

# TERRA MYSTICA

## Ogień i Cód

HELGE OSTERTAG

JENS DRÖGEMÜLLER



Rasy z Terra Mystica przywykły do różnych zjawisk. Codziennie stało się już, że krajobraz zmienia się nieustannie, a często to właśnie one same kształtują teren według własnych życzeń. Jednak również i dla nich jest nowością, że w ciągu tylko jednej nocy wulkany wstrząsają ziemią, a olbrzymie lodowce zamieniają sąsiednie tereny w lodowe krainy.

I podczas gdy znane już nam rasy debatują o przyczynach tej nagłej zmiany klimatu, w Terra Mystica pojawiają się nowe, tajemnicze istoty, które najwidoczniej chcą się tutaj zadomowić ...

#### TWÓRCY GRY I PODZIĘKOWANIA

Grę Terra Mystica wymyśliła Helge Ostertag

Współpraca przy niniejszym dodatku: Jens Drögemüller i wydawca Frank Heeren

Opracowanie graficzne: Dennis Lohausen

Produkcja i opracowanie instrukcji: Frank Heeren

Podziękowania dla wielu testujących grę i pomocnych ludzi 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 i naszym przyjaciółom z Czech. Specjalne podziękowania dla Juho Snellmana i Lode Vandevenne za udostępnienie testowej platformy internetowej.

Serdeczne podziękowania za piękne teksty o rasach dla Kaya – Viktora Stegemanna.

Dziękujemy Grzegorzowi Kobieli za przetłumaczenie reguł gry na język angielski.

Przygotowanie wersji polskiej: Tłumaczenie: Alicja Sobieraj

Redakcja: Piotr Maliszewski

Korekta: Jacek Lendzioszek

**MINDOK**

# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

**Plansza z mapą krainy**  
(tył pokazuje planszę z gry podstawowej)



**3 plansze ras**  
(każda strona planszy pokazuje inną rasę)



**1 plansza porządku tury**



**W kolorach graczy**  
(biały, pomarańczowy):



**30 żetonów terenu**  
(dwustronnych)



**10 żetonów ras**  
(dwustronnych)



**4 żetony punktacji**



**1 pierścień lodowy**



**1 pierścień zmiennokształtnych**



**1 woreczek z materiału**



## WPROWADZENIE

**Ogień i lód** jest rozszerzeniem gry **Terra Mystica** i aby go używać, potrzebujecie wersji podstawowej.

Nowa plansza, 6 nowych ras i dodatkowe opcje wnoszą jeszcze więcej urozmaicenia do gry, a z nowymi krajobrazami (tj. wulkanami i lodowcami) raz robi się gorąco, a raz lodowato zimno.

Przygotowanie gry nie zmienia się w stosunku do wersji podstawowej. Jednak wraz z nowymi opcjami gry (strona 8) mogą być potrzebne dodatkowe komponenty z dodatku.

## NOWA PLANSZA

Nowa plansza może być używana jako alternatywa dla planszy podstawowej. Tym razem zawiera ona informację o wymianie pieniędzy na punkty zwycięstwa podczas punktacji końcowej!

Oczywiście wszystkie nowe rasy i opcje gry mogą być zastosowane również na planszy podstawowej.

## NOWE TYPY TERENU

Córy Lodu i Yeti osiedlają się w krainie lodu, Akolici i Władcy Smoków na obszarach wulkanów. Gdy przekształcają jakiś krajobraz należy umieścić odpowiedni żeton na polu terenu. **Terenów lodowcowych i wulkanicznych nigdy nie można ponownie przekształcać w inne krajobrazy** – ani przez przekopywanie, ani przez akcje specjalne.

## NOWA PUNKTACJA KOŃCOWA

Podczas przygotowania rozgrywki należy wylosować zakryty żeton punktacji końcowej i położyć go awerssem ku górze, obok planszy. Żeton ten będzie punktowany po punktacji terenu na koniec gry.

Dla wszystkich żetonów punktacji końcowej obowiązują te same zasady, co przy punktacji terenów: punktowane budowle muszą znajdować się na obszarze złożonym z budynków **połączonych ze sobą bezpośrednio lub pośrednio**.

Tak jak przy punktacji terenu, gracz z największą wartością żetonów punktacji końcowej otrzymuje 18 punktów, gracz z drugą co do wielkości wartością – 12 punktów, a trzeci 6 punktów.

Tak jak w grze podstawowej gracze mogą remisować w miejscach i punktach. Punkty są wtedy dzielone po równo między remisujących graczy, zaokrąglając w dół, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.

### ŻETONY PUNKTACJI KOŃCOWEJ W SZCZEGÓLACH

W poniższych przykładach grają: **Fakirzy**, **Syreny** (żegluga 4), **Giganci** (żegluga 1) a **Wiedźmy** (żegluga 2). Tym samym 3 Osady Wiedźm w lewej połowie nie są połączone z ich innymi Budowlami.

#### NAJWIĘKSZA ODLEGŁOŚĆ



Liczy się odległość między dwoma Budowlami gracza, które są najbardziej oddalone od siebie. Do ustalenia odległości między tymi Budowlami wybierzcie najkrótszą ścieżkę (licząc jedno z pól z najbardziej odległą budowlą).



Największą odległością **Syren** i **Fakirów** jest 12, tym samym obydwójce otrzymują po 15 punktów ( $18+12 = 30$ ;  $30 / 2 = 15$ ). Na miejscu 3 są **Wiedźmy** z odległością 8, które dostają 6 punktów.



## SANKTUARIUM I TWIERDZA



Każdy z graczy określa odległość między swoim Sanktuarium a Twierdzą (muszą być połączone). W tym celu należy policzyć liczbę pól między tymi budynkami (wliczając w to jedno z pól z powyższymi budynkami). Jeżeli między budynkami da się wytyczyć wiele ścieżek, liczy się najkrótsza z nich (Jeżeli gracz nie posiada któregoś z powyższych budynków, nie otrzymuje punktów zwycięstwa w tej fazie).

## POSTERUNKI

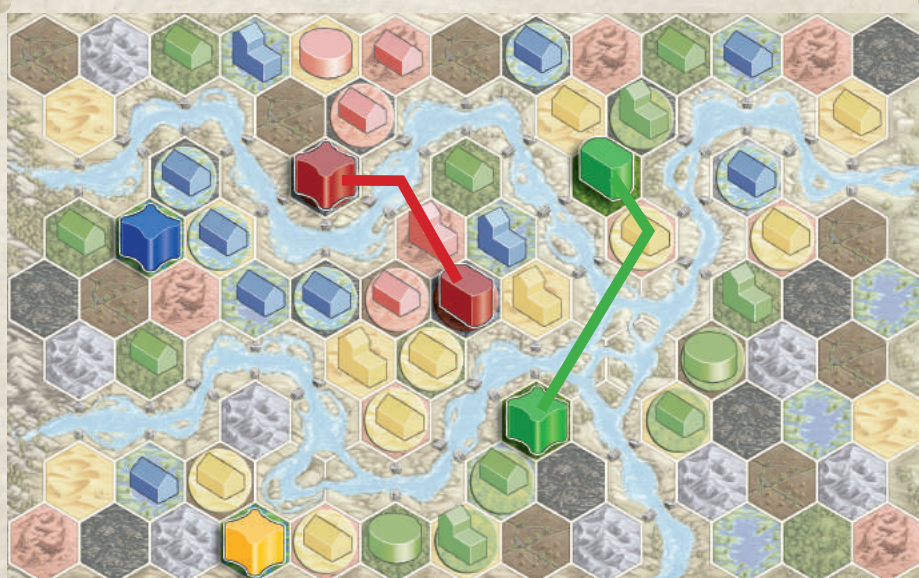


Każdy z graczy zlicza liczbę swoich budynków na polach przy krawędzi planszy. Budynki muszą być połączone.

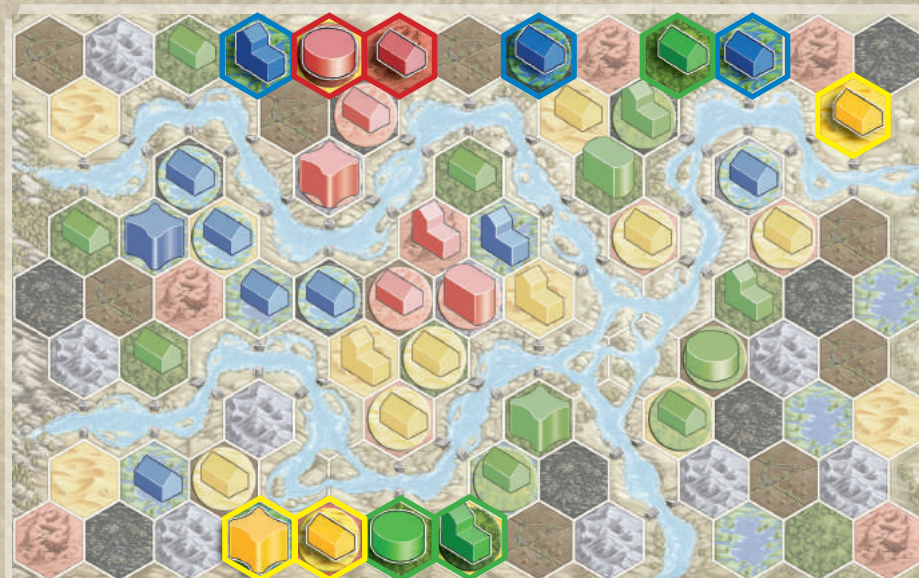
## OSIEDLA



Każdy z graczy zlicza liczbę swoich osiedli. Osiedle to zbiór bezpośrednio sąsiadujących budynków jednego koloru. Pojedyncze budynki nie połączone bezpośrednio z innym budynkami tego samego koloru również są liczone jako osiedla. Punktowane osiedla muszą być również połączone (*Wszystkie budynki w mieście Syren przedzielone rzeką są liczone jako jedno osiedle*).



*Wiedźmy* (odległość 4) są na pierwszym miejscu. Po nich są *Giganci* (z odległością 3). *Syreny* i *Fakirzy* nie zbudowali swoich Sanktuariów i nie otrzymują punktów.



Zarówno *Syreny*, *Fakirzy* jak i *Wiedźmy* mają po 3 sąsiadujące ze sobą Budowle na krawędzi planszy, wszyscy otrzymują więc po 12 punktów.



*Fakirzy* liczą 7 osiedli, *Syreny* 6, a *Wiedźmy* 4. Otrzymują odpowiednio: 18, 12 i 6 punktów zwycięstwa.



## NOWE RASY

### RASY LODU

Wraz z wyborem Rasy Lodu gracz musi równocześnie wybrać jeden z rodzajów terenu, na którym rozpocznie grę i do którego będzie liczył łopaty podczas przekształcenia. Wybrany teren nie może być preferowanym terenem innej rasy biorącej udział w rozgrywce (włącznie z Rzecznymi Ludźmi i Zmiennokształtnymi).

Swój wybór gracz oznacza Pierścieniem Lodu, który kładzie na odpowiednim polu w swoim kręgu przekształcenia. Pozostali gracze nie mogą już wybrać rasy preferującej ten teren. Rasy Lodu grają białymi znacznikami.



*Piotr wybiera Córę Lodu. Ponieważ Olbrzymi i Gremliny są już w grze, nie może wybrać ani koloru czerwonego, ani czarnego jako preferowanego terenu. Decyduje się na lasy i oznacza to Pierścieniem Lodu. Adamowi, czwartemu z graczy, nie wolno już wybrać Wiedźm ani Elfów.*

Podczas ustawiania pierwszych dwóch Budynków, przed położeniem znacznika, gracz kładzie (bezpłatnie) na wybranym przez siebie polu startowym żeton lodu. W czasie gry podczas przekształcania terenu w lód należy zliczyć liczbę typów terenu od przekształcanego do wybranego na początku przez gracza. W ten sposób określa się liczbę łopat potrzebną do przekształcenia krajobrazu w lód. Za przeobrażenie krajobrazu startowego w lód gracz musi zapłacić 1 łopatę! Jak zwykle gracz może dokonać częściowego przekształcenia i poprzestać na jednym z terenów pośrednich.

*W wyżej wymienionym przykładzie przekształcenie lasu, gór i jeziora w lód kosztuje Córę Lodu 1 łopatę (lub 2 łopaty dla pustkowi i bagien oraz 3 dla pustyni i ziemi uprawnej).*

### CÓRY LODU

#### UMIĘJĘTNOŚĆ:

Wraz z wyborem Córy Lodu gracz wybiera równocześnie jeden żeton Łaski. Natychmiast otrzymuje wskazaną przychylność Kultu i ewentualnie również Moc za postępy na torze kultu. Gdy wybrany żeton Łaski wskazuje na dochód, gracz otrzyma go w fazie I pierwszej (i każdej następnej) tury. Inne właściwości żetonów Łaski można wykorzystać w II fazie pierwszej (i każdej następnej) tury.

#### TWIERDZA:

Po wybudowaniu twierdzy gracz otrzymuje 3 punkty za każdą ze swoich świątyń na planszy w każdej rundzie – zaraz po tym, gdy spasuje.



*W starych legendach opowiada się, że Córę Lodu należały do rasy Syren. Są tak samo przyjazne i czarujące, jednak czują się dobrze tylko w zimnie. Córę Lodu lubią prezenty i gdy da im się coś do ręki, raczej już tego nie oddadzą. Zwłaszcza, że większość rzeczy przy nich zamaraża. Dlatego nie jest dobrym pomysłem podawanie im ręki na przywitanie, nawet jeżeli wyglądają sympatycznie.*

### YETI

#### UMIĘJĘTNOŚĆ:

Wykonywanie akcji Mocy na planszy kosztuje Yeti każdorazowo o 1 Moc mniej niż jest tam podane.

Twierdza i Sanktuarium Yeti mają stopień Mocy 4 (co jest ważne zarówno przy zdobywaniu Mocy od innych budynków innych graczy, jak i dla założenia miasta).

**Wskazówka:** Żeby tego nie przeoczyć można na tych budynkach położyć wskaźnik Mocy

#### TWIERDZA:

Po wybudowaniu Twierdzy Yeti mogą zawsze używać akcji Mocy, nawet gdy zostały już zajęte przez innego gracza w tej turze. Jeszcze nie wykorzystane akcje Mocy są tak jak do tej pory zakrywane żetonem akcji.



*Yeti nie istnieją, nawet w Terra Mystica. Wprawdzie krążą plotki o odludkach, którzy odwrócili się plecami od cywilizacji, żyją na lodowcach i krach oraz nie golą się od lat. Mówi się, że są całkiem zręcznymi artystami, sprzedają wykonane przez siebie rzeźby z lodu oraz lubią straszyć ludzi opowieściami mrozącymi krew w żyłach o zbliżającej się epoce lodowcowej. Później, gdy rzeźba nad kominkiem stopnieje, często nie wiadomo już czy spotkanie z jednym z tych Yeti wydarzyło się naprawdę, czy było tylko snem.*

## RASY WULKANÓW

Po tym jak wszyscy gracze wybrali rasę należy wybrać teren preferowany na którym rozpoczną grę rasy wulkanów. Ten teren nie może być zajęty przez innego gracza jako preferowany teren lub jako teren startowy (**wliczając Córki Lodu, Yeti, Zmiennokształtnych i Rzecznych Ludzi**). Rasy Wulkanów grają pomarańczowymi znacznikami. Podczas ustawiania pierwszych dwóch Budynków, przed położeniem znacznika, gracz kładzie (bezpłatnie) na wybranym przez siebie polu startowym żeton wulkanu. W dalszym przebiegu gry teren preferowany nie ma już znaczenia dla ras wulkanów. Rasy wulkanów nie mogą otrzymać żadnych punktów zwycięstwa przez położenie żetonów terenu (ponieważ nie używają łopat do przekształcania terenu).

### WŁADCY SMOKÓW

#### UMIEJĘTNOŚĆ:

Władcy Smoków przekształcają teren za pomocą oddawania Mocy (*oddana Moc jest zupełnie usuwana z naczyni gracza*). Aby przekształcić teren preferowany innego gracza w wulkan, władcy muszą oddać 2 punkty Mocy. Za pozostałe typy terenu oddaje się 1 punkt Mocy. (**Córy Lodu, Yeti oraz Rzeczni Ludzie nie mają swoich rodzimych krajobrazów. Lód nie może być przekształcany**). Punkty Mocy do oddania mogą być pobrane z dowolnego naczynia. Łopaty, które gracz otrzyma dzięki akcjom lub jako bonus Kultów, nie mogą być wykorzystane do przekształcania terenu. Zamiast tego każda łopata jest wymieniana na 1 znacznik Mocy z ogólnej rezerwy. (*Dzięki temu gracz może posiadać w swoich naczyniach więcej niż 12 punktów Mocy. Jeśli zastosowanie łopat jest nagrodzone przez odpowiedni żeton punktacji, gracz otrzymuje je również za takie zastosowanie*).

#### TWIERDZA:

Wraz z budową Twierdzy gracz od razu, jednorazowo dostaje X znaczników Mocy z ogólnej rezerwy i wkłada je do jednego ze swoich naczyń. X odpowiada liczbie graczy (*w ten sposób gracz może posiadać więcej niż 12 punktów Mocy w swoich naczyniach*).



*O Władcach Smoków i ich koegzystencji ze smokami krąży wiele plotek. Mówi się, że wyczuwają wulkany, jeszcze zanim te wybuchną; że Władca Smoków może przyprowadzić smoka na właściwe miejsce, a ten potrafi wywołać wybuch poprzez medytację i zianie ogniem (zianie ogniem jest dla smoków bardzo medytacyjne). Z tej współpracy oboje mają korzyści – smok otrzymuje świeży wulkan do kąpieli i grillowania, a Władca Smoków wykorzystuje moc smoków do swoich celów.*

### AKOLICI

#### UMIEJĘTNOŚĆ:

Akolici przekształcają teren poprzez oddanie punktów Kultu. Przekształcenie preferowanego terenu innego gracza w wulkan kosztuje 4 punkty Kultów. Wszystkie inne tereny kosztują 3 punkty Kultów (**Córy Lodu, Yeti i Rzeczni Ludzie nie mają swoich rodzimych krajobrazów. Lodu nie można transformować**). Wszystkie wymagane punkty Kultów muszą pochodzić z planszy Kultów (*gracz nie możesz przez to stracić Mocy, ale z pewnością może ją ponownie otrzymać, gdy znowu wzniesie się do tego poziomu skali*). Łopaty, które gracz otrzyma dzięki akcjom lub jako bonus Kultów, nie mogą być wykorzystane do przekształcania terenu. Zamiast tego za każdą otrzymaną łopatę gracz wspina się o jeden stopień w dowolnym Kulcie (*Jeśli zastosowanie łopat jest nagrodzone przez odpowiedni żeton punktacji, gracz otrzymuje je również za takie zastosowanie*).

#### TWIERDZA:

W momencie budowy twierdzy Akolici wnoszą się dodatkowo o jeden stopień wyżej za każdego Kapłana, którego wysyłają do Kultów, a więc 4/3/2 stopnie zamiast 3/2/1.



*Akolici są właściwie heretykami, w każdym razie w oczach innych ras. Oni nie zadowolają się czczeniem żywiołów za pomocą obrzędów, lecz używają celowo ich mocy, aby wywołać wybuchy wulkanów. W obliczu wybuchającego wulkanu w oczach Akolitów pojawia się pewien blask. Niektórzy uważają to za opętanie, ale to mogłaby być też po prostu radość z tego, że potrafią zmienić ukształtowanie krajobrazu nie używając ani jednej łopaty.*

## RASY ZMIENNE

### ZMIENNOKSZTAŁTNI

Wybierając Zmiennokształtnych gracz **równocześnie** wybiera preferowany teren. Ten teren nie może być już zajęty przez innego gracza (**włączając w to Córy Lodu oraz Yeti**).

Wybrany teren gracz oznacza pierścieniem Zmiennokształtnych, który kładzie na polu wybranego terenu w swoim kręgu przekształceń, a następnie wybiera znaczniki tego koloru. Kolejnym graczom nie wolno już wybrać rasy związanej z tym terenem (*zobacz też przykład o Rasach Lodu na stronie 5*). W trakcie gry koszt przekształcenia liczy się od wybranego preferowanego terenu.



*Jaś wybiera Zmiennokształtnych. Ponieważ Wiedźmy są już w grze, nie może wybrać lasu na teren preferowany. Wybiera pustkowie i wskazuje to pierścieniem Zmiennokształtnych. Tak długo jak pustkowie jest jego terenem preferowanym, płaci za przekształcenie gór i pustyni w pustkowie 1 łopatą, za las i pole uprawne 2 łopatami, a za bagna i jeziora 3.*



#### UMIEJĘTNOŚĆ:

Zmiennokształtni umieszczają w naczyniu III 1 znacznik Mocy z ogólnej rezerwy zawsze wtedy, gdy jeden z sąsiadów zdobywa Moc dzięki wznoszeniu budynków przez Zmiennokształtnych (*jest to zawsze 1 znacznik Mocy – niezależnie od tego czy Moc zdobywa jeden, czy większa ilość sąsiadów. W ten sposób gracz może posiadać w swoich naczyniach więcej niż 12 punktów Mocy*). Gdy wszyscy sąsiedzi rezygnują z Mocy, gracz zamiast tego przesuwa 1 Moc (*tak jak Kultysty w grze podstawowej – bez sąsiadów gracz nie otrzymuje ani jednego ani drugiego*).



*Zmiennokształtni są na pierwszy rzut oka istotami bardzo przyjacielskimi i szarmanckimi. Chcą być takimi jak ty, wyglądać jak ty, mieszkać jak ty i to samo robić, co ty. Najpierw ci to pochlebia, potem działa na nerwy, a w końcu napawa cię strachem. Gdy im pozwolisz mogą cię wykorzystać, aby zdobyć władzę ....*

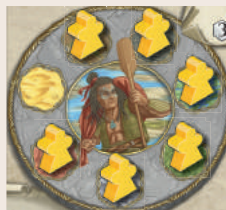
#### TWIERDZA:

W momencie budowy twierdzy Zmiennokształtni otrzymują umiejętność zmiany swojego preferowanego terenu. Nie może być to jednak teren preferowany innego gracza (*Córy Lodu, Yeti, Akolici i Władcy Smoków nie mają terenu preferowanego*). Koszt takiej zmiany wynosi 3 punkty Mocy, które albo są przesuwane z naczynia III do I albo usuwane z dowolnego naczynia. Użycie tej umiejętności liczy się jako akcja, którą można wykonać wielokrotnie w jednej rundzie (w osobnych turach). Nowy teren preferowany należy oznaczyć pierścieniem zmiennokształtnych w kręgu przekształcania. Gracz nie zmienia koloru swoich znaczników. Użycie tej umiejętności jest nagradzane 2 punktami zwycięstwa.

### RZECZNI LUDZIE

Wybierając Rzecznych Ludzi gracz **równocześnie** wybiera preferowany teren. Ten teren nie może być już zajęty przez innego gracza (*włączając w to Córy Lodu i Yeti*).

Gracz dobiera znaczniki tego koloru. Następnym graczom nie wolno decydować się na rasę z tym właśnie terenem preferowanym. Gracz kładzie po jednym Kapłanie na 6 polach terenu w kręgu terenu\*, których nie wybrał na teren preferowany (*inne rasy nazywają to kręgiem przekształceń, natomiast Rzeczni Ludzie kręgiem terenu*).



*Tomek wybiera Rzecznych Ludzi i decyduje się na pustynię jako preferowany teren. Na pozostałych 6 polach terenu stawia po jednym kapłanie.*

Pierwsze dwa budynki (*jak również wszystkie po nich następujące*) gracz może ustawić tylko na terenach, które graniczą z rzeką. W trakcie gry Rzeczni Ludzie mogą się rozbudowywać tylko wzdłuż rzek. Wszystkie kolejne budynki muszą być budowane w zasięgu określonym przez wartość żeglugi gracza (*która może zostać dodatkowo powiększona przez kartę Żegluga +1*).

#### UMIEJĘTNOŚĆ:

Rzeczni Ludzie nigdy nie przekształcają terenów, które chcieliby zasiedlić, lecz stopniowo je uwalniają: zawsze gdy otrzymują Kapłana mogą usunąć (zamiast dobrać go z rezerwy) jednego kapłana z pola terenu na kręgu terenu i odłożyć do rezerwy.

Uwolniony krajobraz można od razu zasiedlać. Przy tym nie gra żadnej roli z jakiego źródła pochodzi dobraćany Kapłan.

#### TWIERDZA:

W momencie budowy twierdzy Rzeczni Ludzie od razu i jednorazowo mogą wybudować jeden lub dwa darmowe mosty.



*Rzeczni Ludzie są rasą plaży, potrzebują ciągle bliskości płynącej wody, żeby czuć się dobrze. Ich kapłani już dawno odkryli, że wcale nie chodzi o teren, na którym się osiedla – niesłychane przekonanie w odniesieniu do Terra Mystica. Poza tym są spokojni (prostoduszni). Gdy Rzeczny Człowiek smaży wieczorem na plaży świeżą rybę przy ognisku, a gdzieś dźwięczy lutnia – wtedy ma wszystko czego potrzebuje do życia.*



*Rzeczni Ludzie koloru brązowego otrzymali podczas gry 2 Kapłanów i przez to uwolnili (usunęli) na swoim kręgu terenu jezioro i góry. W pokazanej sytuacji można zasiedlać wyróżnione pola z wartością żeglugi 1.*

Do zbudowania miasta, końcowej punktacji i punktacji terenu liczą się też bezpośrednio sąsiadujące tereny, które nie są połączone przez żeglugę.

Rzeczni ludzie nie wiedzą co to łopaty i w związku z tym nie mogą ich używać.



*Te pola zostały zasiedlone przez Rzecznych Ludzi od strony dwóch różnych rzek i teraz tworzą miasto.*

## NOWE OPCJE GRY

Następujące opcje gry mogą być stosowane pojedynczo lub w kombinacjach.

### ZMIENNY PORZĄDEK TURY

Przy rozpoczęciu gry planszę porządku tury należy położyć obok planszy gry. Następnie gracze (rozpoczynając od gracza startującego) w kolejności ruchu wskazówek zegara kładą swoje żetony ras, od najwyższej położonego wolnego miejsca po lewej stronie planszy. W czasie pasowania w kolejnych rundach gracze przesuwają swoje żetony ras na najwyższe wolne miejsce po drugiej stronie. Rzymskie cyfry na środku planszy wyznaczają kolejność ruchów w danej rundzie.

*Przykład ustawienia na starcie:*



*Piotr zaczyna grę i wybrał Akolitów. Zgodnie z ruchem wskazówek zegaraw kolejce są Tomek z Elfami i Jaś z Nomadami.*



*Elfy pasują w pierwszej rundzie jako pierwsze i zaczynają tym samym drugą rundę.*



*Akolici pasują w pierwszej rundzie jako drudzy i dlatego są w drugiej rundzie na drugim miejscu. Nomadzi będą przez to w drugiej rundzie na miejscu trzecim.*

### AUKCJE RAS

Grę należy przygotować (łącznie z wystawieniem planszy ruchów) bez wybierania planszy ras. Następnie wszystkie żetony ras należy włożyć do woreczka i wyciągnąć losowo tyle, ile jest graczy. Żetony należy położyć obok planszy bez oglądania. Wylosowane żetony to rasy biorące udział w rozgrywce, które mogą być licytowane.

Dla każdej z tych ras należy postawić jeden znacznik na pole 40 toru punktacji. Gracze wykorzystają te punkty jako walutę w licytacji. Następnie należy losowo wybrać gracza, który jako pierwszy poda swoją ofertę (0 to też oferta). Zgodnie z ruchem wskazówek zegara wszyscy gracze podają swoje oferty (lub pasują), aż zostanie ustalona najwyższa stawka (żaden gracz nie może zaoferować więcej niż 40 punktów.)

Wygrywający licytację kładzie wygrany żeton ras na dowolne wolne miejsce z lewej strony planszy ruchów (ale nie wyższe niż liczba graczy). Bezpośrednio po tym bierze odpowiednią planszę rasy i cofa swój wskaźnik na planszy punktacji o tyle pól, ile wynosiła jego oferta. Nie bierze już udziału w dalszej licytacji. Pozostali gracze (zaczynając od następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara) powtarzają tę procedurę tak długo, aż każdy wylicytuje jakąś rasę.

#### SZCZEGÓŁY LICYTACJI

- Aukcja wyznacza równocześnie kolejność grania na starcie, wybór bonusowej karty rundy i pierwszą rundę (turę). W kolejnych turach można stosować albo reguły gry podstawowej zgodnie z ruchem wskazówek zegara albo nową opcję.
- Rasy z wolnym wyborem preferowanego terenu (**Córy Lodu, Yeti, Rzecznicy Ludzie i Zmiennokształtni**) mogą wyszukać sobie tylko taki teren preferowany, który nie jest preferowanym terenem innej rasy w aukcji.