



A vous de jouer

A vous de jouer



Terra Mystica

€60.00



Type de jeu : Â Jeux de plateau, jeux de stratÃ©giesÂ



Nombre de joueurs : 2 à 5

Age : à partir de 12 ans

Durée d'une partie : 120 min

Interactivité : 2

Chance : 1

Difficulté : 2

Stratégie / réflexion : 3

Auteurs : Jens Drøggemøller

Illustrateur : Dennis Lohausen

Editeur : Filosofia

Année : 2012

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu

1 plateau des cultes

7 plateaux recto/verso représentant 14 peuples

34 pièces en bois dans chacune des 7 couleurs des peuples (maisons, prêtres...)

56 tuiles terrain

65 travailleurs (cubes en bois)

65 jetons de puissance (petits cylindres en bois)

10 tuiles villes

8 tuiles de score

9 cartes bonus

28 tuiles ovales de faveur

des pièces de monnaie (en carton)

17 jetons d'action

1 jeton de fin de jeu

5 jetons "100 points de victoire"

5 aides de jeu

1 jeton premier joueur

marqueur premier joueur

65 pièces de monnaie (thaler):

51 x 1 thaler (cuivre)

8 x 3 thalers (turquoise)

6 x 5 thalers (or)

Objectif du jeu

Dans Terra Mystica, vous représentez un peuple qui désire fonder son village sur les terres de Terra Mystica. Vous devrez transformer le terrain en surface habitable selon les préférences de votre peuple. Parce que tout le monde sait que les Sirènes n'habitent pas dans les montagnes et que les Nains ne sont pas friands du désert !

Déroulement de la partie

Le jeu dure 6 tours.

Lors de la première phase, les joueurs reçoivent des revenus : travailleurs, argent, prêtres...

Lors de la seconde phase, les joueurs réalisent alternativement une action : construire, améliorer une

structure, monter sur la piste des cultes... La construction sur le plateau de jeu nécessite généralement de terraformer la case en pensant des ouvriers. Les joueurs peuvent également améliorer la capacité de navigation de leur peuple, ce qui leur permettra de traverser les cases de mer du plateau de jeu. Le premier joueur qui passe son tour récupère le jeton premier joueur et choisit une carte bonus qui sera active au tour suivant. Lorsque tous les joueurs ont passé et choisi une carte bonus, la troisième phase débute.

Lors de la troisième phase les joueurs reçoivent des bonus en fonction de la tuile de score en jeu lors du tour en cours.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont passé à l'issue du sixième tour. Aux points acquis lors de la partie, les joueurs ajoutent des points en fonction de leur développement sur chacune des quatre cultes. Par ailleurs le joueur dont le peuple est le plus étendu (constructions adjacentes) marque des points supplémentaires.

Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de points à l'issue de ce compte.

[Information du vendeur](#)

Avis des clients: Il n'y a pas encore de commentaire sur ce produit.
Veuillez vous identifier pour poster un commentaire.