

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**