTALEZA:

Depois de construir a Fortaleza, coloque uma quantidade de marcadores de Poder da reserva geral no Alguidar I de seu cartão de Facção igual ao número de jogadores. (*Desta maneira é possível ter mais de 12 marcadores de Poder em seus Alguidares*).



Existem diversos rumores sobre a relação entre os Lordes dos Dragões e os Dragões. Alguns dizem que eles podem pressentir vulcões prestes a explodir. Um Senhor dos Dragões pode cavalgar seu dragão sobre um vulcão e induzir sua erupção através de meditação e do sopro de fogo. (Cuspir fogo é uma atividade meditativa para Dragões). Tanto os Dragões como os Lordes dos Dragões se beneficiam dessa colaboração, o Dragão ganha um novo vulcão para se banhar ou fazer um churrasco e o Senhor dos Dragões pode utilizá-lo para seus próprios propósitos.

ACÓLITOS

HABILIDADE:

Você deve usar pontos de Culto para transformar seu terreno. É necessário gastar 4 pontos de Culto para transformar o Terreno Natal de outro jogador em Vulcão. Todos os outros tipos de terreno custam 3 pontos cada. (*Damas do Gelo, Yetis e Riverwalkers não tem Terreno Natal. Gelo não pode ser transformado*). Para pagar os 3 ou 4 pontos de Culto, volte seu Marcador em uma única trilha de Culto. (*Você não pode perder Poder por voltar em uma trilha de Culto, mas você pode ganhá-lo novamente toda vez que ascender pela mesma trilha*). Você não pode usar Pás para transformar terreno, independente de tê-las ganho por meio de uma Ação ou Bônus de Culto. Ao invés disso, para cada Pá que receber avance 1 grau na trilha de Culto de sua escolha. (*Se você receber Pás múltiplas você pode escolher uma trilha de Culto diferente para cada uma delas. Se uma ficha de*

Pontuação fornece pontos de Vitória por usar Pás, você recebe esses pontos de Vitória).

FORTALEZA:

Depois de construir a Fortaleza, de agora em diante, avance 1 grau a mais para cada Clérigo que mandar para a ordem de um Culto, ou seja, avance 4/3/2 graus ao invés de 3/2/1.



Tecnicamente Acólitos são hereges, ao menos de acordo com as outras facções. Eles não se contentam em adorar os elementos com cultos. Acólitos preferem usar os elementos para fazer vulcões entrarem em erupção. Você pode notar um brilho sutil em seus olhos quando observam o magma quente escorrendo de um Vulcão. Alguns podem dizer que isso é uma obsessão, mas pode apenas ser o prazer de transformar o terreno sem o uso de uma única Pá.

AS FACÇÕES VARIÁVEIS

METAMORFOS

Quando escolher os Metamorfos, você deve escolher **imediatamente** um Terreno Natal. Você não pode escolher o Terreno Natal ou Inicial de outra Facção já em jogo (*incluindo as Damas do Gelo e Yetis*). Indique sua escolha com o anel Metamorfo. Coloque-o sobre o tipo de terreno escolhido em seu ciclo de Transformação. Use as peças de jogo respectivas de acordo com seu Terreno Natal. Os jogadores seguintes não podem escolher uma Facção com aquele tipo de Terreno Natal. (*Veja o exemplo das Facções do gelo na página 5*). Durante o curso do jogo, conte o número de Pás necessárias para transformar o terreno de acordo com o Terreno Natal escolhido.



Ana escolhe os Metamorfos. Como as Bruxas já estão em jogo ela não pode escolher Floresta como seu Terreno Natal. Ela escolhe Devastação e coloca o anel Metamorfo em seu ciclo de transformação de acordo com sua escolha. Enquanto a Devastação for seu Terreno Natal, ela precisa de 1 Pá para transformar Montanhas e Desertos, 2 Pás para transformar Florestas e Planícies e 3 Pás para transformar Pântanos e Lagos.



HABILIDADE:

Toda vez que pelo menos um de seus vizinhos receberem Poder devido a suas atividades de construção, você pode pagar 1 ponto de Vitória para imediatamente receber 1 marcador de Poder da reserva geral e o colocar no Alguidar III. *(Você receberá no máximo 1 marcador de Poder por atividade de construção, independentemente de quantos de seus vizinhos receberam Poder. Desta maneira é possível ter mais de 12 marcadores de Poder em seus Alguidares).* Se todos os seus vizinhos se recusarem a ganhar Poder, ganhe 1 Poder ao invés disso *(ou seja, mova um marcador seguindo as regras normais).* *(Como os Cultistas, caso não tenha vizinhos o jogador não recebe nada).*

FORTALEZA:

Ao construir sua Fortaleza, você ganha à habilidade de mudar seu Terreno Natal em qualquer outro tipo de terreno que não seja o Terreno Natal de outra Facção em jogo. *(Damas do*



À primeira vista os Metamorfos são criaturas amigáveis e cativantes. Eles querem ser como você, parecer com você, viver com você e fazer o que você faz. Você pode se sentir lisonjeado no começo, mas logo isso se torna incômodo e pode até ser assustador. Por que caso permita, eles vão ganhar poder através de você.

Gelo, Yetis, Acólitos e Lordes dos Dragões não tem terreno Natal). Mudar seu Terreno Natal custa 3 Poderes que **você pode** pagar movendo 3 marcadores de Poder do Alguidar III para o Alguidar I **ou** removendo 3 marcadores de Poder do seu cartão de Facção *(do Alguidar que desejar)*. Isso é considerado uma Ação que você pode executar diversas vezes por rodada *(em turnos separados)*. Indique seu novo Terreno Natal movendo o anel Metamorfo para o tipo apropriado de terreno em seu ciclo de Transformação. Mantenha as peças que você está utilizando. Toda vez que mudar seu Terreno Natal receba imediatamente 2 pontos de Vitória.

RIVERWALKERS

Quando escolher os Riverwalkers você deve escolher imediatamente um Terreno Natal. Você não pode escolher o Terreno Natal ou Inicial de outra Facção já em jogo *(incluindo as Damas do Gelo e Yetis).*

Use as peças de jogo respectivas de acordo com seu Terreno Natal. Os jogadores seguintes não podem escolher uma Facção com aquele tipo de Terreno Natal. Coloque 1 Clérigo em cada espaço de seu ciclo de Terrenos com exceção do seu Terreno Inicial. *(Outras Facções o chamam de ciclo de Transformação, os Riverwalkers o chamam de ciclo de Terrenos).*

Suas primeiras duas Estruturas **(assim como todas as seguintes)** devem ser colocadas em espaços que são **adjacentes ao Rio**. De agora em diante, qualquer Estrutura subsequente deve ser construída dentro do alcance de suas outras Estruturas, **de acordo com seu valor de Remessa** *(que pode ser aprimorado pela carta de Bônus "Remessa +1")*.

HABILIDADE:

Jogando com os Riverwalkers, você não transforma terreno, mas ao invés disso desbloqueia mais tipos de terreno nos quais pode construir: toda vez que ganhar um Clérigo, ao invés de pegá-lo da **sua reserva**, você pode remover um Clérigo de um dos espaços do seu ciclo de Terrenos e devolvê-lo a sua reserva. De agora em diante você pode construir neste novo terreno desbloqueado. Você pode usar essa habilidade toda vez que ganhar um Clérigo, independente de como o ganhou.

Riverwalkers pagam 1 Moeda quando desbloqueiam um novo terreno em seu ciclo de Terrenos (o Terreno Inicial é gratuito) ou 2 Moedas se for o Terreno Natal de outro jogador.

Clérigos ganhos na Fase I (assim como Renda do Templo,



Riverwalkers são ribeirinhos, eles precisam da proximidade de um fluxo de água para serem felizes. Há muito tempo, seus clérigos descobriram que não importa em qual terreno você vive, uma descoberta inovadora em Terra Mystica. Fora isso, eles são bastante inofensivos. Cozinhar um peixe fresco no fogo aberto e ouvir a música de um alaúde distante é tudo que um Riverwalkers precisa para viver.

Santuário ou Carta de Bônus): as Moedas devem ser aquelas não utilizadas na última rodada ou Moedas ganhas em Renda diferente à do Clérigo. Não é permitido Sacrificar/Converter Poder para conseguir as Moedas (o jogador precisaria ter feito isto antes de passar na Fase II da última rodada).

Clérigos ganhos na Fase II (Ação de Poder, Ficha de Cidade ou Conversão Direta de 5 Poderes por 1 Clérigo: as Moedas podem também vir de conversão de Poder/Trabalhador/Clérigo.

Clérigos ganhos na Fase III (ganhos no bonus da rodada): as Moedas devem ser aquelas não utilizadas (guardadas na Fase II); não é permitido Sacrificar/Converter para conseguir as Moedas (o jogador precisaria ter feito isto antes de passar na Fase II da última rodada).

Quando fundam cidades e durante a pontuação final, Estruturas que não estão conectadas por Remessa, mas estão diretamente adjacentes, ainda são consideradas conectadas.

Riverwalkers não sabem o que são Pás, e não podem usá-las.

FORTALEZA:

Depois de construir sua Fortaleza, você pode construir até duas pontes gratuitamente, imediatamente e apenas uma vez.



Alice escolhe os Riverwalkers e gostaria de começar o jogo no Deserto. Assim, ela coloca 1 Clérigo amarelo em cada um dos outros 6 espaços de Terreno em seu ciclo de Terrenos (ou seja, nas Planícies, Pântanos, Lagos, Florestas, Montanhas e Devastação).



As setas apontam como esta Cidade pode ser fundada. A habitação mais à esquerda permite a construção da Fortaleza e de uma Casa de Comércio; a Habitação mais à direita permite a construção de duas Habitações na Cidade.

AS NOVAS OPÇÕES DE JOGO

As opções de regras a seguir podem usadas individualmente ou combinadas.

ORDEM DE TURNO VARIÁVEL

Durante a preparação, coloque o Tabuleiro de Ordem de Turno próximo ao tabuleiro do jogo. Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada um dos jogadores coloca sua ficha de Facção no espaço livre mais alto no lado esquerdo do Tabuleiro de Ordem de Turno. Durante o desenvolvimento do jogo, quando passar, mova seu marcador de Facção para o espaço livre mais alto do outro lado do Tabuleiro de Ordem de Turno. Os numerais romanos no meio do Tabuleiro de Ordem de Turno indicam a ordem de jogo durante as rodadas respectivas.

Exemplo:



Ana é a jogadora Inicial e está jogando com os Acólitos. O próximo jogador em sentido horário é Alice jogando com os Auren e depois Lucas que joga com os Nômades.



Os Auren são os primeiros a passar durante a primeira rodada e serão os jogadores iniciais na próxima.



Os Acólitos são os segundos a passar durante a primeira rodada e, consequentemente, serão os segundos jogadores na próxima rodada. Os Nômades continuam sendo os últimos na ordem de jogo.

LEILÃO DE FACÇÕES

Faça a preparação do jogo normalmente (incluindo o tabuleiro de Ordem de Turno), mas não escolha suas facções. Coloque todos os marcadores de Facção na sacola de pano e as embaralhe. Então pegue uma quantidade de marcadores de Facção igual ao número de jogadores. Coloque os marcadores escolhidos próximos ao tabuleiro do jogo. Os marcadores indicam as facções que vão estar em jogo e que agora estão disponíveis para Leilão. Para cada uma dessas facções coloque um Marcador no espaço 40 da trilha de Pontos de Vitória. Os jogadores utilizarão esses pontos de Vitória como moeda de compra durante o Leilão.

Determine aleatoriamente o jogador que deve fazer o primeiro lance (que pode ser 0). Depois, cada um dos jogadores, no sentido horário, pode fazer um lance maior ou passar. Os jogadores devem continuar a fazer lances desta maneira até que reste apenas um jogador sem passar. Nenhum jogador pode dar um lance maior que 40. Quem der o maior lance, escolhe um marcador de Facção e o coloca em um espaço livre do lado esquerdo do tabuleiro de Ordem de Turno. (Apenas um número de espaços igual ao número de jogadores está disponível). Depois disso, ele pega o cartão de Facção respectivo e move seu Marcador de Facção na trilha de Pontos de Vitória, reduzindo um número de espaços igual ao seu lance. Este jogador não pode participar de nenhum outro leilão.

Começando com o próximo jogador em sentido horário (aquele à esquerda do vencedor do leilão), todos os jogadores repetem o procedimento até que cada jogador tenha uma facção.

DETALHES

- Depois que o leilão terminar, a ordem de jogo é definida. Os jogadores constroem suas primeiras Estruturas, escolhem suas primeiras cartas de Bônus e jogam a primeira rodada seguindo essa ordem. Depois disso, eles podem decidir jogar de acordo com as regras básicas seguindo o sentido horário ou continuar usando o tabuleiro de Ordem de Turno para determinar a ordem de jogo para cada rodada seguinte (veja *Ordem de Turno Variável*). (Os jogadores precisam mudar seus assentos caso escolham jogar no sentido horário).

- Facções que podem escolher seus tipos de Terreno Inicial (**Damas do Gelo, Yetis, Riverwalkers e Metamorfos**) não podem escolher o Terreno Natal de outra facção que participou do leilão.