

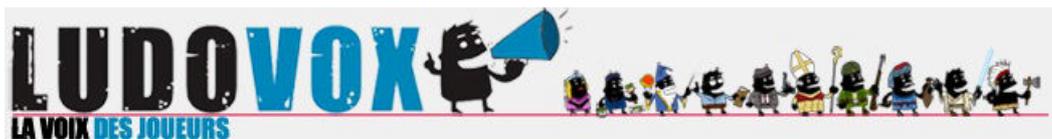
Guide Stratégique

Par



Grovast

Initialement publié en 2015/2016 sur le site d'information ludique [Ludovox](#)



Terra Mystica est un jeu de Helge Ostertag et Jens Drögemüller
Droits réservés à [Feuerland Spiele](#)
et à [Filosofia](#) pour la version française

Sommaire

[1. Nomenclature et périmètre](#)

[1.1 Glossaire](#)

[1.2 Conventions de notation](#)

[1.3 Factions](#)

[1.4 La carte](#)

[1.5 Configuration](#)

[1.6 FAQ](#)

[2. Concepts généraux](#)

[2.1 Bases d'une stratégie](#)

[2.2 Placement des structures](#)

[2.3 Positions de départ](#)

[2.4 Améliorations](#)

[2.5 Crise de pièces du milieu de partie](#)

[3. Le pouvoir](#)

[3.1 Conversion](#)

[3.2 Gagner du pouvoir par les structures](#)

[3.3 Sacrifier du pouvoir](#)

[3.4 Les actions de pouvoir](#)

[4. Les tuiles Faveur](#)

[4.1 Faveurs à VP](#)

[4.5 Faveurs à revenu](#)

[4.3 Faveurs à culte](#)

[4.4 Faveur spéciale](#)

[5. Les cartes Bonus](#)

[6. Fonder des villes](#)

[7. Les cultes](#)

[8. Choisir sa faction](#)

Guides des factions :

[Nomades](#)

[Fakirs](#)

[Sorcières](#)

[Aurènes](#)

[Sirènes](#)

[Morbancs](#)

[Halfelins](#)

[Cultistes](#)

[Alchimistes](#)

[Ombrelins](#)

[Ingénieurs](#)

[Nains](#)

[Magiciens du Chaos](#)

[Géants](#)

1. Nomenclature et périmètre

1.1 Glossaire

La terminologie couramment utilisée pour les discussions stratégiques autour de Terra Mystica, notamment sur BGG, est celle de la plate-forme [Snellman](#). Dérivées du vocabulaire anglais du jeu, les abréviations n'ont de ce fait pas toujours de rapport évident avec les termes de la règle française de Filosofia, mais on s'y fait vite.

Ressources					Structures [+]				
									
C	W	P	PW	VP	D	TP	TE	SH	SA
<i>Coin</i> Pièce	<i>Worker</i> Ouvrier	<i>Priest</i> Prêtre	<i>Power</i> Pouvoir	<i>Victory Point</i> PV	<i>Dwelling</i> Habitation	<i>Trading Post</i> Comptoir	<i>Temple</i> Temple	<i>Stronghold</i> Forteresse	<i>Sanctuary</i> Sanctuaire

Cultes [+]				Actions de pouvoir [+]					
									
FIRE	WATER	EARTH	AIR	ACT1	ACT2	ACT3	ACT4	ACT5	ACT6

Tuiles Faveur [+]				Cartes Bonus [+]								
												
FAV1	FAV2	FAV3	FAV4	BON1	BON2	BON3	BON4	BON5	BON6	BON7	BON8	BON9
												
FAV5	FAV6	FAV7	FAV8									
												
FAV9	FAV10	FAV11	FAV12									

Tuiles Pointage [+]				Tuiles Ville [+]							
											
				TW1	TW2	TW3	TW4	TW5	TW6	TW7	TW8

1.2 Conventions de notation

Le nombre de jetons pouvoir dans les bols est symbolisé par une expression du type **3/9/0**, qui signifie respectivement 3 pouvoirs dans le **bol I**, 9 dans le **bol II** et 0 dans le **bol III** (comme ci-contre).



Le revenu récurrent en phase 1) est préfixé par le symbole **+**

L'effet des tuiles Pointage est une expression du type **A >> B** où A est le déclencheur et B le montant obtenu, en VP.

Exemples

2W5C correspond au prix d'amélioration TP > TE (Comptoir en Temple)  

+3C correspond à un revenu de 3 pièces en début de manche 

+3PW correspond à un gain de 3 pouvoirs, selon le mécanisme de bols de pouvoir 

-4PW correspond à un paiement de 4 pouvoirs depuis le bol III , soit une dépense équivalente à 8 pouvoirs

+2FIRE correspond à une montée de deux cases sur le culte du Feu 

SH/SA >> 5 correspond à un gain de 5VP pour la construction de la SH ou du SA au cours de la manche 

1.3 Factions

Ce guide se limite aux 14 factions du jeu de base.

A deux ou trois exceptions près, leurs noms sont aisément reconnaissables entre la VO et la VF. A toutes fins utiles voici néanmoins un rappel des correspondances :



1.4 La carte

Ce guide général ainsi que les guides spécifiques par factions se limitent à la carte originale du jeu de base.

Il est entendu que les cartes de l'extension Feu & Glace (y compris la nouvelle version de la carte de base) modifient de manière assez sensible un certain nombre de considérations stratégiques liées notamment à la disposition fixe des terrains, mais nous n'en tiendrons pas compte ici.

Pour plus de facilité, chaque hexagone est désigné par une lettre (de A à I) correspondant à la ligne horizontale auquel il appartient, et un chiffre (de 1 à 13) correspondant à sa place dans le sens de lecture sur cette ligne. Ce n'est pas un numéro de colonne, puisque chaque ligne n'a pas le même nombre d'hexagones : D5 est ainsi adjacent à E7 et E8 par exemple.



1.5 Configuration

Afin de limiter la portée des raisonnements, ils se focalisent une partie à 4 joueurs. L'ensemble est globalement valable dans les autres configurations, toutefois la rareté des tuiles Faveur ou le niveau de concurrence sur les actions de pouvoir, pour ne citer que ces deux paramètres, n'ont pas le même impact à un nombre de joueurs réduit. Ce guide est supposé vous donner une vision suffisamment claire du jeu à 4 pour que vous soyez capable d'adapter les conseils à un contexte légèrement différent.

En terme de variantes, je ne peux que trop vous conseiller d'inclure dans vos parties les quatre tuiles Villes supplémentaires [?], si vous en disposez. Elles apportent véritablement au jeu, sans le déséquilibrer. La carte Bonus additionnelle **BON10** apporte un peu plus de variété, mais son impact sur l'équilibre est de mon point de vue nettement plus discutable [?].

Enfin, mes préférences personnelles me poussent à vous recommander d'utiliser l'ordre du tour "variable". Si celui-ci n'a été proposé officiellement que dans l'extension [Feu & Glace](#), et que du matériel y est fourni à cette fin, sachez qu'il est tout à fait possible de le mettre en place confortablement en utilisant simplement une tuile terrain de la couleur de chaque faction jouée.

Exemple ci-contre : *Constituez une colonne triée dans l'ordre de jeu courant (premier joueur en "haut" et dernier joueur en "bas")*. Dès qu'un joueur passe, placez-le virtuellement dans une nouvelle colonne, à l'emplacement le plus "haut" disponible. Dans cet exemple, les **Fakirs** sont les seconds à passer, et joueront donc en deuxième position pour la prochaine manche.



1.6 FAQ

Un problème de règles ? N'hésitez pas à consulter la [FAQ participative en français](#). Vous pouvez également l'alimenter en cas de manque, elle fonctionne sur le principe d'un Wiki.

2. Concepts généraux

2.1 Bases d'une stratégie

Dans Terra Mystica, les orientations générales et le plan de développement se planifient. Une partie faite de coups improvisés selon une ligne directrice floue, des objectifs erratiques et/ou une vision à court terme a très peu de chances d'aboutir à un résultat compétitif. Avant de jouer votre premier coup, il est donc important d'avoir répondu à minima aux questions suivantes :

- **Vais-je construire ma Forteresse ?** Si oui, quand ?
- **Suis-je susceptible de diminuer mon cout des pelles ?** Pour beaucoup de factions, ce n'est pas une nécessité, mais cela peut être une option (cf. [2.4 Améliorations](#))
- **Combien de tuiles Faveur vais-je acquérir, et lesquelles ?** Le choix de la première voire des deux premières est essentiel (cf. [4. Les tuiles Faveur](#))
- **Vais-je être en concurrence pour le plus grand réseau de structures ?** Certaines factions y sont prédisposées, mais jouer la première place se fait fatalement aux dépens de certains autres aspects du jeu.
- **Combien de villes vais-je fonder ?** Presque toujours au moins deux, mais on peut souvent en viser trois (cf. [6. Fonder des villes](#))
- **Ai-je l'intention d'investir massivement sur les pistes de culte ?** A défaut, vais-je au moins investir sur une ou deux, et afin de viser quels bonus de culte ? (cf. [7. Les cultes](#))

Evidemment, les réponses optimales à ces questions ne sont pas gravées dans le marbre et dépendent des forces de sa propre faction, mais aussi des adversaires et du contexte commun : tuiles Pointage, bonus de cultes, cartes Bonus présentes. C'est pourquoi cette phase d'analyse préparatoire se confond en fait avec le choix de sa faction. (cf. [8. Choisir sa faction](#)).

Timing de la partie

Grossièrement, les trois premières manches ont pour objectif principal de bâtir votre économie. Quelques VP au passage sont toujours bons à prendre, mais ne vous focalisez pas dessus : à ce stade, déployer correctement vos structures est plus important qu'optimiser les tuiles Pointage. Au moment de passer, priorisez les cartes Bonus qui donnent les ressources manquantes pour vous développer plus efficacement.

La quatrième manche est le point de bascule à partir duquel on vise la maximisation des VP. Les Dwellings et les TP sont à construire dans les manches en fonction des tuiles Pointage, quitte à retarder l'opération et thésauriser les ressources. Il n'est pas rare de commencer une manche avec plusieurs hexagones déjà prêts à construire. C'est également le moment de se concentrer sur les cartes Bonus qui donnent des VP : il faut viser un minimum de 4VP à chacune des manches 4, 5 et 6. Maximiser ces points est une des clés pour franchir un palier et devenir un joueur plus performant.

 Un plan "classique" pour les trois premières manches, fonctionnant relativement bien pour beaucoup de factions, est le suivant :

- Faire un Temple et prendre **FAV11** au plus vite [\[?\]](#)
- Construire autant de Dwellings que possible, en utilisant la navigation pour atteindre des hexagones de son terrain natal, et en terraformant au besoin via **ACT6** ou **BON1**
- Prendre **ACT4** aussi souvent que possible [\[?\]](#)

2.2 Placement des structures

 Postulat de base : **les voisins sont bons pour vous.**

Les TP à moitié prix et les gains de pouvoir par les structures [\[?\]](#) valent bien le surcroît de concurrence spatiale. Se retrouver isolé est une très mauvaise affaire. Evidemment, il ne faut pas non plus s'enfermer, et il faut prioriser la prise des hexagones susceptibles d'être contestés. Tout ceci se prévoit, et la construction d'un TP au prix fort ne doit être envisagée qu'en dernier ressort. Il est la plupart du temps possible de temporiser dans l'attente de l'expansion adverse ou de prévoir un TP ailleurs.

En dernière manche, il n'est plus question de revenu : gardez en tête que 3 ressources restantes valent 1VP pour évaluer l'intérêt de vos ultimes constructions.



Voir [2.3](#) pour les Dwellings de départ. Si vous visez 3 villes, vous aurez besoin de 11 ou 12 structures dans vos villes, donc évitez d'essaimer des Dwellings ailleurs sous peine de tomber à court. Avec deux villes uniquement en ligne de mire, vous pouvez vous permettre d'en détacher quelques-uns prématurément via la navigation, d'autant plus si cela vous permet de réserver des hexagones nécessaires à la connexion de votre

futur réseau avant qu'ils ne soient pris par un adversaire.



Le timing de construction des TP est une des clés d'une économie équilibrée. Sur le papier, les TP peuvent paraître chers par rapport au revenu qu'ils fournissent. Quoiqu'il en soit, on en construit fatalement de 5 à 7 dans la plupart des parties : ils sont un passage obligé. La décision n'est donc pas tant de les construire ou non, que de quand le faire. Il peut être valable de profiter du revenu d'un TP un tour ou deux sans l'améliorer tout de suite en TE ou en SH [?]. Comme rappelé en préambule, évitez d'améliorer un D en TP en l'absence de voisin, et ce d'autant plus si l'hexagone n'est pas appelé à faire partie d'une ville.



Un TE rapide est crucial pour beaucoup de factions, souvent pour la tuile Faveur, parfois pour le revenu de prêtre dès la manche 2, voire pour les deux raisons. Les prêtres sont typiquement utilisés pour les bonus de culte [?], ou pour obtenir le premier niveau de navigation tôt. De leur côté, les faveurs à VP (**FAV10** et **FAV11** [?]) acquises en début de partie font énormément de points. Essayez de placer votre premier TE à l'emplacement le plus susceptible de nécessiter un SA par la suite, c'est à dire à l'endroit où la bataille pour l'espace va être la plus disputée. Plus tard dans la partie, construire un TE pour **FAV5** peut être une meilleure affaire que de construire un TP sans voisin dans le seul but de fonder une ville.



L'opportunité de la construire dépend fortement de la faction. Essentielle pour certaines, appréciable dans certains contextes pour d'autres, quasi-inutile pour quelques-unes. C'est une arme à manier en tous cas avec précaution en début de partie, car précipiter sa construction alors qu'il n'y a pas forcément lieu peut profondément grever le développement. Assurez-vous de la placer dans une future ville certaine, de manière à ne pas gaspiller 3 précieux niveaux de structures sur un hexagone isolé.



Il est optionnel pour la plupart des factions. Si les **Magiciens du Chaos** et les **Ombrelins** ont des raisons de le construire tôt, pour les autres factions, sa nécessité est une question d'opportunité. Si vous voulez juste une faveur supplémentaire, un TE est souvent une option moins couteuse. Il s'avère souvent préférable à un pont dès lors qu'une agglomération est réduite à 3 hexagones par la force des choses. Une ville à sanctuaire est habituellement constituée de SA-TP-TP (voire SA-TP-D avec **FAV5**), ou SA-SH-D.

2.3 Positions de départ

Comme dans tous les jeux de développement, le départ est capital, et une bonne première manche est un tremplin pour la suite de la partie. Ceci passe par un placement judicieux de ses deux Dwellings de départ.

Première nécessité : avoir au minimum un voisin, si possible sur chacun des deux Dwellings. Vous en avez besoin non seulement pour payer votre premier TP 3 pièces au lieu de 6, mais aussi pour gagner du pouvoir par les structures. C'est capital pour accéder à une voire deux actions de pouvoir dès cette première manche, et ainsi amorcer la pompe [?]. Si vous vous placez en premier, anticipez selon les couleurs de vos adversaires. Une bonne connaissance des positions de départ courantes est évidemment un plus qui s'acquiert avec l'expérience, ce qui permet de délivrer de véritables "invitations" aux joueurs suivant. Eux aussi souhaitent au moins un voisin.

D'une manière générale, évitez les hexagones trop proches des bords de la carte, de manière à maximiser les possibilités d'expansion et de voisinage. Les positions de départs les plus communes sont situées sur la grande péninsule centrale, ainsi que sur le continent Est pour certaines factions

Vos Dwellings de départ ne devraient être ni trop espacés, ni trop rapprochés : ils doivent pouvoir faire chacun partie d'une ville différente, mais ils doivent également pouvoir être connectés si vous avez un minimum de vues sur le plus grand réseau final. Ce dernier point est généralement réalisable, sauf multiples blocages adverses : évitez simplement de les répartir aux antipodes l'un de l'autre.

Dans certains cas, placer un Dwelling "mort", entouré de voisins sans possibilité d'expansion n'est pas forcément une si mauvaise affaire, à la condition que cela vous rapporte un montant significatif de pouvoir [?].

2.4 Améliorations

Navigation

Hormis quelques cas particuliers où un gros bénéfice d'expansion est attendu, l'amélioration du niveau de navigation est à retarder au maximum dans la partie. Il faut avoir conscience que 4C immobilisées, en particulier lors des trois premières manches, vont manquer à votre développement par ailleurs. De plus, le prêtre dépensé va sans doute vous priver d'un bonus de culte. Lorsque c'est possible, préférez l'utilisation de **BON4** en début de partie : vous aurez davantage de moyens pour connecter votre réseau lors des dernières manches.



Diminuer le cout des pelles

C'est un investissement lourd : les 6VP compensent certes la dépense mathématiquement parlant, mais les ressources consacrées creusent un trou énorme dans votre développement. Quoiqu'il en soit, cette amélioration doit a priori se faire soit

complètement (niveau 3), soit pas du tout. Seules deux factions diminuent systématiquement leur cout des pelles : les **Halfelins** et les **Alchimistes**.

Pour les autres factions, c'est une décision contextuelle. Analysez la mise en place :

- **BON1** est-il en jeu ?
- Combien y-a-t-il de bonus de culte donnant des pelles, que je suis susceptible d'obtenir ? Plus il y en aura d'accessibles, moins j'aurais besoin d'acheter des pelles contre des ouvriers, et donc moins la diminution du cout se justifie. Sachant que ce paramètre peut varier entre zéro et trois, la donne est sensiblement modifiée.
- La concurrence va-t-elle être rude sur les actions de pouvoir donnant des pelles (**ACT5** et **ACT6**) ? Par exemple, si deux de mes adversaires sont les **Ombrelins** et les **Halfelins**, j'ai toutes les chances d'avoir plutôt les coudées franches sur ces actions.



A moins que ces signaux soient majoritairement au rouge, il est possible de s'en sortir toute la partie sans quasiment utiliser l'achat de pelles contre des ouvriers.

Si vous choisissez de diminuer le cout, vous n'aurez bien entendu plus besoin de **ACT5** ni de **ACT6** : **ACT3** est plus intéressant pour vous. Assez rarement, vous pourrez vous trouver en fin de partie avec un excès de ressources dont vous n'avez pas mieux à faire : dans ce cas seulement, prendre l'amélioration pour les 6VP est toujours mieux que rien.

2.5 Crise de pièces du milieu de partie

Un phénomène récurrent est le manque de pièces à partir de la manche 2 ou 3. Le pécule de 15 pièces de départ est vite épuisé par les coûteux investissements initiaux que sont un TE et/ou une SH rapide. Ajoutez à cela une expansion en Dwellings générant un revenu composé exclusivement d'ouvriers : les caisses sont alors vides. Cette situation est normale, et néanmoins gênante. Mal maîtrisée, elle a pour fâcheuse conséquence un milieu de partie au ralenti, de forcer des conversions 1W > 1C toujours dommageables, de contraindre le choix d'une tuile Ville moins fructueuse en VP. [?]



Pour l'éviter ou l'atténuer, la première étape est de prendre conscience au plus tôt de sa future arrivée et de sa gravité. Au plus tôt, c'est à dire avant même de choisir sa faction. Certains setups aggravent encore la déjà difficilement évitable crise, il faut les reconnaître. Sommes-nous donc ici face à une partie "Low Coins", c'est à dire partie dans laquelle peu de pièces vont être en circulation ? Présence ou absence de **BON2** et **BON3**, présence ou non en début/milieu de partie du bonus de culte EARTH donnant des pièces [?] sont les indices principaux.

Si tous les indicateurs sont au rouge, le choix d'une faction moins sensible au manque de pièces est à considérer : les **Alchimistes** sont hors d'affaire grâce à leur pouvoir spécial, ce qui constitue d'ailleurs leur grande force. Les **Ingénieurs** ont également une propension à être moins impactés, de par leurs couts de constructions réduits.

Si vous choisissez une autre faction, vous devriez avoir d'emblée un plan pour éviter de trop souffrir en milieu de partie. Outre la prise (pas toujours maîtrisable) de **BON2** et **BON3**, c'est surtout **ACT4** qui fait l'objet de bien des enjeux. Sachant que cette action de base très contestée le sera encore plus en temps de crise, il faut la truster dès que possible [?].



Une alternative parfois contre-nature est tout simplement de construire et de garder un ou deux TP lors des premières manches. Ce choix paraît relativement dommageable dans un premier temps, puisqu'il prive d'une faveur ou retarde la construction d'une SH. Néanmoins, il peut procurer un retour sur investissement largement valable en milieu de partie, en évitant de se retrouver prématurément en bout de course alors qu'il faudrait commencer à scorer. A l'inverse, retarder la construction d'un TP en manche 2 pour gagner 3VP d'une tuile Pointage en manche 3 n'est pas toujours une bonne idée. Rappelez-vous que l'essentiel des points est scoré dans les manches 4 à 6, et que des sacrifices (maîtrisés) sont souvent nécessaires en début de partie.

3. Le pouvoir

3.1 Conversion

Le pouvoir est une ressource très importante, et son utilisation à bon escient un levier de progression substantiel. Premier truisme : il est à dépenser en priorité sur les actions de pouvoir plutôt que via les conversions directes, dont il n'aura échappé à personne qu'elles proposent un ratio moins intéressant. Cependant, si vous vous retrouvez dans une situation où une conversion s'avère nécessaire pour obtenir les quelques pièces ou l'ouvrier manquant à la réalisation d'une action importante, il n'y a pas à hésiter. Convertir $1PW > 1C$ (voire $1W > 1C$) n'est pas sale si cela vous permet de faire un TP qui va justement vous aider à sortir de votre crise de pièces. [2]



C'est également la variable d'ajustement qui vous remettra en situation de gagner du pouvoir lorsque vous êtes au maximum de votre capacité. Attention, cette conversion doit être anticipée lors de votre tour : il n'est pas possible de l'effectuer pendant le tour d'un adversaire ou lors de la phase de revenus. Dès lors que vos jetons sont tous proches du bol III, estimez les chances que vous avez de gagner du pouvoir avant votre prochain tour. De même, ne passez pas avant d'avoir contrôlé que vous serez en mesure d'obtenir l'intégralité de vos revenus de pouvoir au début de la prochaine manche. Il serait dommage de gâcher.

De son côté, la conversion $5PW > 1P$ est particulièrement désavantageuse par rapport à **ACT2**. Pour justifier un tel recours, il faut que le prêtre s'avère capital, éventuellement en toute fin de partie. Se retrouver dans un tel cas de figure est rare, sachant qu'il est assez aisé de planifier le nombre de prêtres dont on disposera à la dernière manche pour augmenter son niveau de navigation et connecter son réseau par exemple. Une autre justification peut être une ultime avancée sur un culte vous permettant de ravir la première place à un adversaire direct au score final. La grande majorité du temps, le jeu n'en vaut pas la chandelle et il y a bien mieux à faire de ces précieux 5PW : pesez bien votre décision le cas échéant.

3.2 Gagner du pouvoir par les structures

Obtenir du pouvoir en début de partie est l'huile qui manque à votre moteur de développement. Bien exploité, ce boost initial est un des secrets qui permet de changer de catégorie au niveau du score.

Lors des quatre premières manches, acceptez tout le pouvoir que vous gagnez, y compris les gros montants comme 6 pouvoirs contre 5VP (ou même plus). Si vous parvenez à les employer correctement, ils vous permettront de regagner plus que les VP dépensés. Ne soyez pas timoré, vous avez beaucoup plus de chances de perdre une partie en refusant du pouvoir et réalisant après coup que vous en auriez eu bon usage (une ville supplémentaire, une pelle donnant l'hexagone manquant pour le plus grand réseau...), que de perdre d'une courte marge pour avoir accepté trop de pouvoir.



Une seule exception est à retenir : lorsque le gain vient alors que vous avez déjà passé et que, additionné à votre revenu à venir, il vous ferait dépasser la capacité maximum dans le bol III.

A partir de la manche 5, les gains de 2, voire 3 sont en général toujours bons à prendre. Au-delà, il devient nécessaire d'examiner au cas par cas, en fonction de l'utilisation potentielle.

Rappelez-vous que le gain est plafonné à votre capacité maximale dans le bol III : vous pouvez parfois jouer sur ce point de règle pour réduire un gain important à un volume qui vous convient mieux (voir exemple ci-contre).

Lors de la manche 6, un calcul de rentabilité systématique est à effectuer, en fonction des opportunités restantes. Ne prenez les gains supérieurs à 2 que si vous êtes certain d'en avoir un usage profitable.

Cas particulier : ces bonnes pratiques sont à reconsidérer si d'aventure les adversaires vous faisant gagner du pouvoir se trouvent être des **Cultistes**. Lors des manches 1 à 3, il semble toujours une bonne idée d'accepter n'importe quel gain. Cependant, à partir de la manche 4, pensez-y à deux fois avant d'offrir une avancée gratuite sur les cultes à ce concurrent dangereux.

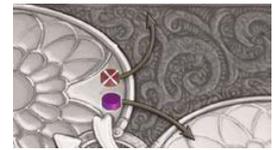
Exemple : c'est votre tour en manche 5, votre pouvoir est à 0/1/6, et aucune action de pouvoir intéressante n'est plus disponible. Or un gain de 5 pouvoirs d'une construction adverse semble se profiler.

En plus de votre action, il faut donc anticiper et convertir pour se mettre en position de profiter de l'aubaine, soit $2PW > 2C$ pour se retrouver à 2/1/4 et obtenir la totalité des 5 pouvoirs.

Mais nous sommes en fin de partie, donc à moins que vous ayez en tête une utilité immédiate et juteuse à ces pouvoirs, convertir $1PW > 1C$ peut être un meilleur choix. En étant à 1/1/5, votre gain sera plafonné à 3PW contre 2VP, là où 5PW contre 4VP sont peut-être surdimensionnés par rapport à ce qu'il vous reste à accomplir. A vous de voir.

3.3 Sacrifier du pouvoir

Sacrifier du pouvoir diminue votre capacité maximum de stockage de pouvoir, ce qui correspond à une perte de flexibilité pouvant être dommageable. En échange, cela rend disponible du pouvoir tout de suite. S'agissant d'une opération à double tranchant, il faut donc la manier avec quelques précautions. Mais il faut aussi savoir sacrifier sans regret lorsque l'enjeu le nécessite.



En règle générale, essayez de conserver un minimum de 7 jetons pouvoir dans vos bols jusqu'au début de la manche 6. Ceci vous permet de garder la capacité à prendre **ACT6** tout en ayant un jeton supplémentaire de flexibilité, servant à stocker un gain en surplus ou à effectuer un sacrifice d'urgence. Si vous êtes certain de ne plus vouloir **ACT6** de toute la partie, vous pouvez descendre jusqu'à 5 jetons, ce qui vous permettra encore de prendre les autres actions de pouvoir avec une petite marge d'ajustement. Lors de la manche 6, vous pouvez évidemment sacrifier sans retenue selon le besoin, pour obtenir les dernières pièces manquantes par exemple.

Les factions susceptibles d'obtenir un gros revenu en pouvoir comme les **Morbancs**, les **Ingénieurs** voire les **Géants**, et/ou toute faction comptant prendre **FAV8**, voudront certainement garder un peu plus de jetons pour disposer d'une marge de manœuvre plus confortable et ne pas prêter le flanc à des pertes.

3.4 Les actions de pouvoir

Ces actions sont la destination idéale de votre pouvoir tout au long de la partie. En particulier, une bonne première manche - qui conditionne grandement la mise en place rapide de votre économie - passe par la prise d'une voire parfois deux de ces actions.

Pour autant, ce choix doit être réfléchi. Même si vous êtes au maximum de votre capacité de stockage, il vaut mieux se donner de l'air en convertissant $1PW > 1C$ une ou deux fois plutôt que de prendre une action de pouvoir sans intérêt avéré à cet instant. Prendre **ACT3** alors que vos revenus sont déjà déséquilibrés en faveur des ouvriers, se précipiter sur **ACT5** alors que vous n'êtes pas en capacité de vous étendre sur l'hexagone terraformé pour le moment sont des options à bannir, à moins qu'elles ne servent un but clairement identifié.

Zoom sur les actions de pouvoir



ACT1

Très chère, elle ne doit être vue que comme une roue de secours en cas d'imprévu. Si possible, essayez bien sûr de fonder vos villes sans pont. Si malgré tout vous en avez besoin, gardez à l'esprit qu'il n'y a qu'un pont par manche tous joueurs confondus, et assurez-vous de prendre cette action à temps en surveillant la concurrence possible.



ACT2

Pratique tout au long de la partie, elle est le plus souvent utilisée pour avancer sur les pistes de culte, en particulier pour un gros bonus de culte dès la manche 1. Mais elle peut aussi offrir une amélioration critique. Les **Ombrelins**, les **Fakirs** et les **Halfelins** ont des raisons supplémentaires d'en être particulièrement friands.



ACT3

Son intérêt est contextuel. Les pelles sont souvent plus prisées en début de partie, et plus la partie avance, plus les ouvriers se font abondants. Elle est toutefois indispensable à certains démarrages demandant un surcroît d'ouvriers, comme par exemple un **Magiciens du Chaos** souhaitant construire son SA dès la manche 1. Les **Ombrelins** en ont également usage pour survitaminer leur expansion de première manche. Cette action devient un must (meilleure que **ACT6**) si vous avez diminué votre cout des pelles au maximum.



ACT4

A partir de la manche 2/3, elle devient l'action de pouvoir la plus importante du jeu. Particulièrement avantageuse par rapport à la conversion de base, c'est la meilleure réponse au manque de pièces de milieu ou de fin de partie. Ne sous-estimez pas sa puissance, il peut être valable de différer des actions pour passer tôt et être certain de l'obtenir : elle est souvent prise en tant que première action de la manche.



ACT5

Très utile en début de partie, elle devient de moins en moins cruciale, la tension se reportant généralement sur le manque de pièces à mesure que les manches avancent. En fin de partie, obtenir des pelles avec des ouvriers (même sans avoir diminué le cout) et garder son pouvoir pour des pièces est une option souvent privilégiée.



ACT6

Extrêmement valable tout au long de la partie, cette action peut être un coup d'accélérateur particulièrement détonnant lors de la première manche. Option de départ royale pour les factions démarrant avec 3/9/0 pouvoirs, elle sera plus difficile d'accès pour celles en 5/7/0. N'hésitez en tous cas pas à sacrifier 5 ou 6 pouvoirs pour l'obtenir en manche 1 si cela vous permet de construire 3 Dwellings supplémentaires. Ça les vaut. Plus tard dans la partie, elle peut encore être bonne à prendre, bien que les 7C de **ACT4** soient généralement plus cruciales encore.

4. Les tuiles Faveur

Ces tuiles doivent être au cœur de votre stratégie ; elles conditionnent votre timing de développement.

Quasiment toutes les factions ont besoin de plusieurs faveurs au cours de la partie, dont la première en manche 1 ou en manche 2. **Le choix de celle-ci est capital.** Il est donc important de comprendre l'opposition de style entre les deux familles qui fournissent les meilleurs candidats à cette première faveur :



- **Faveurs à revenu** : par définition elles sont de moins en moins attractives au fil de la partie
- **Faveurs à VP** : les deux majeures placent la barre très haut en terme de points "faciles"

4.1 Faveurs à VP



FAV11

Dans une partie typique avec une faction standard, vous finirez avec environ 13 structures en tout, ce qui signifie que vous aurez construit 11 Dwellings en plus des deux initiaux. Si vous obtenez **FAV11** dès le départ, cette tuile à elle seule vous vaudra donc la bagatelle de **22VP**. Les factions les plus enclines à une expansion massive peuvent même en retirer jusqu'à **26VP** ! En clair, c'est un choix de premier ordre pour pratiquement toutes les factions.

De la même manière, **FAV10** prise d'emblée devrait vous rapporter aux alentours de **15 à 18VP** étant donné que vous allez construire quelques 6 à 7 TP dans une partie. Cette tuile est donc un petit cran théorique en dessous **FAV11**, mais elle fournit encore un joli pactole. D'ailleurs, les deux s'avèrent complémentaires, si vous avez le luxe de vous les offrir. Si vous devez choisir, elle peut s'avérer plus intéressante que sa comparse en fonction des bonus de culte du début de partie, notamment si le +1WATER est ce qu'il vous faut pour une pelle ou pour un prêtre en bonus de culte imminent. Elle est également souvent plus indiquée en tant que seconde faveur de milieu de partie, si vous avez démarré avec une faveur à revenu.



FAV10

Prise en début ou milieu de partie, elle vous vaudrait moins de points que **FAV10** dans quasiment tous les cas de figure. Il faut donc la voir plutôt comme un complément à cette dernière : son usage se trouve **en fin de partie** pour un extra de 3 ou 4VP lors de la manche 6 ou, pourquoi pas, dès la manche 5. A moins que le +1AIR soit critique pour obtenir une pelle ou un ouvrier crucial, c'est donc une faveur d'appoint ou par défaut (lorsque **FAV10** est épuisée) qui n'est pas la priorité.



FAV12

Conséquence : prendre une faveur à revenu en tant que première faveur n'est valable que si les ressources distillées tout au long de la partie vous permettent de gagner **une vingtaine de VP**. Or, capitaliser l'avantage économique et le convertir efficacement en points requiert une grosse maîtrise.

FAV11 est un pari tellement plus sûr et moins technique à mettre en œuvre - vous construisez des Dwellings quoi qu'il arrive - que c'est de loin la faveur la plus choisie en début de partie. Et savoir que c'est une faveur très prisée crée une surenchère à l'obtenir encore plus rapidement, car il se peut que les trois tuiles du stock trouvent preneurs dès les premiers tours de la manche 1 : il n'y en aura pas forcément pour tout le monde.

4.2 Faveurs à revenu

On pourrait croire que ce sont les faveurs idéales pour aider un débutant. Mais c'est justement tout le contraire, du moins en termes de VP. Vous serez certainement plus à l'aise pour développer vos structures et aurez l'impression de jouer plus facile, mais votre score, lui, aura sans doute bien du mal à décoller.

Pour autant, ces faveurs à revenu ont leur utilité. Il faut simplement une bonne connaissance du jeu pour détecter les parties où elles vont s'avérer plus brillantes que **FAV11** ou/et **FAV10** en première faveur. Si vous le faites, vous devez prévoir un second TE ou un SA aux alentours de la manche 3 : vous prendrez alors généralement **FAV11** ou (plus souvent) **FAV10** sur le tard, en fonction de ce qui est disponible et des structures qu'il vous reste à construire.

Conseil : pour monter en compétence sur le jeu, essayez de vous habituer à jouer sans ces faveurs à revenu. Une fois que vous serez à l'aise sans elles, il vous sera plus facile d'identifier les parties où c'est le moment de faire une exception.

Dans tous les cas, ces faveurs doivent être prises **lors des deux premières manches** pour un rendement intéressant.



C'est un bon premier choix pour certaines factions lorsque des bonus de culte EARTH sont de sortie en manches 1-2, et d'autant plus si vos prévisions indiquent qu'il va vous manquer 1W en manche 2. Cela peut vous éviter de prendre **ACT3**, d'effectuer une conversion au prix fort, ou de dépendre des choix adverses pour la disponibilité de **BON5** par exemple. Cette tuile est spécialement indiquée pour les **Ingénieurs** étant donné leur absence de +1W de base et leur intérêt au gain de pouvoir, mais les **Magiciens du Chaos** la prennent également souvent lors de la première manche.



Elle est sur le papier un peu moins puissante que **FAV7**, puisque 1W vaut théoriquement entre 4PW et 6PW. Néanmoins, le pouvoir, c'est la flexibilité. La couleur des bonus de culte des premières manches peut là aussi faire pencher la balance. Les factions ayant une inclinaison particulière au gain de pouvoir ont une raison supplémentaire de la choisir : **Ingénieurs**, **Géants**, voire **Fakirs**.



Elle a pour inconvénient de ne fournir qu'une case de culte par rapport aux deux autres faveurs à revenu. Elle prend tout son intérêt dans le cadre d'une partie "Low Coins" [?], d'autant plus si un ou des bonus de culte FIRE sont présents tôt. Les **Fakirs**, **Ombrelins** et **Magiciens du Chaos** en sont les premiers clients.

4.3 Faveurs à culte



Elles sont à prendre exclusivement en manche 5 ou 6. Elles s'avèrent alors pratiques pour passer en tête sur une piste de culte où les 4 emplacements à prêtres sont déjà occupés, et/ou pour atteindre la case 10 avant qu'un rival ne le fasse. **A proscrire en tant que première faveur de début de partie** : même si cela peut vous donner un bonus de culte, le manque à gagner par ailleurs est trop important, et de plus vous n'êtes pas assuré pour autant de remporter ce culte.



Contrairement au quadruplet précédent, elle constitue parfois un bon choix tôt dans la partie, à la condition de vous valoir un prêtre et/ou une pelle pour les bonus de culte WATER présents en manche 1/2/3. Son inconvénient est de requérir une action à chaque manche pour l'utiliser, ce qui a tendance à reléguer un peu plus loin dans l'ordre du tour. Son gain flexible est très pratique pour optimiser les bonus de culte et/ou obtenir du pouvoir au bon moment, ce qui en fait un choix privilégié des factions à culte comme les **Magiciens du Chaos** ou une seconde faveur possible pour les **Cultistes** voire les **Aurènes**.

4.4 Faveur spéciale



Elle ne peut décentement pas être prise en début de partie, mais en tant que seconde ou troisième faveur, elle peut vous permettre d'économiser beaucoup de ressources **si vous tablez sur 3 villes**. Vous les obtiendrez également plus tôt, ce qui vous donnera a priori accès à un meilleur choix de tuiles Ville. Y avoir recours est là encore encouragé par l'opportunité des +2FIRE qu'elle apporte, en fonction des bonus de culte à venir. Elle ne vaut généralement pas le coup si vous vous contentez de 2 villes : vous n'aurez pas trop de difficultés à atteindre la taille de 7 pour chacune.

5. Les cartes Bonus

Ces cartes sont un des paramètres à étudier lors de la mise en place : l'absence ou la disponibilité de certaines peut et doit influencer votre choix de faction. [?]

Elles jouent un rôle majeur tout au long de la partie, que cela soit pour fournir des ressources manquantes lors de l'expansion initiale, ou pour scorer lors des trois dernières manches. Bien sûr, il n'est pas toujours possible de maîtriser le choix qui sera à disposition au moment de passer. Parfois, le bonus idéal est simplement dans les mains d'un adversaire qui a beaucoup d'actions devant lui, et il est donc vain d'espérer. Parfois, il est plus important de faire une action supplémentaire que de passer prématurément pour s'assurer du bon bonus.

Quoiqu'il en soit, avoir en tête l'importance de ces cartes Bonus permet justement d'identifier les situations où le sacrifice est valable. Songez que ces bonus peuvent vous valoir **une vingtaine de points lors des trois dernières manches** si tout se goupille bien : c'est une manne énorme.

Lors de la mise en place, les meilleurs bonus pour commencer la manche 1 sont d'une manière générale **BON1**, **BON5** et **BON6**. Cependant, il y a des cas particuliers où **BON4** et **BON8** s'avèrent encore plus bénéfiques.

 **Conseil** : Si vous visez un bonus en possession d'un autre joueur, il est intéressant d'estimer deux choses : votre proximité dans l'ordre du tour, et le nombre d'actions que cet adversaire va vraisemblablement entreprendre. Si vous pensez que cela va se jouer à peu de choses près, il est parfois possible et opportun d'augmenter artificiellement votre nombre d'actions pour attendre le retour de la carte providentielle.

S'il n'y a pas de risque d'interférence adverse, n'hésitez pas à décomposer :

- une terraformation à deux pelles en deux terraformations à une pelle (sauf avec **ACT6**) 
- une action combinée terraformation + construction de Dwelling en deux actions distinctes

Zoom sur les cartes Bonus



BON1 : Très prisé puisqu'utile à la grande majorité des factions, il s'avère même quasiment vital pour celles ayant du mal à terraformer comme les **Fakirs**. Il **excelle en manche 1**, surtout si l'hexagone terraformé vous donne accès à un autre hexagone de votre couleur natale.



BON2 : Ne le négligez pas, il donne seulement 2 pièces de moins que son alter ego **BON3**. A considérer en priorité si son gain d'une case de culte est le coup de pouce nécessaire pour atteindre un bonus de culte que vous auriez sinon raté. Revers de la médaille, l'action nécessaire peut vous coûter des places dans l'ordre du tour.



BON3 : C'est la roue de secours lorsque la crise de pièces du milieu de partie bat son plein [?], ou par anticipation. Y avoir recours trop souvent est plutôt mauvais signe, mais c'est parfois la meilleure solution.



BON4 : Si votre placement initial a été pensé en fonction, cette navigation gratuite de début de partie vous donne alors accès à des Dwellings sans avoir à terraformer. Il est donc particulièrement approprié aux factions **vertes, rouges**), ainsi que les **Sirènes**. D'autre part, les +3PW sont particulièrement bienvenus en première manche (voir **BON5**). Son utilité décroît au fur et à mesure que la partie avance.



BON5 : Solide tout au long des trois premières manches, c'est mine de rien **un des plus puissants en manche 1**. L'ouvrier est parfois celui qui manque pour compléter son build initial. Les +3PW sont excellents pour une première action de pouvoir sans trop sacrifier de jetons. Les **Ingénieurs** en sont bien sûr spécialement demandeurs.



BON6 : Rien que pour les deux ouvriers, elle est plus que valable en manche 1 (et tout au long de la partie). Songez que cela remplace **ACT3**. Si en plus vous projetez d'avoir SH et/ou SA en fin de manche, c'est la fête. La simple présence de ce bonus supérieur peut justifier le choix d'une faction "à forteresse" comme les **Alchimistes** ou les **Morbancs**, en particulier si vous débutez dernier [?].



BON7 : Particulièrement indiqué lors des trois dernières manches, il a logiquement du mal à trouver preneur en début de partie. Dès lors que deux pièces sont ajoutées dessus, ça devient une tout autre affaire, surtout si vous pouvez en retirer 2 ou 4VP.



BON8 : Selon les setups et les factions, il peut constituer une très belle option de départ pour maximiser le bonus de culte de première manche. Assez orienté et un peu moins puissant sur le papier malgré tout, il n'en reste pas moins que les **Ombrelins** et les **Fakirs** sont fort aises d'en disposer d'une manière générale sur la partie.



BON9 : C'est quelque part le **must have de fin de partie**. Les pièces ne sont jamais superflues, et il donne assez facilement 6 à 8VP. Son obtention pour la manche 5 ou 6 est une justification amplement suffisante pour retarder des actions non critiques.



BON10 : Ce bonus est un "goodies" plus ou moins difficile à se procurer. Pas de gros regret à avoir si vous ne le possédez pas. Il permet d'élargir le panel de certaines factions (**Alchimistes** notamment) de manière raisonnable, mais s'agissant des **Sirènes**, l'aubaine paraît disproportionnée. A l'inverse, les **Nains** sont clairement lésés.

6. Fonder des villes

D'une manière générale, il est conseillé de fonder ses villes au plus vite. Obtenue très tôt, par exemple en manche 2-3, la tuile Ville peut offrir un coup de fouet salutaire à votre développement, que ce soit par les ressources directes ou par d'éventuels bonus de cultes ainsi atteints (cas de **TW5** et **TW6**). Par ailleurs, la concurrence joue, et plus vous fondez vos villes tôt, plus vous aurez de choix dans la tuile Ville. Il est toujours dommageable de devoir se rabattre sur une tuile par défaut moins adaptée à la situation.



Ceci étant, un dilemme se pose lorsque la tuile Pointage offrant 5VP par ville sort en manche 5 ou 6. Est-il alors valable de volontairement se brider à 6 niveaux de structures en attendant ? Il n'y a pas de réponse toute faite : 5VP est une coquette récompense, mais qui ne doit pas vous aveugler au point d'amputer gravement votre développement.

A vous de voir à quel degré vous êtes dépendant des ressources d'appoint qu'une ou deux villes rapides pourraient vous valoir.



Deux ou trois villes ? : A l'exception peut-être des **Fakirs**, toutes les factions peuvent obtenir 3 villes à l'aide de **FAV5** et si elles se concentrent sur cet objectif. Certaines ont des prédispositions (**Nomades**) ou des incitations spécifiques (**Sorcières**, **Morbancs**), mais faut-il que le gain en ville la chandelle.

Le contexte doit être favorable : placement initial sans mauvaise surprise, présence de pelles en bonus de culte... Si la situation se dégrade, n'insistez pas dans un effort surdimensionné. Scorer via les tuiles Pointage et les faveurs lors des manches 4-6, se positionner sur les cultes, sont des vecteurs souvent plus rentables qu'une troisième ville au forceps.

Zoom sur les tuiles Ville



TW1 (5VP, 6C) : Le manque à gagner en VP étant substantiel, à prendre uniquement lorsque cette manne de pièces s'avère vitale. C'est en général le signe que la crise de pièces fait rage, que votre économie penche trop côté ouvriers. La prochaine fois, essayez de mettre en place une approche plus équilibrée.



TW2 (7VP, 2W) : C'est une tuile solide, en particulier si vous avez diminué le coût des pelles. Avant de la prendre, interrogez-vous quand même : avez-vous réellement un besoin impératif des deux ouvriers ? Si un ouvrier suffit, prenez **TW3** à la place, et convertissez 1P > 1W.



TW3 (9VP, 1P) : **Ce devrait être votre choix privilégié.** Les 9VP sont du caviar, et un prêtre est toujours utile. Il peut vous permettre d'atteindre un bonus de culte, gagner un peu de pouvoir et/ou consolider votre position sur un culte en vue de la fin de partie... Au pire, il se transforme en ouvrier. Attention, c'est du coup souvent la tuile épuisée en premier...



TW4 (6VP, 8PW) : Elle n'est optimale que dans de rares situations. Elle peut se justifier si elle vous permet de prendre **ACT4** ou **ACT6**, ou tout simplement si toutes les autres meilleures tuiles sont épuisées. Notez que parfois, **TW5** vous permet de gagner presque autant de pouvoir (mais 2VP de plus).



TW5 (8VP, 1 case par culte) : Elle brille dans quelques situations. Si vous visez un culte en particulier, **TW3** est souvent meilleure, car le prêtre bloque l'emplacement pour les adversaires. Si vous jouez sur plusieurs cultes, cette tuile est bonne lorsque les cases gagnées vous valent au moins 4PW. Avec ses 8VP c'est de toute façon le meilleur choix par défaut lorsque **TW3** est épuisée et que vous n'avez pas besoin d'ouvriers.

La **mini-extension "Villes supplémentaires"** est une petite pépite à se procurer absolument si vous jouez régulièrement au jeu. Elle introduit les 3 tuiles suivantes, dont **TW7** en 2 exemplaires :



TW6 (2VP, 2 cases par culte, 2 clés) : C'est un choix populaire pour une ville rapide en manche 2 ou 3, car ces cases peuvent rapporter gros en terme de bonus de culte. Plus tard dans la partie, elle n'est valable que si elle vous assure de remporter plusieurs - disons deux - cultes.



TW7 (4VP, +1 navigation) : Pensez que cette tuile vous donne 1P et 4C. Elle n'est utile que si vous avez désespérément besoin d'un niveau de navigation et pas du tout des ressources pour vous l'offrir. Si vous avez déjà le prêtre, prenez plutôt **TW1** voire **TW4** pour les pièces, et si c'est le prêtre qui vous manque, prenez **TW3**. Par contre, elle prend une toute autre dimension aux yeux des **Fakirs**. Cette faction qui en a bien besoin y trouve en effet le moyen d'augmenter le rayon d'action de son tapis volant sans avoir à financer l'onéreuse SH.



TW8 (11 VP) : N'allez pas la prendre avant la manche 5 : vous avez plus à gagner à réinvestir les ressources données par les autres villes. En fin de partie cependant elle devient valable si vous n'êtes pas en quête de ressources, et en particulier lorsque **TW3** est épuisée.

7. Les cultes

Les pistes de cultes sont loin de se réduire à des points de fin de partie. Un joueur expérimenté obtiendra souvent plusieurs bonus de culte importants au fil de la partie, sans forcément chercher à remporter les pistes concernées à tout prix.

Un des départs classiques consistant à construire un TE en manche 1 pour obtenir une faveur rapide, le prêtre gagné à partir de la manche 2, à moins d'un usage plus critique ailleurs, doit être envoyé sur les emplacements de culte. Il n'y a que peu de cas de figure où thésauriser des prêtres est justifié (sauf **Ombrelins** et éventuellement **Fakirs**).

Les cultes doivent également être un argument de poids dans le choix vos tuiles faveur. Le rush sur **FAV11** est très fort, mais il peut faire sens de le retarder, ou de se rabattre sur **FAV10** en milieu de partie si d'aventure **FAV6/7/8/9** prise en manche 1/2 vous permet d'obtenir un gros bonus de culte. Attention, n'oubliez pas pour autant ce qu'il en est des faveurs à revenu [?]

D'une manière générale, l'importance des bonus de cultes va decrescendo, la plus-value étant d'autant plus intéressante qu'elle peut être réinjectée tôt dans votre économie. Une pelle gratuite en manche 2 vaut plus que n'importe quel bonus en manche 5.

Il y a toujours au moins un culte dont les deux bonus sont présents dans la partie. Ce ou ces culte(s) gagnent en attractivité, puisque les cases acquises compteront deux fois.

 **Conseil** : Les emplacements à 3 cases font généralement l'objet d'une concurrence farouche. Pour se les assurer, mieux vaut les prendre avec une manche d'avance par rapport au bonus de culte, faute de quoi il sera souvent trop tard. Même en l'absence d'un bonus de culte rapproché, passer de la case 2 à 5 est valable, dans la mesure où le gain de 3PW rembourse déjà la moitié du prêtre utilisé (au tarif de **ACT2**).

Rappelez-vous que les cultes sont des sources de pouvoir **contrôlables**. Il vous manque 2PW pour prendre **ACT6** ? Plutôt que d'attendre le bon vouloir des constructions voisines, envoyez un prêtre sur le culte qui va bien, et les deux pelles sont à vous au prochain tour.



Revers de la médaille, la concurrence y sera probablement accrue, donc soyez conscients que les quatre emplacements à prêtres vont trouver preneur plus vite que la moyenne. A l'inverse, un culte sans bonus a des chances d'être moins fréquenté, et donc d'être plus aisé à remporter, ce qui peut faire 8VP bon marché.

Zoom sur les bonus de culte



Ce bonus attire en général toutes les convoitises. Il n'y a aucun effet de seuil (toutes les cases "comptent") et c'est effectivement un remède tout trouvé à votre manque de pièces [?] contre un effort modéré. Attention, lorsqu'il est là, la lutte pour le gain du culte EARTH s'annonce âpre et ingrate.



Dépenser un prêtre pour récupérer un prêtre en retour avec ce bonus est souvent une bonne idée : les cases de cultes et le pouvoir obtenus au passage sont cadeau. Attention, lorsqu'il est positionné en manche 4-5, assurez-vous que ce n'est pas le prêtre en trop qui vous fera tomber à court : c'est très possible si vous avez construit deux TE et/ou pris **ACT2/BON8** plusieurs fois.



Comme d'habitude avec le pouvoir, c'est le gain le plus flexible, mais le montant brut est modeste. Un prêtre "vaut" au moins 6PW, et 4C valent 8PW. Ces comparaisons peu flatteuses, ajoutées au risque de plafonner en stockage si vous avez sacrifié des jetons pouvoir, font qu'il n'est en général pas considéré en priorité si l'autre bonus 2FIRE>1W est absent de la partie.



Tôt dans la partie, ces bonus sont très forts : ils vous fourniront les ouvriers en extra pour un départ canon. Plus tard dans la partie, ils s'avèrent parfois un peu redondants si votre économie est déjà (trop) forte en ouvriers, quoique toujours bons à prendre.



C'est le bonus le plus fréquent puisqu'il figure sur 3 des 8 tuiles : il est souvent présent deux fois. Son effet de seuil fait toujours un peu peur, et il vaut mieux bien calculer son coup pour viser la case 8. Il fournit une ou deux pelles à bon prix : en bénéficier dès la fin de manche 1 ou 2 est un atout conséquent. Attention à l'ordre du tour au moment d'utiliser ces pelles : visualisez bien les possibilités de ceux qui joueront avant vous lors de la manche à venir.

8. Choisir sa faction

En période de découverte, l'envie de "tester" une faction que l'on n'a pas encore jouée surpasse toute velléité stratégique, de toutes façons partielle à ce niveau d'expérience. Donc, faites-vous plaisir. Au fur et à mesure, ce choix venant conclure la mise en place devient en fait votre premier coup de la partie, et presque **le plus important**. Certes, la partie n'est pas écrite pour autant, et un bon joueur avec une faction lésée par le contexte arrivera à s'en sortir face à des débutants. Mais à niveau d'exécution égal, un mauvais choix de faction compromettra certainement vos chances.

C'est quelque part une sorte d'aboutissement de toute votre science en Terra Mystica : l'analyse nécessaire est transversale non seulement à l'ensemble des notions passées en revue dans ce guide général, mais également à la **bonne connaissance des 14 factions**. Pour savoir comment jouer la vôtre, il faut avoir une bonne idée de ce que vont faire vos adversaires avec les leurs. C'est donc un pallier important dans la courbe de progression lorsque vous devenez capable de choisir une faction pour des raisons identifiées et d'établir un plan de partie anticipant grossièrement les choix adverses [?].

Au minimum, vous devriez vous fixer des objectifs clairs et ambitieux pour la première manche, en tenant compte de l'ordre du tour (voir ci-contre). Les **guides par faction** sont le lieu dédié pour des indications spécifiques, néanmoins quelques généralités s'appliquent la plupart du temps.

L'Ordre du tour initial

C'est un paramètre sensible du début de partie qui doit influencer sur votre vision. Si elle réduit vos possibilités en termes de factions disponibles, la dernière place est pourtant la plus confortable :

- vous connaissez les factions des autres joueurs : pas de mauvaise surprise
- vous obtiendrez votre carte Bonus en premier : vous pouvez donc la tenir pour acquise dans votre analyse
- vous placerez vos Dwellings alors que vos adversaires en ont déjà placé chacun un, ce qui vous garantit des voisins. Vous pouvez donc compter presque à coup sûr des gains de pouvoir par les structures en première manche [?].

La section suivante décline quelques pistes en fonction de ce facteur.

Zoom sur les variables de l'équation

Même si vos voisins sur la roue de terraformation ne sont pas systématiquement vos voisins géographiques sur la carte, la promiscuité en termes de terrain natal est à considérer. Évitez autant que possible de vous retrouver pris en sandwich entre deux factions "voisines de couleur", faute de quoi vos hexagones si accueillants risquent de trouver d'autres preneurs que vous.



Autres factions

Premier ?

Comme vous n'avez que très peu d'indices sur ce que vont faire les autres à ce stade, le pari le plus sûr consiste à miser sur une faction solide dans beaucoup de configurations et/ou commençant la partie avec beaucoup de pouvoir : cette flexibilité initiale est synonyme d'une plus grande capacité d'adaptation. Ainsi les **Nomades**, **Ombrelins**, **Sirènes** ou encore **Sorcières** sont des premiers choix plutôt souples.

Dernier ?

Vous connaissez les factions adverses à 100% et êtes donc bien placé pour supposer des positions de départ. Tentez de visualiser quels secteurs géographiques ont des chances d'être pris d'assaut, et de choisir une faction qui trouvera un terrain favorable en lisière de la mêlée principale : ni trop contraint, ni trop esseulé. Tenez éventuellement compte des autres factions "à culte" avant d'en choisir une : les **Aurènes** ne sont peut-être pas un si bon choix si **Magiciens du Chaos** et **Cultistes** sont déjà dans la danse.

Dans une optique globale sur la partie, vous pouvez regarder quelles cartes Bonus sont manquantes. Les factions ayant un peu de mal à terraformer seront plus à leur aise avec **BON1** en jeu, quand bien même vous ne pensez pas l'obtenir en manche 1. A l'inverse, d'autres n'ont que faire de **BON4**. En plus de détecter les factions dont les cartes Bonus privilégiées sont absentes ou présentes, ce tour d'horizon va également vous permettre de repérer une partie "Low Points/Coins/Workers" (voir ci-dessous).

Important : essayez d'anticiper le choix de cartes qu'il est susceptible de vous rester pour la carte Bonus initiale. Celle-ci est primordiale pour planifier votre manche 1 et à ce titre, les ressources additionnelles sont votre priorité. Il faut donc déterminer ce qui va vous manquer et quelles cartes peuvent vous l'apporter, que ce soit directement ou via du pouvoir. Gardez en tête l'importance d'accéder à au moins une action de pouvoir dès cette première manche : +3PW via la carte Bonus n'est pas à prendre à la légère.



Cartes Bonus

Premier ?

Vous ne pouvez pas vraiment être certain de ce qui sera pris sous votre nez, mais tablez sur le pire. Rappelez-vous que les premiers choix les plus prisés sont **BON1**, **BON5** et **BON6**, voire **BON4** et **BON8**. En tant que dernier à vous servir, n'espérez pas trop ces cartes, ou essayez d'avoir plusieurs plans de repli. Évitez par exemple les **Nains** si votre choix s'annonce

Dernier ?

Profitez de vos certitudes pour établir un plan de première manche béton. Vous jouerez par contre votre première action en dernier, donc ne misez pas tout sur la prise d'un hexagone adjacent à un voisin par exemple. Lorsque **BON1** est en jeu, essayez de voir si elle ne peut pas vous permettre de construire facilement deux

vraisemblablement restreint à **BON4 / BON7 / BON9**.

Dwellings. Par exemple, les cases E10 et G5 sont très attractives pour les **Halfelins** et **Cultistes**, sous condition qu'il n'y ait ni **Alchimistes** ni **Ombrelins**. Lorsque **BON4** et/ou **BON5** sont là, songez qu'une faction démarrant avec du pouvoir à 3/9/0 peut s'assurer **ACT6** en tant que première action via un sacrifice de 6 jetons pouvoir.



Bonus de culte

Examinez avec une attention accrue les cultes donnant des bonus précoces. Obtenir 2W ou une pelle en fin de manche 1 est tout à fait planifiable, il "suffit" de démarrer au minimum sur la case 1 et de se procurer un Prêtre via **BON8** ou **ACT2**.

Par ailleurs, repérez les cultes pour lesquels deux occurrences de bonus sont présentes.

Ces analyses combinées devraient faire ressortir quelques factions dont les cultes de départ sont plus avantageux. Evitez si possible les factions démarrant avec deux cases sur un culte qui ne donne aucun bonus.



Tuiles Pointage

C'est un peu l'inverse des bonus de Culte : les tuiles Pointage des manches 4/5/6 revêtent une importance accrue par rapport à celles du début de partie, parce que c'est le moment de convertir votre moteur économique en points. Vous brassez théoriquement un volume de ressources plus important, vous permettant de déclencher de multiples occurrences de ce qui est demandé par la tuile Pointage [?]. Certaines factions (les plus évidentes étant les **Nains** et **Fakirs**) sont enclines à l'ajout tardif de quelques 3-4 Dwellings en manche 6 : une tuile finale **D >> 2VP** leur est alors favorable.

Ceci étant, 5VP pour la SH en manche 1 est toujours une belle incitation à sortir les factions "à forteresse" : **Alchimistes**, **Nomades**, **Morbancs**, voire **Sorcières**, **Aurènes** ou même **Géants**, d'autant plus si vous pouvez accompagner ça de **BON6**.

Cas particulier de la tuile **1Pelle >> 2VP** : celle-ci est pour rappel positionnée au plus tard en manche 4. Lorsque c'est le cas (proba : 1 partie sur 8), ce simple fait peut pratiquement à lui seul conduire au choix des **Ombrelins** et/ou des **Halfelins**. Le plan est alors de thésauriser Prêtres ou Ouvriers en manche 2-3 afin de produire son effort dans une grosse manche 4. Attention cependant, ces deux factions cohabitent assez mal sur le continent Est, et ce sont le plus souvent les **Halfelins** qui font les frais de cette concurrence lorsqu'elle se produit.



Low Points

Une partie "Low Points" est une partie dans laquelle moins de VP que la moyenne seront accordés par les mécanismes communs du jeu, à savoir : les tuiles Pointage (configuration peu favorable avec par exemple **TOWN >> 5** en manche 1, pas de **D >> 2** ni de **TP >> 3** en manche 5/6) et les cartes Bonus (absence de **BON6**, **BON7** et **BON9**). Il peut alors être judicieux de jeter son dévolu sur une faction possédant un mécanisme interne de scoring, tels les **Ombrelins**, **Halfelins**, **Ingénieurs**, **Nains**, voire **Sorcières**.



Low Coins

Pour rappel, une partie "Low Coins" est une partie dans laquelle moins de pièces que la moyenne vont être en circulation. Elle peut être identifiée à l'absence conjuguée de **BON2** et **BON3**, ainsi que du bonus de culte **1EARTH >> 1C**. Dans ce type de partie, la valeur relative des pièces, et donc l'intérêt de tout ce qui permet de s'en procurer (le pouvoir pour **ACT4** et la conversion **1PW > 1C**, mais aussi **FAV9**) augmente. Ce contexte peut donc être l'occasion de faire parler les **Alchimistes** ou les **Ingénieurs**. [?]



Low Workers

Une partie "Low Workers" est une partie dans laquelle moins d'ouvriers que la moyenne vont être en circulation. Elle peut être identifiée à l'absence combinée de **BON6** et **BON5**, ainsi que des bonus de culte **2AIR >> 1W** et **2FIRE >> 1W**. Dans ce type de partie, une expansion rapide en Dwellings prend un intérêt supplémentaire, et les factions susceptibles de réaliser ce type de départ sont donc éventuellement à favoriser : **Sorcières**, **Aurènes**, mais aussi **Halfelins**, **Sirènes**...

Toutes ces variables étant indépendantes, il est rare que tout concorde en faveur d'une ou deux factions en particulier. Leur importance relative est plutôt subjective, c'est donc à vous de prioriser comme bon vous semble ces signaux souvent contradictoires. Si vous êtes perdu ou indécis, mon conseil : privilégiez un début de partie solide aux espoirs d'une fin en fanfare.



Nomades

Les **Nomades** sont recommandés pour débiter dans le livret de règles, et ce n'est pas un hasard. De par sa robustesse, il s'agit d'une faction relativement **facile à jouer**. Elle s'adapte à beaucoup de situations et est assez peu sensible aux perturbations éventuelles. En conséquence, cela en fait souvent une **option prudente en tant que premier joueur à choisir** sa faction.

Leur jeu consiste à s'appuyer très largement sur la forteresse et sa *Tempête de sable*. Si pratique pour exploiter les hexagones éloignés sur la roue de terraformation, on évitera bien entendu autant que possible de l'utiliser sur le terrain **Rouge** ou **Marron**, qui peut être transformé avec une pelle "régulière". En plus de vous assurer un développement minimum d'une structure supplémentaire par manche, cette action spéciale **met la pression et peut faire mal aux voisins** lorsque vous parvenez à leur ravir des hexagones qui leurs étaient a priori dévolus. En tant qu'expansionniste notoire, vous serez surveillé de près. Cette forteresse compense surtout la disposition du Désert relativement désavantageuse de la carte originale. Sur les autres cartes, jouer sans elle devient parfois possible, mais comme rappelé en introduction, c'est hors scope ici.



Objectifs

- Briguer le plus grand **réseau** de structures connectées
- Fonder si possible **3 villes**
- Scorer avec les **cartes Bonus**

En théorie, vous n'avez donc absolument **pas besoin de diminuer le cout des pelles**, sauf lorsque 6VP est le meilleur rendement en fin de partie pour des ressources restantes.

La flexibilité et la solidité des **Nomades** tient également bien sûr à leur troisième Dwelling de départ. En plus de vous assurer une base de revenu supérieure à la moyenne à partir de la manche 2 (l'excédent de la manche 1 étant compensé par le pécule initial réduit), vous le placerez en dernier, ce qui évite les mauvaises surprises et démultiplie votre potentiel de gain de pouvoir par les structures. Cette implantation constitue pour finir une rampe de lancement idéale pour viser trois villes, au besoin en s'aidant de **FAV5**.

Dernière spécificité un peu moins visible : les troisièmes et quatrièmes TP fournissent un **revenu supérieur au standard**, respectivement +1PW+3C et +1PW+4C (en lieu et place des +2PW+2C habituels). Cette différence pas forcément spectaculaire au premier coup d'œil est en fait loin d'être anodine, et votre plan de développement anti-crise de pièces [?] devrait s'appuyer sur ces revenus élargis.



Ils aiment

👍 La tuile Pointage **SH/SA >> 5** en manche 1 ou 2 pour une ouverture à l'avenant (voir ci-dessous).

👍 Un joueur **Bleu** : des **Morbancs** ou des **Sirènes** en jeu sont vraiment les bienvenus. Ils se retrouvent généralement dans des zones connexes, notamment à l'ouest en D2/E4, mais sans être en compétition pour les mêmes hexagones. Cet humide voisin est un partenaire commercial idéal, qu'il ne faut ceci dit pas se priver de tacler avec une ou deux *Tempêtes de sable* bien senties.



Ils n'aiment pas

👎 Comme indiqué en préambule, il n'y a pas grand-chose pour leur faire peur. Tout au plus certains facteurs leurs sont défavorables, et il faut une conjonction de plusieurs d'entre eux pour les enrayer véritablement.

👎 **L'absence de BON6** : dans l'hypothèse où vous êtes premier joueur, vous n'avez pratiquement aucune chance de l'obtenir en manche 1. En bénéficier au moins une fois lors des trois premières manches reste néanmoins un gros plus. Sans parler des VP, ce sont ses deux ouvriers qui font du bien au développement du début de partie. Son absence totale est donc un manque certain, pas rédhibitoire mais quand même un peu gênant.

👍 Les cartes Bonus à VP : la présence de **BON6**, **BON7** et **BON9** leur est favorable de par leur expansion théoriquement supérieure. Si de plus vous avez réussi à déployer vos TP, vous manquez moins drastiquement de pièces en fin de partie, ce qui vous dispense de prendre des Bonus à ressources.



👍 Les faveurs à VP : vous visez une maximisation des structures déployées, ce qui induit un potentiel important non seulement avec **FAV11**, mais également avec **FAV10**. N'oubliez pas que vos TP #3 et #4 sont meilleurs que la moyenne, et qu'en tirer les revenus dès le milieu de partie sera particulièrement bénéfique, surtout si une tuile de Pointage **TP >> 3** est présente en manche 3/4.



👎 Un joueur Marron, en particulier des **Halfelins** qui risquent d'interférer dangereusement sur la péninsule centrale, ainsi que sur le continent Est si vous avez débuté en G4.



👎 Une tuile Pointage D >> 2 en manche 6 : a priori cette tuile est bien trop tardive pour vous qui aurez quasiment maximisé vos Dwellings sur la carte avant la dernière manche. D'autres factions à explosion tardive vont donc en bénéficier largement plus que vous. C'est également le cas, sans doute à moindre échelle, pour la tuile Pointage **TP >> 3**.



Hexagones de départ

👉 **F3** est très certainement le "meilleur" emplacement théorique. Sa position centrale garantit quasiment des voisins sur la péninsule centrale. La possibilité de rejoindre E8 à l'aide d'une *Tempête de sable* sur E7 voire sur D5 reste cependant très incertaine, s'agissant de positions souvent très convoitées.

👉 **D3** est assez souple avec 5 hexagones adjacents, et la possibilité de rallier B2-A5 voire B1 selon la tournure des expansions adverses.

👉 **A5** a un environnement intéressant en terme de proximité sur la roue. Sa localisation à l'extrême nord est cependant située dans une zone moins fréquemment choisie par les autres factions lors du setup.



👉 **B4** est plutôt bien placé mais peut lui aussi manquer d'un voisin et s'avèrera d'autant plus judicieux qu'un joueur **Vert** généralement friand de C4 est en jeu.

👉 **G4** présente un assez fort risque de se faire enfermer, notamment par des **Ombrelins** s'implantant en G5 et/ou par des **Halfelins** en F5.

Le couple D3-F3 semble relativement incontournable, même si un coup de Trafalgar reste toujours possible. Le troisième emplacement est quant à lui ouvert, avec plusieurs choix contextuellement intéressants. Les combinaisons les plus fréquentes sont au final :

D3-F3-G4
D3-F3-B4
D3-F3-A5

Ouvertures

Détailler une partie du début jusqu'à la fin n'a pas forcément d'intérêt particulier pour cette faction, qui doit surtout être bien lancée. Si vous sortez des trois premières manches avec un développement en structures réussi et donc un revenu important, il n'est pas bien sorcier de dérouler et la fin de partie ne recèle pas grand mystère. Il s'agit donc principalement de réussir son ouverture.

Mais dans quel ordre se lancer, justement ? Dans tous les cas, vous devez essayer de construire votre SH lors d'une des deux premières manches. Et invariablement, l'une des trois cartes **BON1**, **BON5** ou **BON6** serait la bienvenue. Si vous êtes premier, il se peut qu'aucune de ces trois ne soit plus disponible, auquel cas il vous faudra partir sur un plan B : soit **BON8** au cas exclusif où un bonus de culte intéressant en fin de manche 1 est à briger, soit anticiper le manque de pièces avec **BON2** ou **BON3**, ce qui est toujours un moindre mal. Malgré ses +3PW, **BON4** n'est valable au démarrage que si la navigation sert à placer des Dwellings. Sur la map originale, cela passe forcément une *Tempête de sable* (donc SH) et **ACT3**.



Détaillons ainsi deux variantes, chacune tout à fait valable selon le contexte :

Priorité SH

Manche 1 : il s'agit de construire votre SH sans délai. Outre la maximisation du revenu en ouvriers dès la manche 2, vous pouvez et devez en espérer un gain supérieur par les structures en manche 1/2. Si vous débutez premier, essayez de deviner là où au moins un, voire mieux, deux de vos voisins peuvent réaliser leur upgrade initial de structure.

Un **Morbanc** présent en D2 va très certainement y implanter sa SH, aussi l'ériger avant lui en D3 afin de profiter d'un gain de +2PW puis +3PW (puis de sa probable expansion en C1) est une bonne idée. Il en va de même pour tout voisin susceptible de débiter par un TE (qui nécessite lui aussi deux upgrades).

Faites maintenant tout pour poser un maximum de nouveaux Dwellings. Hors cas ultra-favorable, vous devrez probablement vous contenter de 2D supplémentaires. Un hexagone vous est donné par la *Tempête de sable*, et un autre avec une pelle : utilisez votre pouvoir pour **ACT5**, ou alternativement **BON1** si vous avez la chance d'en disposer. De plus, il vous manque 2W selon ce qui vous a été fourni par la carte Bonus. D'excellents gains par les structures sont donc nécessaires pour que vous ayez le loisir de prendre **ACT3** ou de convertir 3PW>1W.

Hors cas ultra-favorable, vous devrez probablement vous contenter de 2D supplémentaires, un avec une pelle et un via la *Tempête de sable*. Alternativement, plutôt qu'une pelle, le second hexagone peut être donné par la navigation avec **BON4**. Dans les deux cas, la condition est d'avoir pu obtenir 2W, généralement avec **ACT3**.

Vous terminez la manche 1 avec SH et 4D pour un revenu de +2PW +5W, ce qui est très correct. Les pièces de départ sont par contre entièrement consommées, ce qui vous met sur la corde raide en termes de finances dès la manche 2. Le choix de la future carte bonus devrait en tenir compte. Autre inconvénient majeur : cette expansion rapide a commencé à entamer sérieusement le potentiel de **FAV11** (que vous n'avez pas encore), en plus d'induire un risque qu'elle devienne indisponible.

Manche 2 : votre objectif est maintenant très clairement un TE dès que possible (ce qui signifie des pièces), tout en continuant une expansion de 1D minimum par manche. **ACT4** sera la bienvenue si disponible, mais en fonction de vos gains par les structures et cartes Bonus, cela risque de vous coûter cher en sacrifice de pouvoir.

N'hésitez pas alors à vous orienter sur **FAV10** qui peut s'avérer tout aussi intéressante en termes de VP avec cette ouverture, en fonction de la proximité des tuiles Pointage **TP >> 3**. Les perspectives de culte peuvent également orienter ce choix (même si les bonus WATER sont tous à 4 cases).

 Au final, cette alternative est à favoriser soit lorsque une tuile Pointage **SH/SA >> 5** voire **D >> 2** est présente en manche 1, soit si il vous semble important de prendre de vitesse certains adversaires, soit lorsque des tuiles Pointage **TP >> 3** en milieu de partie vous encouragent à viser **FAV10**. N'oubliez pas que les TP #3 et #4 sont très bons : à vous de détecter les setups où une synergie peut se mettre en place pour les construire dès la manche 3/4, ce qui vous soulagera énormément en pièces tout en scorant correctement.

Priorité TE

Manche 1 : cette alternative consiste à anticiper la Faveur avant de commencer à trop vous étendre.



Option 1 : upgrader un TE sans différer dès vos deux premiers coups, pour sécuriser **FAV11**, sur laquelle la concurrence est parfois rude. Choisissez l'hexagone le plus susceptible de côtoyer les upgrades des adversaires lors de cette première manche (a priori F3 ou D3). Si un adversaire a déjà fait un TP avant vous, cela vous donne une bonne indication...

Une fois que **FAV11** est vôtre, vous pouvez vous lancer dans une expansion de 1D en trouvant une pelle quelque part (généralement **ACT5** ou par bonheur **BON1**). Si vous avez l'opportunité de prendre **ACT6** pour carrément 2D, calculez car cela pourrait vous laisser trop court en ressources pour l'investissement de la prochaine manche. Dans la même veine, upgrader un TP en sus dès cette première est une idée louable mais qui nécessite de vous être procuré 1W supplémentaire (faisable avec **BON5**), et surtout d'avoir planifié soigneusement ce qu'il va vous manquer pour la suite : certainement 1W et quelques 4 pièces.

Option 2 : 1D + 2TP en première manche, en différant TE + SH pour la manche 2. Elle s'avère plus économe en pièces, mais a deux inconvénients. D'une part, un manque à gagner de 2VP sur le potentiel de **FAV11** et le risque de ne pas l'obtenir du tout. A vous d'évaluer les ouvertures probables de vos adversaires (plus ou moins friands eux-mêmes de **FAV11**) avant de vous engager dans cette voie. D'autre part, vous n'aurez pas de revenu de Prêtre en manche 2, ce qui peut vous priver de bonus de culte. A vous de voir s'il y a un coup à jouer ou non sur ce plan.

Manche 2 : l'objectif est de construire la SH, vous allez donc devoir trouver les ressources manquantes, plus ou moins importantes selon l'option choisie : de 1 à 2W et de 2 à 6C. La carte Bonus de la manche 2 joue ici un rôle essentiel pour combler obligatoirement un de ces déficits (**BON6** étant idéale mais probablement très difficile d'accès).

L'autre manque devra être satisfait via du pouvoir, quitte à sacrifier pour effectuer quelques conversions 1PW > 1C ou idéalement **ACT4**. A noter que vous n'aurez probablement pas de quoi ajouter un D à cette manche, mais ça ne vous empêche pas de déclencher une *Tempête de sable* en préparation de la manche 3.

Si vous avez choisi l'option 1, utilisez avant tout votre Prêtre sur un emplacement à 3 cultes tant qu'il est encore temps, lequel doit idéalement vous donner idéalement un bonus intéressant à la fin de cette manche (**2FIRE >> 1W** ou **1EARTH >> 1C** par exemple).

 Maximiser **FAV11** est donc un choix tentant, en jouant serré sur les ressources pour se payer la SH en manche 2. Le délai sur votre expansion accroit par contre légèrement le risque de vous faire bloquer. C'est une orientation à privilégier en fonction des tuiles Pointage (**SH/SA >> 5** en manche 2, **D >> 2** en manche 3 par exemple), ou lorsqu'un revenu en Prêtre s'annonce intéressant pour les bonus de Culte EARTH/FIRE en manche 2/3.



Deuxième moitié de partie : il s'agit d'optimiser les tuile Pointage et les cartes bonus à VP. Gardez l'objectif de 3 villes en tête si votre expansion n'a pas été trop contrainte, en vous aidant au besoin de **FAV5**. Celle-ci peut être obtenue via un SA tardif lorsque la situation s'y prête, c'est à dire qu'un Pointage ou que **BON6** sont valorisables.



Essayez de contrôler la fin de partie en surveillant de près le potentiel d'expansion restant des adversaires. En l'absence d'une tuile Pointage **D >> 2**, construire de nouveaux Dwellings en manche 6 n'a d'intérêt que si cela est nécessaire pour une ville ou pour le plus grand réseau. Essayez de garder une petite marge par rapport à un retour adverse, mais vous n'avez pas toujours besoin de 14 ou 15 hexagones. Dans certaines parties, 13 ou même 12 sont suffisants, et les ressources peuvent valoir des points ailleurs.



Fakirs

Les **Fakirs** cumulent nombre de désavantages uniques assez incroyables. Il faut donc retenir qu'il s'agit sans conteste de la faction **la plus faible** du jeu de base. Trouver une approche efficace représente un réel challenge, certes motivant, mais voué à l'échec à la moindre anicroche.

C'est pourquoi, dans une optique compétitive, ils ne pourront être choisis que dans de très rares cas, et encore uniquement **en tant que dernier joueur** afin de garantir l'absence de certaines autres factions et d'avoir une certitude sur la carte Bonus de première manche.

Premier handicap, le Désert est très clairement le terrain le plus délicat à pratiquer sur la carte originale. Toutes les autres couleurs bénéficient de zones de 4 hexagones contigus aménageables avec seulement 2 pelles (parfois, un pont est requis), et/ou d'hexagones séparés par une unique case de rivière, connectables avec un simple niveau de navigation (ou **BON4**). Toutes les couleurs, sauf ce jaune si dispersé. Autant les **Nomades** s'en sortent avec leur *Tempête de sable*, autant les **Fakirs** ont de **grandes difficultés à créer des villes**.

Deuxièmement, c'est la seule faction qui, pour une raison plus que mystérieuse, débute avec un pouvoir de 7/5/0. Ce paramètre ralentit nettement l'entame en compromettant l'importantissime accès à des actions de pouvoir en manche 1. Sauf gain de pouvoir par les structures, pas possible notamment de rusher **ACT2** au premier tour, alors que toutes les autres factions le peuvent.

On continue avec la SH, la plus chère du jeu avec 4W 10C. Du jamais vu ailleurs. Et pourtant, les **Fakirs** ont désespérément besoin d'augmenter le rayon d'action du *Tapis volant*, qui est leur seul atout. La plupart des factions ayant une dépendance structurelle à leur SH l'obtiennent pour 4W 6C (**Alchimistes**, **Aurènes**, **Nains**, **Géants** et même **Morbancs** dont les 5W 8C sont comparativement bien moindres). Heureusement, une solution existe depuis les tuiles ville additionnelles (voir ci-après).

C'est par ailleurs la seule faction utilisant des ouvriers pour générer des pelles qui ne dispose que d'**un seul niveau d'amélioration**, rendant cet investissement peu intéressant [?]. Pour finir cette longue litanie, le carburant de leur expansion préférentielle étant le Prêtre, ils ont **bien du mal à disputer les premières places sur les cultes**.

La tâche est donc des plus ardues. Alors que faire ? La théorie est simple : tout prévoir en fonction de leur unique force, le *Tapis volant*. Il constitue à la fois un moteur de points et, pour peu que la portée soit augmentée à 2 cases, un excellent outil d'expansion et de connexion en vue du scoring final. Comparativement, la faction qui leur ressemble le plus, j'ai nommé les **Nains**, a parfois des difficultés à connecter les deux parties de leur empire. Les **Fakirs** n'ont au moins pas ce problème, et quand tout se passe au mieux ils peuvent parfois finir au sprint et s'arroger les 18VP du réseau.

Prenez une **faveur à revenu** en tant que première faveur : **FAV9** en priorité, **FAV8** voire pourquoi pas **FAV7** si les deux cases de culte participent au bonus AIR/EARTH en manche 1/2. Vous en aurez bien besoin, et votre expansion timide du début de partie rend moins urgente une faveur à VP (qui sera nécessaire malgré tout, mais vous êtes censés vous répandre principalement en manche 4/5/6).



Objectifs

- Scorer avec le *Tapis volant*
- Tenter le plus grand **réseau** de structures connectées



Ils aiment

👍 **TW7** : très clairement, cette tuile ville leur fait un bien fou. Cela doit être l'objectif de votre milieu de partie : former une ville et augmenter ainsi le rayon d'action du *Tapis volant* sans avoir à financer la folie qu'est cette SH. Une portée de 3 n'étant pas nécessaire, vous ne ferez donc pas du tout la SH.



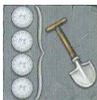
👍 **Leur sanctuaire** : former une zone de 4 Déserts contigus étant délicat, il vous sera très probablement utile, soit pour la première ville, soit pour une éventuelle seconde ville, dans l'hypothèse où elle se présente. Ne vous focalisez pas sur cet objectif lorsque les conditions ne sont pas favorables : maximiser le *Tapis volant* en fin de partie est probablement une meilleure idée que se ruiner dans des terraformations coûteuses pour arracher une seconde ville.



👍 **Une tuile Pointage D >> 2 en manche 5/6** : c'est le moment où vous allez vous répandre, en espérant que cela soit encore possible. Vous avez donc la possibilité de maximiser ce pointage avec les Prêtres thésaurisés depuis une ou deux manches.



👍 **Les bonus de culte donnant des pelles** : toujours eu égard à leur faible capacité native à générer des pelles, c'est une des clés qui peut les lancer correctement dans la partie en fin de première manche, en complément de celle de **BON1** (voir ci-contre).



Ils n'aiment pas

👎 **Une autre place que celle de dernier joueur** lors du setup : étant incroyablement fragiles, ils ne peuvent être à peu près viables que si des conditions spécifiques sont réunies (voir les deux points ci-dessous). Les choisir sans garantie est donc quasi suicidaire. Leur faible pouvoir de départ ne leur permettrait de toute façon pas de mettre à profit un ordre du tour précoce.

👎 **L'absence de BON1** : leur difficulté à produire des pelles (amélioration bridée, manque de pouvoir pour **ACT5** et **ACT6**) les rend extrêmement dépendants de cette carte Bonus. En bénéficier en manche 1 est une condition sine qua non. Ce qui tombe bien, c'est qu'en tant que dernier joueur à choisir votre faction, vous êtes donc assuré de l'avoir lorsqu'elle est présente.



👎 **Un joueur Marron ou Rouge** : étant donné que votre expansion va mettre du temps à démarrer, et que vous avez un besoin vital des Désert intacts, vous ne pouvez tolérer un adversaire qui va utiliser ces hexagones avant que vous soyez prêt. Les **Halfings** sont une bête noire à éviter encore plus farouchement, mais même les autres factions de ces couleurs sont quasiment réhébilitaires.



Autant dire que tomber sur une mise en place qui combine parfaitement l'ensemble de ces prérequis bien précis est assez rare.

Hexagones de départ

👉 **F3** est l'emplacement le plus prometteur, de par sa position centrale et son voisinage. D4/E6/G2 sont aménageables au prix d'une pelle chacun, en supposant que personne ne vienne interférer. Une portée de *Tapis volant* de 2 cases donne accès à D3, E8 et I7, ce qui en fait un carrefour à posséder absolument.

👉 **D3** est un bon second choix, qui mène à B1 et A5. Son inconvénient : votre seule chance d'avoir un voisin initial est un joueur **Bleu** (C1 étant peu attractive pour un éventuel joueur **Noir**).

👉 **A5** n'est pas du tout central en terme de connexions par *Tapis volant*, mais sa force est son voisinage B2/A6/A7 favorable pour une éventuelle seconde ville. D3 devient accessible avec une portée de *Tapis volant* de 1 suite à une expansion initiale sur B2.

👉 **B4** est une solution de repli avec moins de potentiel théorique, mais qui peut vous valoir quelques gains par les structures en présence d'un joueur **Vert** ou **Bleu**.

👉 **E8** est un passage obligé pour voler vers le continent Est en fin de partie (G4/G7), mais ses possibilités d'expansion inexistantes rendent ce choix trop handicapant au démarrage. Reste à espérer qu'elle ne trouvera pas preneur avant que vous puissiez l'investir.



F3 est donc la base privilégiée autour de laquelle tournent trois variantes principales :

D3-F3
A5-F3
B4-F3

Exemple de partie

Disclaimer : vous vous apprêtez à vivre une partie "idéale", essayez toujours de faire ça chez vous mais Ludovox décline toute responsabilité si les choses devaient tourner moins bien.

Setup : **BON1** et **BON6** sont en jeu. Les tuiles Pointage sont celles indiquées ci-contre dans la colonne de droite. Il n'y a pas de **Marron** ni de **Rouge** en jeu. Prenez les **Fakirs** en tant que dernier, **BON1** sera donc pour vous. Le placement parfait pourrait très certainement être **D3-F3** avec un joueur **Vert** en F4 et un **Bleu** en D2 ou E4.



Manche 1 : Avec de la chance, étant quatrième à jouer, vous aurez obtenu 2 gains de pouvoir par les structures avant que quiconque ait pris **ACT2**. Sacrifiez 3 pouvoirs dès que possible pour l'obtenir.



Upgrader F3 en TE et étendez-vous d'un D grâce à la pelle de **BON1** (typiquement sur E6 de manière à se positionner à portée de E8, alternativement sur G2 pour viser I7). Choisissez **FAV8** ou **FAV9** en tant que première faveur. Envoyez le Prêtre sur AIR pour passer de 1 à 4 (ou même de 3 à 6 si **FAV8**). Vous pouvez retarder cette action au maximum si aucun adversaire n'a de Prêtre.

A priori, vous avez réalisé plus d'actions que les autres joueurs et donc vous passez en dernier, ce qui vous donne des chances de récupérer **BON6** pour la manche 2.

Manche 2 : Le bonus de culte vous a donné une pelle, et vous avez un Prêtre en revenu du temple.

Avec l'ouvrier restant de la manche 1, vous êtes à 6W ce qui vous met en position de construire votre SA pour 5VP, ainsi que 2 Dwellings (dont un sur l'agglomération du SA, par exemple D4 ou G2, et l'autre via *Tapis volant*, sur E8 ou I7 selon le cas). Prenez **FAV11** si encore disponible, à défaut **FAV10**. Vous enchaînez sur un autre bonus de culte AIR qui vous vaut au moins 2W (3W si vous aviez opté pour **FAV8**). Cadeau comme ça, parce que le monde idéal est bien fait.



Manche 3 : Achevez la ville contenant le SA et 2D, en la complétant soit de 1D + 1TP, soit de 2TP. Prenez bien sûr **TW7** qui, ça tombe bien, vaut 5VP supplémentaire cette manche-ci. Thésaurisez le Prêtre pour la prochaine manche, et si possible faites un second TE.



Manche 4 : A partir de ce moment, on fait tourner le moteur à points. C'est le moment de commencer à faire chauffer un peu plus le *Tapis volant*. Sécurisez E8 en priorité si ce n'est pas encore fait, puis les hexagones où vous allez avoir un voisin en vue de la prochaine manche. Prenez **ACT2** si vous en avez l'occasion. L'objectif est de terminer avec 7-8 Dwellings en tout.



Manche 5 : On optimise ici la tuile Pointage en construisant le plus de TP possible, c'est à dire finir la manche avec 4TP sur la carte. Sauf excellente raison, comme par exemple une pelle pour une seconde ville certaine, les Prêtres sont à accumuler plutôt qu'envoyer sur les cultes.



Manche 6 : C'est reparti pour des Dwellings, à coups de *Tapis volant*. Si tout c'est passé pour le mieux, vous achevez la seconde ville et terminez avec un réseau de 14 hexagones. Si les tuiles de Pointage et le *Tapis* ont tourné à plein, vous devriez terminer la partie avec un score honorable, sans doute au-delà des 130, ce qui ne vous garantit pas la gagne mais reste un petit exploit avec cette faction. Bravo.





Sorcières

Les **Sorcières** font partie du setup de découverte dans le livret de règles, et en effet, elles s'avèrent **relativement faciles à jouer**. Pour autant, elles possèdent un gros potentiel, ce qui en fait un **choix souvent compétitif** lorsque les conditions sont réunies à minima.

Elles partagent avec les **Aurènes** un premier atout notoire : l'**excellente implantation des terrains verts**. Les couples C3+C4 et F4+G3 forment une véritable invitation à l'utilisation de la navigation pour répandre facilement des Dwellings en début de partie. En découle une forte appétence pour les cases D5 et E7, nécessitant une unique pelle et formant une ville toute faite sur 4 hexagones.

L'optimisation de la capacité spéciale des **Sorcières** suggère en effet la création de trois villes pour un bonus total de 15VP. La présence d'une faction **Grise** ou **Bleue** a tendance à compliquer cet ambitieux projet, mais ce risque n'est pas réellement rédhibitoire eu égard à leur flexibilité globale. C'est le genre de faction qui peut sans doute s'offrir un ou deux ponts.



Objectifs

- Fonder **3 villes**
- Bien figurer au **réseau** de structures connectées

Cette géographie favorable combinée au moteur à VP intégré à leur ADN les rend relativement indépendantes du contexte, et donc **solides dans un grand nombre de setups**. Il convient néanmoins de noter des facteurs plus ou moins favorables (voir *Elles aiment*).

La forteresse semble assez forte au premier abord. Et effectivement, l'action spéciale *Balais de Sorcière* met plutôt à l'aise. A la fois pour la gratuité de la construction (même si elle n'équivaut au final "que" à un revenu de **+1W+2C** par manche), mais aussi pour **la liberté qu'elle autorise en terme d'adjacence**.



Attention cependant, cette arme est à double tranchant : essayer trop de Dwellings sur des hexagones difficiles à rendre directement adjacents participe contre l'objectif de 3 villes. Vous aurez en effet rarement trop de 7/8 Dwellings pour y arriver, vous n'avez donc quasiment pas de marge pour en détacher en dehors des limites pressenties pour vos villes.

La forteresse n'est en tout état de cause pas un passage obligé, ce qui fait des **Sorcières** une faction au **gameplay flexible**, pouvant s'adapter au contexte et en particulier à la tournure de la première manche. Nous y reviendrons en détail.

Elles aiment

La tuile Pointage D >> 2 en manche 1 : il n'est pas toujours souhaitable de chercher à optimiser à tout prix les tuiles Pointage des trois premières manches. Cependant, en l'occurrence la possibilité d'un rush Dwellings est trop belle pour ignorer cet appel (voir *Ouvertures*).



La tuile Pointage TOWN >> 5 en manche 6 : la seule de présence de cette tuile à cette place peut justifier le choix des **Sorcières**. Encore plus que les autres factions, vous avez alors intérêt à préparer les villes sans les achever. Si vous parvenez à valider vos trois villes lors de la dernière manche, c'est la fête en termes de VPs.



Elles n'aiment pas

L'absence de BON4 : comme indiqué en préambule, la disposition des terrains verts rend possible de survitaminer l'expansion de première manche via la navigation. Cette carte Bonus est le moyen parfait pour y accéder : outre l'économie d'un investissement lourd à ce stade de la partie, son boost complémentaire de **+3PW** est idéal pour une première action de pouvoir sans trop sacrifier de jetons pouvoir. Ne pas pouvoir y accéder en première manche vous restreint dans vos possibilités initiales (voir *Ouvertures*).



👍 **Les bonus de culte AIR** : comme toutes les factions débutant avec deux cases sur un même culte, les **Sorcières** sont friandes des setups où les deux bonus correspondant sont présents. Et rappelez-vous que plus tôt ils sont placés, plus leur impact potentiel est fort [?].



👍 **Les parties "Low Workers"** : leur propension à construire de nombreux Dwellings en début de partie et/ou via le *Balais de Sorcière* les place à leur avantage dans ce type de configuration.

👍 **Leur sanctuaire et FAV5** : ce sont deux jokers à considérer. **FAV5** vous fera économiser 3 fois 1 niveau de structure, ce qui pourrait valoir bien des VP ailleurs en fonction des tuiles pointage et/ou pour le réseau. Quand au sanctuaire, il est dans la fourchette de prix inférieure (6C) et s'avèrera souvent une alternative préférable à un pont.



👎 **Un joueur Gris ou Bleu** : ce n'est pas un scoop, la présence de ces voisins de roue vous est défavorable d'une manière générale. Mais surtout, ces importuns risquent d'interférer fortement sur la péninsule centrale : leur probabilité de débuter en D5/E7 est extrêmement élevée, ce qui casse d'emblée la possibilité d'une ville sans pont à cet endroit.



Quant aux **Nains**, ils sont friands de F6 et vont donc vous bloquer l'accès au sud du continent Est si d'aventure vous avez pris le risque de miser sur E9.



👎 **Les parties "Low Coins"** : l'ambition de 3 villes nécessite une manne importante de pièces, pour financer tous les TP nécessaires et un probable SA. Une partie pauvre en la matière joue donc contre vous.



Hexagones de départ

👍 **F4** est très certainement le meilleur emplacement théorique, en l'absence d'un joueur **Gris** ou **Bleu**. Sa position centrale lui donne une forte probabilité d'avoir un voisin en E6, F3 ou G2. Il est de plus à portée de G3 avec **BON4**.

👍 **C3** est un peu moins central. S'il offre l'accès à C4, la possibilité d'un voisin arrangeant se réduit malheureusement à D4.

👍 **C4** est un pivot qui ouvre le chemin vers C5 puis A10 et E9. Sa position est donc intéressante à plus d'un titre. S'y installer pourrait attirer des **Nomades** en B4, ce qui serait une bonne affaire.



👍 **G3** n'offre malheureusement que des perspectives de voisins encombrants : des **Ombrelins** en H5 s'empresseront très certainement de vous fermer la porte H4. S'y installer ne doit donc être vu que comme un point d'appui vers F4.

👍 **E9** est le point de départ du curieux axe F6-G6-H8-I11. A oublier cependant dès lors que des **Nains** sont de la partie. D'éventuels **Ombrelins** ou **Alchimistes** compromettent également fortement l'espoir d'obtenir G6. En revanche, en cas d'absence combinée d'un joueur de ces couleurs, il présente une bonne synergie avec un voisin **Marron** débutant en F5.

👍 **I11** est soumis aux mêmes hypothèses avec un **Marron** débutant en H7, mais même dans ces conditions, sa position très excentrée le rend peu engageant.

👍 **A3** n'est pas ridicule en terme de potentiel des alentours, néanmoins soit vous y serez sans voisin, soit ledit potentiel tombera en flèche avec le voisin. A éviter.

Au final, sauf cas particulier, une combinaison parmi les 4 hexagones centraux semble le meilleur choix, en fonction des voisins certains ou probables :

- C4-F4
- C3-F4
- C4-G3
- C3-G3

Ouvertures

Autant l'objectif de fin de partie (achever des villes et connecter le réseau) et les moyens d'y parvenir sont assez limpides, autant les multiples ouvertures valables avec cette faction nécessitent d'être détaillées.

En plus des habituels **BON1**, **BON5** et **BON6** toujours appréciables en première manche, **BON4** vous intéresse particulièrement. La probabilité qu'une autre faction le subtilise avant vous dans l'ordre inverse de départ est assez réduite, vous pouvez donc y croire même si vous êtes premier. En plan de rattrapage, **BON8** a également la faculté de vous ouvrir un niveau de Navigation en manche 1. Les exemples détaillés ci-dessous pour les deux familles d'ouvertures devraient vous aider à y voir plus clair si par hasard vous aviez le choix entre plusieurs de ces cartes.



Navigation



Cette première famille d'ouvertures se décompose en deux groupes, qui nécessitent d'accéder à une Navigation d'au moins 1, d'une façon ou d'une autre.

Option 1 : une tuile Pointage **D >> 2** est présente en manche 1 (proba 25%) ? C'est l'occasion rêvée pour vous lancer dans un rush Dwellings effréné, jusqu'à 5 si possible, pour 10VP dans la musette. Il vaut mieux s'être implanté en C4 dans cette perspective. Exemples :



- Avec **BON1** : prendre **ACT2** d'emblée (vous avez le pouvoir), améliorer la navigation en payant 4C (ça les vaut ici). Utiliser la pelle de **BON1** pour prendre C5, ce qui vous donne accès à deux Dwellings supplémentaires sur A10 et E9. Compléter les deux hexagones où vous n'êtes pas présent parmi C3-F4-G3
- Avec **BON8** : améliorer la navigation puis prendre **ACT5** (en espérant qu'elle soit encore disponible...) pour C5. Compléter de la même manière A10, E9 et F4 ou G3.
- Avec **BON4** : prendre **ACT5** d'emblée (vous avez le pouvoir) pour s'étendre sur C5. Compléter avec A10, E9 et le dernier hexagone manquant parmi F4 ou G3.

Une variante plus exotique consiste à se passer de C5 via une Navigation de 2. Elle peut être une roue de secours si **ACT5** vous échappe ou si C5 est pris avant, notamment par des **Magiciens du Chaos** débutant en D7.

- Avec **BON4** : prendre **ACT2** d'emblée, améliorer la navigation en payant 4C. Fort de ces deux niveaux, vous pouvez coloniser tranquillement les 5 hexagones manquants parmi C3-C4-F4-G3-A10-E9-I6.

Option 2 : en dehors de ce setup (proba 75%), le départ des plus classiques consiste à construire prioritairement un Temple pour **FAV11**, avant d'étendre ses Dwellings.



- Avec **BON4** : rien ne peut vous arrêter si vous êtes dans les trois premiers à jouer. Faites un TP puis TE sans attendre. Une fois que vous avez **FAV11**, saisissez l'opportunité d'une action de pouvoir (**ACT2** pour un bonus de Culte intéressant ?) puis prenez les deux hexagones manquants parmi C3-C4-F4-F3.
- Avec **BON8** : vous avez déjà le Prêtre, ce qui ne vous interdit pas d'en prendre éventuellement un second avec **ACT2**. Même en l'absence d'un bonus de Culte intéressant dans l'immédiat, passer de 2 à 5 sur AIR vous rapporte +3PW, ce qui rembourse partiellement l'opération, et privera vos adversaires.
- Avec **BON5** : **ACT2** sera nécessaire pour l'amélioration de la navigation, n'hésitez donc pas à sacrifier du pouvoir pour l'assurer en premier lieu. L'ouvrier supplémentaire vous offre la possibilité de rajouter un 3ème Dwelling supplémentaire, mais ce sera néanmoins difficile : vous aurez besoin d'excellents gains par les structures et de circonstances incroyablement favorables pour que **ACT5** soit encore disponible.
- Avec **BON1** : idem, en inversant l'équation : vous avez la pelle mais il va vous manquer 1 ouvrier pour un éventuel troisième Dwelling...

 Ces ouvertures sont globalement très puissantes, mais vos positions se retrouvent cependant assez éparpillées (en particulier avec la Navigation 2). L'objectif de 3 villes sera donc d'autant plus difficile à tenir. Votre économie sera forte en ouvriers, ce qui sera d'autant plus périlleux en partie "Low Coins" [?]. Un rééquilibrage avec **BON2** ou **BON3** vous ferait certainement du bien en manche 2/3.

La SH n'est pas à oublier pour autant, elle peut encore être construite en milieu/fin de partie, étant donné qu'il n'y a pas tant d'hexagones à prendre que vous n'avez déjà. Elle peut aussi bien ne pas être construite du tout si vous n'en avez pas besoin pour vos villes et/ou s'il n'y a ni **BON6** ni de Pointage **SH/SA >> 5** approprié.

SH précoce



Cette voie s'impose parfois d'elle-même au vu de conditions favorables : vous avez pu avoir **BON6**, et/ou une tuile Pointage **SH/SA >> 5** est peut-être présente en manche 1.



Mais c'est également une alternative de repli par défaut si vous n'avez pas pu accéder à la Navigation ou si vous débutez quatrième et que les trois premiers joueurs ont rushé **FAV11** sans que vous puissiez rien y faire. C'est moche, mais ça peut arriver. Au lieu d'un TE, votre TP peut donc se transformer finalement en SH.

Elle se doit alors d'être construite sans attendre, afin de maximiser les gains par les structures.

Idéalement, cela devrait vous permettre de prendre **ACT5** ou (mieux) **ACT6** et de poser respectivement 1 ou 2 Dwellings en plus du *Balais de Sorcière*. En l'absence d'un joueur **Gris** / **Bleu**, c'est l'occasion de sécuriser rapidement E7 et/ou D5.



 Lors de chacune des manches suivantes, votre obligation sera dorénavant de trouver, en terraformant au besoin, un hexagone cible pour le *Balais de Sorcière*. Mais pas n'importe lequel : il se doit d'être utile à vos futures villes ou au minimum à votre réseau.



Aurènes

La plupart des observateurs considèrent les **Aurènes** comme une **faction très faible**, et il est bien difficile de leur donner tort.

Les statistiques du jeu en ligne basées sur plusieurs milliers de parties ne mentent pas. En particulier chez les joueurs peu expérimentés, leurs résultats sont **très largement en dessous de la moyenne**. Chez les bons joueurs, elles font (un peu) meilleure figure ; très certainement parce que ces derniers savent repérer les rares situations qui leur ouvrent des perspectives intéressantes.

Elles souffrent cruellement de la comparaison avec leurs cousines **Sorcières**, au point qu'il n'est pas si facile d'imaginer des cas de figure où elles constituent un meilleur choix. En l'absence de capacité particulière, une raison de les choisir devrait être leur seule spécificité, à savoir leur SH. Seulement, comme le détaille le comparatif ci-après, **sa supériorité par rapport à un classique Temple est loin d'être écrasante**.

De manière difficilement compréhensible, même le cout de construction du SA est à leur désavantage, avec un **4W8C** qui fait mal.

Leur seule force véritablement établie tient finalement à la disposition favorable des hexagones **verts**, qui leur autorise un départ Dwelling supérieur à la moyenne. Mais l'absence de moteur à points les rend réellement dépendantes d'un surplus de circonstances favorables pour surnager. En clair, il leur faut **à tout prix une ville sur la péninsule centrale** en sécurisant rapidement les cases E7/D5 (comme sur l'exemple ci-contre). En plus de nécessiter un moindre effort - pas de pont, 2 pelles seulement - cette implantation leur assure des voisins et donc de bons gains par les structures.

La présence d'une faction **Grise** ou **Bleue**, en oblitérant cette hypothèse idéale, prend une tournure bien plus dramatique que pour les **Sorcières**. A l'instar des **Fakirs** [?], il est donc beaucoup trop **téméraire de les choisir dans une autre position que dernier joueur**.

Ces paramètres conduisent, une fois compilés, au raisonnement suivant : une partie sans SH n'aurait pas de sens, puisque hormis la différence de cultes de départ, il vaudrait mieux alors avoir les **Sorcières** dans tous les cas. Vous la construirez donc, tôt ou moins tôt dans la partie. Jouer dispersé ou contre nature étant l'assurance d'un mauvais résultat, leur style de jeu s'oriente subséquemment vers la **maximisation de plusieurs cultes**.



Objectifs

-  Rempporter **deux cultes**
-  Scorer avec **BON6**



Forteresse vs Temple



La SH coute **4W6C** contre **2W5C**, soit un substantiel supplément de **2W1C**. Certes, elle fournit un niveau de structure supplémentaire (3 contre 2 pour le Temple), et elle est valorisable par **BON6** et par un éventuel pointage. D'autre part, son revenu de **+2PW** n'a pas d'équivalent côté Temple.



En revanche, le gain de faveur est identique, et l'impact sur les cultes est relativement comparable. En effet, l'action spéciale, permettant de monter de 2 cases sur un culte au choix, correspond grosso modo au revenu de **+1P** du Temple, en supposant que le Prêtre obtenu soit envoyé sur un culte.

Le gain de +2 Cultes est obtenu dès la manche de construction, au contraire du **+1P**, disponible à partir de la manche suivante : il y a donc une "occurrence" d'avance. De plus, l'action permet de continuer à progresser sur un culte "plein", ce qui est toujours appréciable pour faire la différence. Elle ne consomme pas de Prêtre et limite donc les risques de vider sa réserve.



Gros revers de la médaille cependant : cette action laisse le champ libre aux adversaires sur les emplacements de culte, notamment les précieux +3.

Conclusion : l'action spéciale est particulièrement intéressante en fin de partie, pour creuser l'écart sur des cultes concurrentiels. Mais en début de partie, un Temple est un investissement moins lourd et préférable pour accaparer si possible les +3, et quoiqu'il en soit limiter le nombre d'emplacements restant aux adversaires. La tuile pointage de la manche 1 est l'élément qui peut faire balancer cette équation équilibrée d'un côté ou de l'autre. **SH/SA >> 5** et/ou un bonus de culte décuplé par l'action spéciale rendront l'option SH d'autant plus valable.

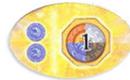
Ceci étant, cette opposition est parfois sans objet, puisqu'il est théoriquement possible de ne pas trancher et débiter par SH et TE en manche 1. Lorsque la situation ne se prête pas à un rush Dwelling, cette ouverture n'est d'ailleurs a priori pas une mauvaise idée (voir *Exemples de partie* ci-dessous).

Elles aiment

Les bonus de culte : l'investissement dans les cultes n'est pas rentable s'il est fait seulement pour les VP, il doit s'accompagner d'un plan pour bénéficier de bonus substantiels. La viabilité éventuelle des **Aurènes** est donc fortement liée à la présence d'au moins 2 ou 3 bonus AIR et/ou WATER dans les - disons quatre - premières manches.



FAV6 : cette faveur peut justement être le coup de boost manquant à votre plan pour maximiser les bonus de culte. Attention, l'optimisation doit être vraiment importante pour justifier son acquisition en tant que première faveur, ce qui sous-entend entre autres qu'un bonus de culte WATER est présent en manche 1.



Leur sanctuaire : il est assez tentant dans l'optique d'optimiser une manche avec **BON6** et idéalement une tuile pointage **SH/SA >> 5** en fin de partie. Malheureusement, son cout élevé de 8C assombrit quelque peu le tableau.



Elles n'aiment pas

L'absence de BON6 : considérant que vous construirez la SH plus ou moins tôt dans la partie, cette carte Bonus est du coup un facteur essentiel. En l'absence d'un moteur à points ou d'une facilité particulière pour le réseau, vous êtes relativement dépendant de ses VP "faciles". Et en tant que dernier joueur, elle a toutes les chances de constituer votre premier choix pour la manche 1.



Un joueur Gris ou Bleu : comme précisé en préambule, un adversaire de ces couleurs est presque à coup sûr disqualifiant. Par voie de conséquence, la place de dernier joueur est une condition sine qua non.



Les autres factions à culte : la présence de **Magiciens du Chaos** et/ou **Cultistes** risque de compromettre le gain de plusieurs cultes, ou à tout le moins faire monter dangereusement les enchères...



Hexagones de départ

Les raisonnements détaillés pour les **Sorcières** étant valables de la même manière, les gagnants sont encore une fois :

C4-F4
C3-F4
C4-G3
C3-G3



Exemples de partie

Mise en condition : vous êtes dernier à choisir votre faction. **BON4** est là, il n'y a ni **Vert** ni **Gris** ni **Bleu**, c'est donc peut être le moment de prendre une faction **verte**.

En général, les **Sorcières** sont le choix le plus sûr. Mais peut être que **BON6** est là également, que **BON2** et **BON3** sont absents (partie "Low Coins"), qu'un enchaînement de bonus de culte WATER/AIR vous crève les yeux, notamment dans les quatre premières manches ?

Si en plus de ça il n'y a ni **Magiciens du Chaos** ni **Cultistes**, alors, le contexte se prête sans doute à une tentative avec les **Aurènes**.

Manche 1 : un choix va être à faire entre différentes ouvertures, dont vous trouverez le détail à la rubrique Ouvertures plus haut dans cet article (Guide des **Sorcières**). Il s'agit de planifier pour s'appuyer alternativement lors des deux/trois premières manches sur vos deux forces : la navigation et la capacité à profiter des bonus de culte. Voici quelques plans tous faits en fonction de la tuile pointage de manche 1.

Pointage Manche 1	Carte Bonus	Suggestion d'ouverture	Faveur(s)	Bonus culte	Suite
	BON4	5D avec la navigation (<i>option 1</i>) Cette tuile n'est pas propice au culte mais comme il y a potentiellement 10VP à la clé...	-	-	Faire la SH dès que possible en manche 2/3 pour a priori FAV10 ou FAV6 .
	BON4	SH + 2D avec ACT6 si possible action spéciale +2WATER	FAV6	1P	Faire un TE dès que possible pour FAV11 ou FAV10 voire FAV8 si des bonus de culte AIR sont à venir
	BON6	SH + TE (*), prendre FAV6 et pourquoi pas FAV8 si l'autre bonus AIR est à suivre action spéciale +2AIR	FAV6 FAV8	3W	A priori BON4 pour 2D par la navigation en manche 2
	BON6	SH + TE (*), prendre FAV11 et FAV6 si les bonus WATER sont à suivre, ou pourquoi pas FAV9 action spéciale +2FIRE	FAV6 FAV11	1-2W	A priori BON4 pour 2D par la navigation en manche 2
	BON6	SH + TE (*), prendre FAV11 et FAV6 si les bonus WATER sont à suivre, ou FAV8 si AIR action spéciale +2AIR	FAV6 FAV11	1Pelle	A priori BON4 pour 2D par la navigation en manche 2
	BON6	SH + TE (*), prendre FAV6 et FAV11 ou pourquoi pas FAV8 si bonus AIR à suivre action spéciale +2WATER	FAV6 FAV11	1Pelle	A priori BON4 pour 2D par la navigation en manche 2
	BON4	TE + 2D avec la navigation, complété si possible par ACT2 pour un Prêtre sur EARTH (<i>option 2</i>)	FAV11 ou FAV7	4-5C	Faire la SH en manche 2/3, voire 4 (mais pas plus tard)
		Eviter de prendre les Aurènes à mon sens. Une ouverture 5D avec la Navigation pourrait donner un résultat correct en terme d'infrastructures, mais sans les VP... C'est en tous cas très certainement la tuile de départ qui est la moins favorable à cette faction ayant un besoin vital d'une première manche optimale.			

(*) : L'ouverture SH + TE

Elle prend sens lorsque le bonus de culte de manche 1 est intéressant à maximiser et/ou que la construction de la SH est valorisée (par **SH/SA >> 5** ou par **TP >> 3**). D'un cout total de **10W17C**, il vous manque la bagatelle de **4W2C** pour la réaliser.

La première étape obligatoire consiste à se munir de **BON6**, ce qui fait déjà bonne partie du boulot et combote de toutes manières avec la construction de la SH. Il manque encore **2W2C** : de bons gains par les structures seront nécessaire pour **ACT3** et si possible **ACT4** ou à défaut une conversion 2PW > 2C. C'est là que l'importance du placement initial intervient : vous avez impérativement besoin d'au moins un voisin sur chaque D de départ, d'autant plus que vous voulez deux TP à 3C. Upgradez sans tarder pour maximiser les gains, bien que vous aurez probablement un coup de retard en jouant dernier.

Commencez évidemment par la SH, et si **FAV11** ne semble pas menacée d'extinction à court terme, optez pour **FAV6** en premier lieu : vous disposerez alors des deux actions spéciales, qui vont vous permettre de

temporiser pour attendre des gains, et dont l'activation devrait quoiqu'il en soit vous valoir jusqu'à +3PW supplémentaires. Au préalable upgradez le second TP pour augmenter un éventuel gain par les structures à cet endroit. N'hésitez pas à sacrifier jusqu'à 4/5 pouvoirs en tout pour sécuriser **ACT3** dès que raisonnable, et/ou si encore besoin à l'issue de tout les gains attendus. 

Ce démarrage permettant de surbooster un culte en première manche vous dessine une seconde manche toute tracée, au détail près que vous êtes désormais sans le sou : étendre vos Dwellings, avec un peu de retard. Si **BON4** est par bonheur accessible, vous devriez pouvoir en construire deux (voire 3 si le bonus de culte était une pelle), sous réserve de parvenir à vous procurer les pièces nécessaires.



Sirènes

Leur présence en tant que faction de découverte dans le livret de règles est tout à fait justifiée : les **Sirènes** se révèlent à l'usage une faction plutôt facile à diriger. Leur agilité les rend de fait **performantes dans beaucoup de setups**, même si des conditions moins favorables existent.

Le niveau de navigation inné et la propension à l'augmenter les rendent très mobiles. Elles sont donc **difficilement blocables** pour les adversaires. La capacité de faction enfonce le clou en augmentant très sensiblement leur **aisance à fonder des villes** par rapport à une faction classique. Le petit hexagone fluvial peut paraître anecdotique au premier abord, mais il se révèle salvateur pour jouer un peu plus dispersé qu'à l'accoutumée sur les hexagones les plus favorables, quand les factions classiques sont régulièrement contraintes à investir dans des ponts ou des hexagones couteux en pelles pour assurer la contiguïté.



Cette capacité permet de viser assez souvent 3 villes à moindre effort, et également de se synchroniser avec une tuile pointage sans pour autant retarder la construction : rappelez-vous que vous n'êtes pas tenu de promulguer la ville immédiatement dès lors qu'un hexagone de fleuve est nécessaire.

La disposition des hexagones bleus côtiers crée une zone de prédilection à l'Ouest et au Centre de la carte. Or, les factions **noires** auront elles-mêmes tendance à s'orienter vers le continent Est. La probabilité de gêne par ce concurrent direct sur la roue de terraformation est donc limitée, ce qui est une chance rare. Reste la possibilité d'une faction **verte**, qui est le plus gros écueil éventuel.

Autre avantage loin d'être anodin : les **Sirènes** font partie de ces quelques factions dont le pouvoir de départ est à 3/9/0. Ceci leur permet généralement de réaliser une grosse première manche, en particulier facilitant l'accès à **ACT6** (voir *Ouvertures*).

Il est à noter qu'elles peuvent parfaitement **se passer de leur SH**. Malgré le revenu intéressant de **+4PW**, c'est un investissement trop lourd en tout début de partie. Elle reste une option à peser à partir de la manche 4/5, selon les opportunités. Une combinaison de plusieurs incitations concordantes la justifie alors : bonus de manche, possibilité d'obtenir **BON6** ou **BON10** si vous avez choisi de jouer avec, terminer une ville peu étendue, besoin prévisionnel pour le réseau final...



Cet état de fait induit la priorisation systématique d'une **faveur à VP rapide**, de préférence la royale **FAV11**.

Tous comptes faits et malgré la mauvaise affaire que serait l'arrivée en jeu d'une faction **verte**, les **Sirènes** ont les reins suffisamment solides pour être **choisies à n'importe quelle place** (y compris tant que premier joueur donc).

Elles aiment

👍 Un adversaire **jaune** : il a de grandes chances de se transformer en voisin aux alentours de D3. Les probabilités de bien s'entendre dans cette zone sont assez élevées, étant donné qu'il visera plutôt E3 et E2, lesquels ne vous intéressent guère.



Elles n'aiment pas

👎 La présence d'une faction **verte** : comme indiqué en introduction, c'est la complication principale à une expansion spatiale aisée. Leur implantation plus que probable en C3, C4 et/ou G3 est une vraie épine dans le pied. Ce n'est donc vraiment pas l'idéal, mais la situation reste a priori viable.



Objectifs

- 🏆 Scorer avec **FAV11** ou **FAV10**
- 🏆 Dominer le **réseau** de structures connectées

👍 **Les pointages D >> 2** : votre faculté à atteindre les nombreux hexagones bleu côtiers vous permet de planifier un profit maximum sur ce type de pointage. Placé en première manche, c'est du cousu main pour un rush Dwelling (voir *Ouvertures*).



👍 **Les bonus de culte WATER** : comme toutes les factions débutant avec deux cases sur un même culte, les **Sirènes** sont d'autant plus attractives que les bonus correspondant sont présents, et ce au plus tôt dans la partie [?]. Notons que ces bonus n'accordent pas d'ouvriers, ce qui va également dans le bon sens (voir ci-contre).



👍 **BON9** : comme toutes les factions à expansion supérieure, vous êtes intéressés par l'obtention de ce bonus au moins deux fois dans la partie, et ce d'autant plus si vous optez pour un rush Dwelling.



👍 **BON4** : il peut permettre une incroyable expansion de première manche via une valeur de 2 en navigation (voir *Ouvertures*). Ne pas en disposer n'est pas rédhibitoire puisqu'au moins une autre très bonne ouverture existe, mais disons que cela limite les options.

👎 **Les parties "High Workers"** : considérant que vous avez des facilités pour vous étendre, vous êtes relativement moins gêné que la moyenne par une pénurie d'ouvriers. **BON5**, **BON6** et **BON7** vont plus profiter à vos adversaires qu'à vous même : leur présence joue donc contre vous. En particulier, la toute-puissance de **BON6** ne vous concernera pas avant la fin de partie, puisque votre SH sera au mieux tardive, et que vous avez rarement besoin du SA pour fonder des villes.



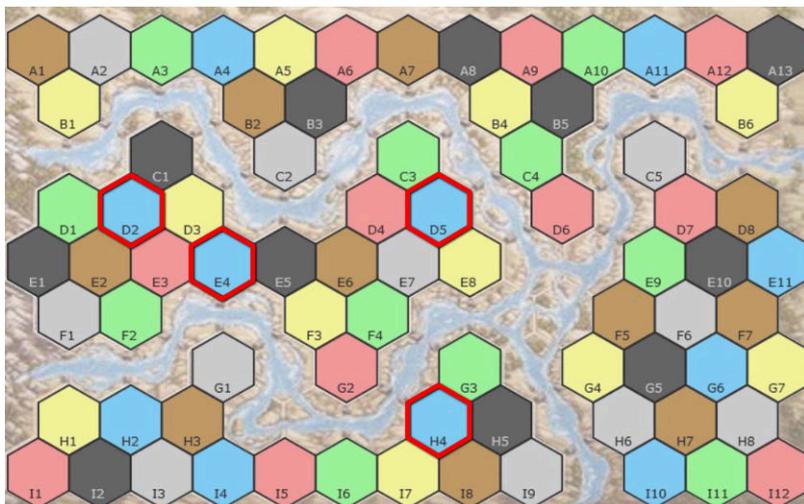
👎 **Les parties "Low Coins"** : c'est le pendant du point précédent. Comme votre économie va pencher du côté ouvrier, il faut s'attendre à un manque de pièces. L'obtention de **ACT4** et/ou des bonus idoines deux à trois fois dans la partie se révélera probablement nécessaire. Le risque est donc que ces actions et bonus fassent l'objet d'une concurrence exacerbée dans ce type de partie. Et il n'y en aura certainement pas pour tout le monde.

Hexagones de départ

👉 Eu égard à l'accès qu'il offre à la fois au bras nord et au bras sud de la rivière, **E4** est souvent indispensable au réseau. S'il n'est pas toujours le meilleur choix pour démarrer, garantir son obtention tôt ou tard doit rester une priorité haute.

👉 **D2** présente un potentiel d'autant plus intéressant qu'une faction **jaune** est présente. Des **Géants** peuvent également débuter en E3. La synergie sera généralement bonne, le seul désagrément pouvant venir d'une indélicate *Tempête de sable* des **Nomades**.

👉 **D5** est une belle rampe de lancement vers la zone C4-A11, lorsque cette orientation s'avère prometteuse (voir ci-dessous). Son avantage est surtout d'être central et donc de maximiser la probabilité d'un voisin **rouge** ou **gris**. La présence d'une faction **verte** en C3 (et sans doute en F4) vous met par contre la pression pour réussir à connecter le reste du réseau à l'ouest. Il faudra soit se battre pour le couteux E7 puis H4, soit procéder par étapes via A8 et B3. L'espoir de fonder 3 villes s'éloigne.



👉 **A11** a du potentiel, mais il est excentré, et le risque de s'y retrouver sans voisin n'est pas à écarter. Il n'y a guère qu'avec une faction **rouge** ou **jaune** que vous cohabiterez bien dans le secteur, et aucune chance de les y avoir pour voisin initial.

👉 L'équation de **H4** est du même ordre : soit vous y serez sans voisin, soit vous devrez y composer avec un concurrent sur un espace réduit. Une faction **verte** vous embête clairement en occupant G3 et sans doute rapidement F4. Un téméraire **noir** en H5 voudra plutôt I8-I7 que G3, ce qui vous laisse généralement un peu de temps pour vous en emparer, avec **ACT6** par exemple (voir *Ouvertures*)

👉 **G6** et **E11** sont proscrits : d'une part, vous voulez certainement débuter sur un hexagone côtier, et d'autre part, vous risquez pour le coup de mal cohabiter avec une faction **noire** sur ce continent.

👉 **A4**, **H2**, **I4** et **I10** sont trop excentrés : ils ont toutes les chances de vous isoler.

Au final, la meilleure combinaison d'emplacements est variable, et plus que jamais, le choix doit tenir compte de la nature des adversaires :

D5 est bon à prendre, sauf présence **verte**

E4-D5
D5-H4

Un adversaire **jaune** vous oriente plutôt vers **D2**

D2-D5
D2-E4

Un adversaire **noir** vous appelle en **H4**

D2-H4
E4-H4

Ouvertures

A l'aide de **BON4**, les **Sirènes** sont capables d'effectuer un "rush Dwelling" des plus efficaces, puisqu'elles peuvent dans les meilleurs cas terminer la première manche avec l'ensemble de leurs 8D sur la carte. L'alternative consiste en un classique Temple au plus tôt pour **FAV11**, avant d'étendre ses Dwellings. Un choix est donc à faire, du moins lorsque que le setup n'a pas déjà imposé sa réponse. La décision nécessite idéalement d'être anticipée (en conjecturant sa carte bonus), car il peut jouer sur les hexagones initiaux à prendre.

Rush Dwelling



Forces & Faiblesses : cette ouverture offre évidemment un formidable développement de votre économie en ouvriers, elle est donc d'autant plus intéressante que la partie est "Low Workers". Elle peut permettre de réserver au plus tôt des hexagones éventuellement cruciaux, avec l'inconvénient d'un éparpillement important. Le cas échéant elle maximise le pointage de première manche, tout en disqualifiant au passage **FAV11** : votre expansion étant désormais bien entamé, il est trop tard pour cette faveur majeure.

Prérequis : avoir obtenu **BON4**. Si d'autres choisissent leur bonus avant vous, reprenez que les plus intéressés sont les factions **vertes** (décidément vos pires ennemis). Mais un coup de Trafalgar d'une autre couleur est toujours possible...



Facteur incitatif : si une tuile Pointage **D >> 2** est en plus de cela présente en manche 1 (proba 25%), il n'y a plus à hésiter. Les 12VP vous tendent les bras.



Exemple de première manche

- Setup en D2-D5
- Grâce aux **+4PW** de **BON4**, vous êtes au minimum à 0/12/0, ce qui vous donne accès à **ACT6** d'emblée. Terraformez C1 et C4, et construisez sur celui qui vous rapproche le plus d'un adversaire (généralement C1 si D3 est occupé) : tout gain de pouvoir par les structures est bon à prendre.
- Avec les 2 niveaux de navigation, vous avez désormais accès à 4 hexagones supplémentaires : A4, E4, H2, A11. Et vous avez suffisamment de ressources pour tous les coloniser (cout total 6W12C).

Suite de la partie : vous voici fort en ouvriers avec un revenu de +8W, mais comparativement pauvre en pièces. Il vous reste néanmoins de quoi faire un TP quoiqu'il arrive, ainsi une tuile Pointage **TP >> 3** en manche 2 vous arrange. Essayez de rééquilibrer avec **BON2** et/ou **BON3** s'ils sont disponibles.

Considérez l'upgrade de ce premier TP en TE pour **FAV10** avant le second TP, car outre **BON9**, vous avez maintenant besoin d'un moteur de points.



Temple



Forces & Faiblesses : plus sage, moins ambitieuse spatialement, elle est néanmoins solide en terme de VP via **FAV11**, dont elle prive un adversaire au passage. Elle ne nécessite pas **ACT6** à tout prix, ce qui peut éviter un important sacrifice de jetons pouvoir. Elle laisse de la latitude à exploiter des bonus de culte WATER : en leur présence tôt dans la partie et hors pointage **D >> 2** en manche 1, c'est raisonnablement le meilleur choix.



Facteurs incitatifs : partie "High Workers", absence de **BON9**... petits détails qui ne sont pas idéaux pour vous, mais vous avez pu choisir les **Sirènes** pour d'autres raisons.

Exemple de première manche

- Setup en D2-E4 (hypothèse d'une faction **verte** ayant choisi après vous : vous refusez la lutte, sachant qu'elle aura la primeur sur **BON4**). **BON1** ou **BON5** vous iraient bien ici.
- Estimer l'urgence de rusher **FAV11** : si vous n'êtes pas dernier et que vous pensez que les 4 factions ont des vues sur **FAV11** d'entrée de jeu, ne perdez pas de coup : upgradez tout de suite un TP puis un TE.
- Si au moins une autre faction vise la SH (**Alchimistes**, **Géants**...) ou a déjà joué un coup autre qu'un TP, le temps presse moins. Si un bonus de culte WATER est en manche 1, démarrer avec **ACT2** est alors un choix d'autant plus judicieux que personne n'a **BON8** : vous vous réservez le spot à 3 cases de culte WATER, qui vous intéresse hautement pour passer de 2 à 5, empochant le bonus de culte et +3PW au passage.
- Dès lors que vous avez **FAV11**, essayez de tirer le meilleur parti possible d'une ou deux pelles. Avec **BON1** et/ou **ACT5** voire **ACT6**, vous pouvez placez au moins 2 et jusqu'à 4D supplémentaires (si vous trouvez les ressources manquantes) : terraformer C1 vous donne A4, tandis que F2 vous offre H2.

Suite de la partie : non seulement votre développement en structures est sur de bons rails, mais vous êtes doré et déjà garanti d'une bonne manne de points avec **FAV11**. De plus, votre revenu en Prêtre va vous permettre de surfer sur un ou deux bonus de Culte qui se présenteraient. Reste à correctement passer la prévisible crise de pièces, qui va intervenir très tôt [?], et accorder le timing de fin de partie avec les tuiles pointage.



Morbancs

Les **Morbancs** affichent des statistiques dans la moyenne supérieure. Mais attention : il s'agit de **l'une des factions les plus scriptées**. Sortir de leur schéma de jeu naturel est en effet presque l'assurance d'une partie moyenne voire - assez facilement - ratée. Il s'agit donc de bien identifier les erreurs à ne pas commettre.

Les ressources de départ semblent donner une marge de manœuvre importante, mais il n'en est rien : ce pactole doit systématiquement être investi dans la SH en première manche. Il s'agit sur le papier d'**une des meilleures forteresses du jeu**, avec son revenu et sa puissante action spéciale.



Le cout "normal" pour un TP (3W 4/8C) est tellement prohibitif que les **Morbancs** ne construiront **jamais de TP autrement qu'avec l'action spéciale**, sauf dans quelques cas en toute fin de partie.

Le rythme de croisière de un TP par manche, ni plus, ni moins, est donc pratiquement imposé. Difficile dans ces conditions d'optimiser les pointages **TP >> 3**. A contrario, pas question de faire une pause : il faut s'étendre d'au moins un hexagone à chaque manche.

Ce manque de souplesse a un revers positif : c'est la faction qui **vit le mieux sans voisin**, étant donné que l'action spéciale fait sauter la contrainte d'adjacence adverse. S'isoler n'est cependant jamais optimal : le gain de pouvoir par les structures reste d'importance.

Leur revenu de base est bonifié : **+2W** au lieu du +1W habituel. Mais tout bien pesé, c'est loin de compenser les couts de construction gonflés à tous les niveaux. Le manque récurrent d'ouvriers rend les **Morbancs** dépendants de leur capacité spéciale : **boucler une première ville doit être une priorité**. Ces 3W sont souvent le coup de pouce nécessaire pour reprendre le dessus et parvenir à accélérer le tempo au-delà de 1D > 1TP par manche.

Seconde soupape : entre la SH et les **deux premiers TP survitaminés** à +2PW (au lieu de +1PW), ils ont accès à un nombre d'actions de pouvoir élevé. Leurs besoins supérieurs à la moyenne ont cependant une autre implication : les faveurs à revenu, taillées pour une faction classique, sont relativement moins intéressantes. Par ailleurs, l'urgence de la construction de la SH en début de première manche rend l'obtention de **FAV11** pour le moins incertaine : les **Morbancs** n'ont pas leur destin en main à ce niveau.



Objectifs

- Optimiser les **Cultes**
- Place d'honneur au **réseau**
- 2 ou 3 villes** dont la première rapide

Ils aiment

👍 Un adversaire **jaune** : voir **Sirènes**.

👍 Leur **sanctuaire** : il permet d'obtenir une seconde faveur sans payer de nouveau un ruineux Temple (**3W6C**). Son revenu doublé par rapport à un SA classique vaut bien le surcout d'un ouvrier. Cela participe en outre de l'ambition de 3 villes. Un pointage **SH/SA >> 5** en manche 1 et en milieu de partie (disons manche 3) sont donc idéaux.



Ils n'aiment pas

👎 Les parties "Low Workers" : le manque d'ouvrier chronique rend ce type de configuration très défavorable. En particulier, un ou deux bons bonus de culte +W s'avèrent salvateurs, et en la matière le plus tôt dans la partie est toujours le mieux.

👎 Les pointages **D >> 2** : vous n'aurez probablement pas les ouvriers suffisants pour les exploiter correctement avant la manche 5/6.



Quant aux pointages **TP >> 3**, à part en manche 1 où ils peuvent vous valoir 3PV d'avance sur vos adversaires (vous

👍 **BON6** : SH systématique en manche 1, SA plus que probable, manque d'ouvriers, pas de moteur à points spécifique : tout fait de **BON6** une bénédiction pour les **Morbancs**. A tel point que son absence est un très mauvais signal, susceptible de les disqualifier : vérifiez bien le cas échéant que vous avez d'excellentes raisons pour ignorer ce présage négatif.



feurez très certainement 2TP en tout), votre dépendance à l'action spéciale vous empêche d'en profiter.

👎 **Les autres factions reposant sur le pouvoir** : pour d'évidentes raisons de concurrence accrue, les adversaires susceptibles de fortement truster les actions de pouvoir sont les malvenus. On pense ici notamment aux **Ingénieurs**.



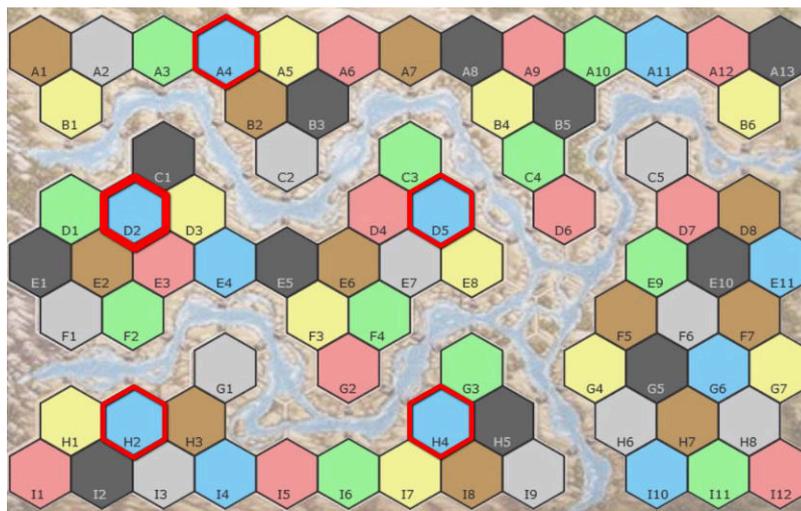
👍 **TW6** : cette tuile ville additionnelle peut intéresser contextuellement un certain nombre de factions. Néanmoins, son obtention est d'autant plus intéressante tôt dans la partie en tant que boost pour les bonus de cultes. Démarrant à 1 dans tous les cultes et ayant besoin d'une première ville au plus tôt, les **Morbancs** sont en phase avec ces deux critères.



👎 **Les parties High Power** : étant donné que vous avez un revenu supérieur à la moyenne, le manque de pouvoir handicaperait plus les autres. En l'absence de **BON4**, **BON5**, de bonus de culte +4PW, vos adversaires sevrés vous concurrenceront moins sur les actions de pouvoir.

Hexagones de départ

Les enjeux sont légèrement différents de ceux décrits pour les **Sirènes** : sans niveau de navigation initial, vous pouvez difficilement prétendre à un rush Dwelling. D'autre part, vous pouvez vous permettre un des deux hexagones sans voisin de départ.



👉 **D2** reste ceci dit le choix de référence, sans contestation. Avec une faction **jaune** ou des **Géants** optant pour E3, il s'annonce royal.

👉 **A4** prend une autre dimension, car si la possibilité d'un voisin est restreinte, sa proximité avec D2 et son environnement avantageux compensent.

👉 La position de **E4** en tant que pivot maritime est nettement moins cruciale, étant donné vos vues moindres sur l'utilisation de la navigation. Les perspectives au sol en direction de l'Est (E5-E6-F4) ne sont pas vilaines, cependant ces hexagones sont rarement libres très longtemps.

👉 La pertinence de **D5** s'avère toujours plus ou moins liée à présence ou non d'une faction **verte**.

👉 **H2** est une possibilité, pour une ville à 3 pelles sans pont au sud-ouest (I2-H2-H3-I4). Vous y serez très probablement esseulé mais cela ouvre sur F2 puis E4 par la suite.

👉 **H4** est viable seul, mais en cas de voisin **noir**, vous ne pourrez guère y implanter une ville sans l'aide d'un pont vers F4 (les 3 pelles pour I7 étant difficilement concevables).

👉 Le continent Est (I6, G6, E11) reste à éviter en présence d'une faction **noire** : sa domination y est à craindre. Dans le cas contraire, la concurrence d'une faction **grise** ou **marron** est à peine plus engageante.

L'idée est donc de viser :

- obligatoirement un hexagone avec du voisinage : ne pas se couper de tout gain par les structures et ne pas payer de surcout pour le TP préliminaire à la SH
- éventuellement un second hexagone sans voisin dans un environnement moins contesté et facile à terraformer (3 pelles maxi pour une ville)

D2 coule de source car il répond assez souvent au premier critère et toujours au second. Si vous y avez un voisin, il est à compléter de **A4**, **H2** ou **H4** (sauf **noir**). Dans le cas contraire, **D5** sans **vert** mais avec un voisin **gris** en E7 par exemple peut faire l'affaire.

D2-A4
D2-D5
D2-H2
D2-H4

Ouvertures

En dehors d'une fantasmagorie variante pour la construire en manche 2, vous commencerez toujours la partie par votre SH. Vous la placerez bien entendu le plus possible au cœur de l'action, là où vos voisins vont vous procurer du pouvoir par les structures. C'est alors que le choix commence : partir pour un TE d'entrée ou non, voilà une décision aussi riche en implications que de trancher entre SH et TE pour d'autres factions.

SH+TE+D



Coût total : 13W21C, 1 pelle

Forces & Faiblesses : cette ouverture vous place d'une part dans les meilleures conditions pour exploiter les bonus de culte des premières manches, et d'autre part pour envisager un SA en manche 2.

Cependant, elle nécessite 1W (et 1C) de plus que vos possessions de départ. Un +1W sur la carte bonus de départ s'impose, ce qui restreint le scope à **BON5** ou **BON6**. **BON7** donne également un ouvrier, mais vous n'êtes pas sans savoir qu'il n'est pas idéal pour débiter (et pour cause, il ne vous vaudra en l'occurrence aucun VP). Il est par ailleurs possible d'avoir recours à **ACT3** mais cette action de pouvoir est peu optimale pour une faction aux besoins gargantuesques.

Facteurs incitatifs : la présence de bonus de cultes intéressants à optimiser en manche 1/2, l'espoir d'obtenir **FAV11**, un pointage **SH/SA >> 5** en manche 2.

Exemple de première manche

- Setup en D2-A4 avec un voisin **jaune** en D3
- Carte Bonus : **BON5** ou **BON6** si possible, sinon **BON1**
- Bonus de culte : **4WATER >> 1 pelle** (manche 1) suivi de **2AIR >> 1W** (manche 2). Idéaux pour vous, vous visez par conséquent **FAV6**. Si tel n'était pas le cas, **FAV11** resterait bien entendu à prioriser, pour peu qu'il en reste.
- Upgrader la SH en D2.
- Attendre quelques gains de pouvoir supplémentaire pour prendre **ACT5**. Terraformer et construire C1.
- Utiliser l'action spéciale pour un TP sur C1, puis upgrader en TE.
- Prendre **FAV6** et utiliser son action pour passer à 4 en WATER.
- Si vous en avez la possibilité à ce stade, n'hésitez pas à sacrifier autant que nécessaire pour **ACT4** en prévision de la suite.
- **BON6** serait idéal en vue de la prochaine manche.
- Utiliser la pelle du bonus de culte sur D1



Suite de la partie : Pour pouvoir obtenir une ville dès la manche 2, vous avez besoin d'un SA en C1 et d'un Dwelling en D1. Soit un cout total de 7W11C, qui va être difficile à financer. Votre revenu n'est en effet que de +3W. Avec **BON6** obtenu en manche 1 ou 2, en admettant que vous ayez pu prendre **ACT4** une fois, il vous manque encore quelques 2W et 4C. Un contexte très favorable avec d'excellents gains par les structures et cartes bonus/actions de pouvoir idéales est donc nécessaire pour y parvenir. Quoiqu'il en soit, en différant la ville à la manche suivante, le SA

SH+TP+2D



Coût total : 12W18C, 2 pelles

Forces & Faiblesses : cette alternative moins onéreuse développe un revenu plus solide à long terme. Vous pouvez donc espérer un manque d'ouvriers un peu moins criant sur la durée. De plus, si aucun de vos adversaires ne délaisse **FAV11** pendant que vous construisez la SH, vous n'avez plus de possibilité de l'obtenir : l'urgence d'un Temple se justifie donc moins.

Elle a l'inconvénient de nécessiter 2 pelles et donc **ACT6** ou **ACT5 + BON1**. Vous ne pourrez pas espérer de SA ni de ville avant la manche 3, mais peut-être cela concorde-t-il justement avec les pointages ?

Facteurs incitatifs : pas de possibilité d'obtenir +1W ou +2W sur la carte bonus initiale, pas d'espoir pour **FAV11**, un pointage **SH/SA >> 5** ou **TOWN >> 5** en manche 3.

Exemple de première manche

- Setup en D2-A4 avec un voisin **jaune** en D3
- Carte Bonus : **BON1**, **BON6**, **BON5**, au pire **BON8**
- Upgrader la SH en D2.
- Avec les quelques gains de pouvoir dans l'intervalle, prendre **ACT6**. Terraformer D1 et construire C1.
- Utiliser l'action spéciale pour un TP sur C1.
- Construire D1.
- Passer tôt afin de garantir **ACT4** en début de manche 2.
- Si vous avez **BON8**, utiliser bien entendu le Prêtre sur un emplacement à 3 cultes, en visant la couleur du bonus atteignable et valable le plus proche. Les ouvriers et les pelles sont ce qui vous intéresse particulièrement.



Suite de la partie : Malgré le revenu de +4W, vous avez peu de chance de pouvoir caser le SA en manche 2. Programmez-le plutôt pour la manche 3.

Par contre, vous avez gagné un peu plus de pouvoir (et +2C au passage), ce qui vous garantit au moins une action de pouvoir sur cette manche.

Évitez malgré tout d'investir E1 pour le moment, car vous n'en aurez pas besoin pour la première ville. Gardez cet hexagone de côté en joker pour agrandir si besoin votre réseau en fin de partie.

Les deux faveurs à venir peuvent être par exemple le couple **FAV10 + FAV12** : à part peut-être en manche 6, vous ne construirez a priori plus de TE de la partie et aurez donc un maximum de TPs en jeu.

Le point de blocage majeur devient l'obtention de pelles, qui peuvent provenir soit des bonus de cultes (vous



peut raisonnablement être construit. Si **FAV11** est encore disponible, c'est une bénédiction. Sinon **FAV10** fera bien l'affaire.



Vous n'avez pas d'obligation concernant le Dwelling en D1 dès cette manche, car vous disposez encore d'une cible en A4 sur laquelle utiliser l'action spéciale de la SH.

Votre Prêtre doit être envoyé sur AIR, en complément de l'action de **FAV6**, de manière à obtenir au moins +2W en bonus de culte pour la manche 3. Avec en sus les 3W de la ville qui se profile, votre revenu de +2P par le SA (qui peuvent également être convertis en W en cas de besoin impérieux), vous voilà bien engagé.

êtes bien placé si vous optez pour **TW6** en première ville), soit des actions de pouvoir.

En l'absence de bonus de culte qui vous arrange, et/ou avec un pointage **SPADE >> 2** en manche 4, une autre variante peut consister à diminuer le cout des pelles. Vous avez largement les Prêtres pour. Cette voie requiert cependant une plus grande maîtrise du jeu pour être rentabilisée efficacement.





Halfelins

Rétrospectivement, il est assez instructif de constater l'effet du temps sur la réputation des **Halfelins**. Dans les mois qui suivirent la sortie du jeu, ils furent pointés du doigt par un certain nombre de joueurs comme une faction surpuissante. Au moment de rédiger cet article, quelques 3 ans plus tard, ils se situent en fait dans le peloton des factions dont la force est plutôt situationnelle. Certes, ils sont **capables de très bien faire**, mais dans des setups spécifiques.

Il est vrai que leur style de jeu est aussi limpide à cerner que facile à mettre en pratique. La ristourne sur la diminution du cout des pelles (4C de moins) justifie à elle seule le **recours**

systématique à cette amélioration. Il ne faut pas oublier que l'upgrade vaut son pesant de points, et qu'à ce prix réduit, les 12VP sont d'autant plus rentables. Vous devriez y passer donc, plus ou moins tôt dans la partie selon les pointages (généralement en manche 3/4/5).

Cet avantage, déjà important, s'accorde qui plus est merveilleusement avec le moteur à points tout trouvé qu'est la capacité spéciale : 1VP par pelle utilisée.



A cela s'ajoute un pouvoir de départ boosté (3/9/0) pour une première action de pouvoir rapide (pourquoi pas **ACT6**), et une configuration géographique plutôt avantageuse pour la couleur **marron** sur le continent Est. Il est donc vrai qu'en l'absence de coup dur particulier, un débutant conscient de ces différents facteurs aura une certaine facilité à s'y engouffrer.

Seulement voilà : au fil de la montée en expérience, le méta-game se modifie, et voit l'avènement de la popularité des **Ombrelins**. Nous aurons l'occasion d'y revenir dans leur guide dédié. Autant les **Halfelins** s'entendent comme larrons en foire avec les **Nains** sur le fameux continent Est, autant ils ont toutes les chances d'y être **perdants face à des Ombrelins**. Or, ces deux factions sont finalement intéressées par des conditions de partie qui se recoupent - et notamment par la tuile pointage **SPADE >> 2**. Entre joueurs avisés, le risque de collision s'avère donc majeur. *Terra Mystica* tient parfois simplement à ça.



La place idéale pour choisir les **Halfelins** est en conséquence assez difficile à cerner. Ils sont à mon avis un premier choix trop risqué. En dehors de la dernière place, vous vous exposez à la présence d'**Ombrelins** : il faudra donc un plan précis pour s'épanouir ailleurs que sur le continent Est. Mais en tant que dernier, l'accès à **FAV11** n'est potentiellement pas garanti, sauf autre faction connue pour démarrer avec sa SH quasi de manière quasi certaine (**Morbancs**, **Alchimistes**, et probablement **Géants**).

Au rang des faiblesses, on peut également citer une SH "piège" qui se justifie rarement. En dehors d'une hypothétique valorisation (**BON6** et/ou pointage) de fin de partie, vous aurez mieux à faire de vos ressources, puisque rien que 4W vous valent déjà 4 pelles (au lieu des 3 de la SH). En outre, la facilité relative à terraformer rend la SH et le SA moins essentiels pour former des villes.

Ils aiment

👍 Une faction **grise** : c'est la couleur avec laquelle ils se combinent le mieux géographiquement parlant. Ils sont en effet intéressés par des zones de départ proches (continent Est et péninsule centrale), mais sans



Ils n'aiment pas

👎 Les **Ombrelins** : sur le continent Est, ces diables ont la faculté à terraformer plus rapidement que vous dans la partie, si nécessaire. Leur prêtre initial peut aussi bien servir aux Cultes qu'à vous dérober un



Objectifs

- ☀️ Scorer avec **FAV11** et la capacité spéciale
- ☀️ Dominer le **réseau** de structures connectées

entrer a priori en concurrence pour aucun hexagone. C'est donc l'idéal pour maximiser le gain de pouvoir par les structures en mode donnant-donnant, tout en s'assurant des TP à prix réduit.

👍 **Les ouvriers** : vous en avez besoin d'un maximum pour les pelles. La contradiction, c'est que la présence de **BON6**, de **BON7** et des pointages **SH/SA >> 5** (qui donnent des ouvriers en bonus de culte) ne vous arrange pas tellement (voir ci-contre). Mieux vaut presque finalement une partie "Low Workers", et opter pour **FAV7** en seconde faveur. Ses +2EARTH vous siéent à ravir, puisque vous investissez généralement sur ce culte.



👍 **Le pointage SPADE >>2** : c'est lorsqu'il est situé en manche 4 - c'est à dire au plus tard de ce qu'autorise la règle - qu'il vous intéresse le plus. Les autres factions tenteront bien d'en bénéficier au maximum, leur meilleure option consistant à en essayer de s'adjuger **ACT6** lors cette manche. Mais de votre côté, vous avez l'opportunité de la maximiser à un bien autre niveau, ce qui peut créer une vraie différence. Il faudra pour cela avoir planifié deux diminutions du cout des pelles, 1W vous rapportant ensuite la bagatelle de 3VP. Avec cette tuile pointage décidément spéciale, il y a un autre effet combiné qu'il convient d'anticiper parallèlement. C'est la présence du bonus de culte 1EARTH >> 1C, qui vous convient parfaitement pour vous refaire une santé financière en ce milieu de partie (voir *Exemple de partie*).



👍 **La présence de BON8** : la conséquence directe du point précédent est que vous devez disposer de deux prêtres pour la manche 3/4. Cette carte Bonus vous permet d'envoyer malgré tout vos premiers prêtres sur les emplacements à +3 cultes. Vos ambitions en matière de culte sont modestes, mais laisser un boulevard aux adversaires sur ce plan du jeu n'est certainement pas souhaitable.



hexagone crucial d'emblée. Ils auront la préséance sur la plupart des hexagones que vous espériez leur contester. Une gêne similaire est à prévoir de la part des **Alchimistes**, dans une moindre mesure : ils sont tout de même plus longs à mettre en route en première manche.



👎 **Se passer de FAV11** : ce n'est pas un scoop, puisque cette faveur intéresse tout le monde. Disons simplement qu'elle manquerait de manière encore plus criante aux **Halfelins** étant donné leur ADN porté sur l'expansion. Il s'agit donc d'assurer **FAV11** au plus tôt, un Temple en première manche étant de toutes manières souhaitable rapport à vos besoins en prêtres pour la diminution du cout des pelles. Au passage, le +1EARTH est bon à prendre. Il vient en effet s'ajouter au culte de départ, ce qui renforce l'option d'un prêtre sur l'emplacement à +3EARTH : passer de 2 à 5 rapporte la substantielle manne de +3PW. S'il est encore disponible, cet emplacement doit être votre priorité en début de manche 2 (et même en manche 1 si vous avez **BON8**).



👎 **BON1** : ce n'est pas que vous n'en auriez pas utilité, mais étant donné que vous allez diminuer le cout des pelles, elle n'aidera dès lors plus que vos adversaires.

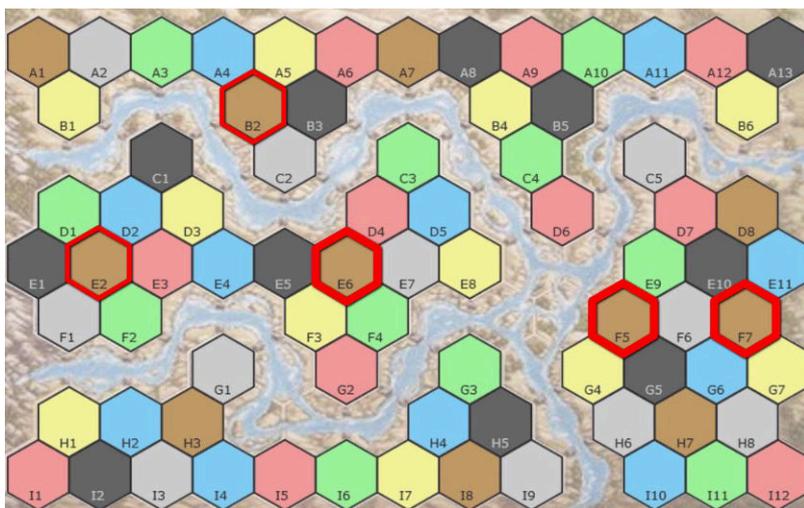


👎 **Les parties "High Points"** : plus le volume de points distribué en pointages et en cartes Bonus est important, moins votre moteur de points natif a d'impact en comparaison. Nonobstant les ouvriers, qui vous conviennent, **BON6** et **BON7** font du mal, de par la manne de VP potentiels qu'ils offrent aux adversaires.

Hexagones de départ

Sur le continent Est, les quatre emplacements sont deux à deux très proches et constituent un environnement favorable. Problème : une faction **noire** aura la fâcheuse tendance à s'intercaler, que ce soit en G5 ou E10. Ce sont donc des positions bien plus précaires en présence d'un adversaire de cette couleur.

👎 **F5 et F7** sont quasi la garantie d'attirer un voisin **gris** en F6, ce qui ferait bien votre affaire. Dans les deux cas, sans **noir** vous avez une ville toute faite sur 4 hexagones pour deux pelles. Un doublé est possible, en prenant garde à la connexion future du réseau. A choisir entre les deux, **F5** est tout de même plus ouvert vers H5/I8/I7. Connecter la péninsule centrale avec 3 navigations entre F3 et I7 est un grand classique.



👎 **D8 et H7** sont généralement moins profitables : même des **Morbancs** auront peu d'appétence à venir vous rejoindre en G6 ou en E11, car vous seriez alors en concurrence directe pour respectivement G5 ou E10.

👎 La position centrale de **E6** est très intéressante, et son environnement E5/F3 le rend plutôt accueillant, tout en constituant une invitation tacite à une faction **grise** ou **verte** respectivement en E7 ou F4. Des **Nomades** en F3 vous arrangent par contre nettement moins. Une faction **noire** pourrait vous bloquer en démarrant en E5, mais aura alors la vie dure pour vous prendre de vitesse sur F3.

- Opter pour **E2** vous permet d'y cohabiter avec une faction **bleue**, qui peut se permettre de vous céder E1. E3 puis D3 devraient attendre sagement que vous ayez diminué le cout des pelles.
- B2** est du théoriquement du même acabit, mais **bleu** risque d'avoir du mal à se résoudre à A4, donc attendez de voir. Le cas échéant, vous pourriez y terraformer tranquillement pour rejoindre A7
- A3** et **I8** sont à éviter, un voisin est possible sur ce dernier, mais pas d'une couleur qui vous irait.

La meilleure combinaison d'emplacements dépend finalement comme toujours de la colorimétrie adverse :

En l'absence de noir , un adversaire gris vous appelle à l'Est	Sinon, E6 est votre meilleure carte, (en l'absence de jaune)	Un adversaire bleu en D2 et/ou en A4 peut donner un placement plus original
E6-F5 F5-F7	E6-E2 E6-B2	E2-B2

Exemple de partie

Voici une partie fictive qui se déroule comme sur des roulettes. Deux cas de figure différents sont distingués ; ils convergent ceci dit assez rapidement. Toutes les parties ne seront bien entendu pas aussi favorables, mais bien que relativement improbable, cet exemple donne un ordre d'idée de ce vers quoi on peut espérer tendre.

Setup Il n'y a pas encore de faction **noire** en jeu. Les tuiles Pointage sont celles indiquées ci-après dans la colonne de gauche. Notez en particulier la position de **SPADE >> 2** en manche 4 : c'est votre objectif principal.

Cas 1 : vous êtes avant dernier à choisir, **BON8** est présente, et miracle, il n'y a pas non plus de faction **jaune** pour le moment.

Si le dernier joueur - c'est très possible vu le pointage de la manche 4 - opte pour les **Ombrelins**, imaginez une solution avec E6 et un autre hexagone, par exemple **E6-E2**. Dans le cas contraire, le placement parfait est très certainement **E6-F5** avec des **Nains** en E7 et F6.



Cas 2 : vous êtes dernier à choisir, **BON5** est présente.

Vos pires ennemis sont absents, vous aurez la carte Bonus que vous souhaitez (**BON5** donc), et le continent Est devrait s'avérer parfait. En cas de présence **grise**, **F5-F7** est probablement un choix à considérer.

Le gros hic, c'est que vous n'avez plus votre destin en main pour l'indispensable **FAV11**.



Manche 1



Pas de tergiversation, upgradez tout de suite un TP puis TE pour **FAV11**. Vous êtes le seul à posséder un prêtre tant que personne ne prend **ACT2**. Vous pouvez donc retarder l'envoi sur +3EARTH. Si un adversaire s'y emploie dès le premier tour, il ne pourra pas vous prendre de vitesse.

Cette bonne chose étant faite, avisez les actions de pouvoir restantes. **ACT6** sera sans doute déjà prise, mais vous pouvez peut être vous rabattre sur **ACT5**. Terraformez dans ce cas G5 pour 2 Dwellings en G5/H7, vous avez les ouvriers. L'envoi du prêtre sur +3EARTH ne servira pas immédiatement, mais au vu des bonus de culte des manches 2 et 4 à suivre, c'est le choix royal qui s'impose. Essayez d'obtenir **BON2** si cette carte est en jeu, car les pièces ne seront pas de trop, et surtout, vous êtes en course pour une double pelle bonus.



Commencez par faire un TP (généralement en F5) et attendez les décisions adverses du second tour. L'un peut ne pas avoir visé **FAV11** (généralement car il priorise sa SH), il ne faut alors pas rater l'occasion. Dans le cas contraire, votre lot de consolation est **ACT6**.

Avec les +3PW de la carte Bonus et sans doute au moins +2PW de gain par les structures, vous pouvez la prendre en sacrifiant au plus 4 jetons pouvoir. Terraformer à la fois G5 et E10 est un joli coup, qui va vous permettre de construire 4 Dwellings lors de cette manche. Commencez par E10 car **gris** a des chances de s'étendre en E9 dans la foulée : vous profiterez ainsi de +1PW.



Manche 2



Le prêtre obtenu en revenu n'a pas à être thésaurisé : insistez avec +2EARTH. Vous voilà déjà à 7 : encore +1EARTH pour une seconde pelle bonus.

Généralement, vous serez trop juste en pièces pour un second TE et une faveur, d'où l'intérêt du culte offert par **BON2**. En théorie, vous n'avez que ces deux actions à faire, et vous passez donc tôt. Si possible, une carte Bonus donnant du pouvoir ou des pièces ferait votre affaire : **BON5**, **BON3**...



Sans revenu en prêtre à cette manche, vous allez avoir du mal à être très performant sur les bonus de culte. Vous ne pouvez pourtant pas retarder plus votre premier TE, car vous avez besoin de deux prêtres en manche 4. La pelle bonus de cette manche 2 est peut être jouable malgré tout : en comptant les deux cultes de **FAV7** vous êtes à 3, et vous avez pu obtenir soit **BON8** soit **BON2** pour le complément.



Manche 3



Vous voulez un second TE pour **FAV7** lors de cette manche. **ACT4** peut donc être salvateur pour vos finances à cet instant. Si tout s'est bien déroulé, vous êtes premier joueur et avez le pouvoir suffisant. Si le voisinage le permet, l'emplacement du TE sera plutôt dans la même agglomération que le premier, car vous vous rapprochez d'autant de votre première future ville. Vous terminez la manche à 9 en EARTH, ce qui est parfait pour le bonus de la manche 4. Vous n'avez pas à conserver de prêtre pour la manche suivante, puisque vous aurez un revenu de +2P. Il peut donc être soit servir à se placer sur un culte quelconque, soit être destiné à une conversion en ouvrier. Priorisez une carte Bonus offrant de l'ouvrier.



Des choix sont à faire lors de cette manche de transition. Si vous avez pu sauvegarder un petit pécule en pièces, un second temple est envisageable, pour **FAV10**.



Dans le cas contraire, vous vous passerez carrément de faveur à VP (toujours dommage mais rarement rédhibitoire), et le prêtre que vous possédez doit être réservé à la diminution du cout des pelles.

Réussir à placer **ACT2** serait ici une bonne chose, pour un +2EARTH supplémentaire qui vous vaudra du précieux pouvoir (remboursant en partie l'action), et des pièces à suivre.

Manche 4



C'est le moment de creuser. Vous êtes supposé disposer déjà de 2P4W2C pour deux améliorations successives de votre cout des pelles. A partir de cet instant, **ACT3** devient votre graal, bien meilleur que **ACT6**. Si tout a suivi, il vous reste quelques ouvriers. Jusqu'à 5-6 dans les meilleurs cas : transformez au maximum en pelles, en construisant le strict nécessaire pour accéder aux hexagones voulus. Les Dwellings peuvent attendre. Terminer la manche en s'emparant de **BON9** est une excellente idée.



Manche 5



Logiquement, vous avez été renfloué en pièces par le bonus de le culte. C'est donc l'heure de faire pousser les Dwellings sur les hexagones préparés à la manche précédente. A priori, vous terminez assez facilement une ville lors de cette manche, et vous visez encore une carte Bonus à VP si toutefois l'occasion se présente. N'hésitez pas à convertir 1P>1W si votre réserve de prêtres s'annonce insuffisante pour le dernier revenu.

Manche 6



Il ne reste plus qu'à dérouler. Vous allez devoir arbitrer entre la construction de TPs, lucrative par le pointage, et l'ajout de Dwellings en fonction du stock qu'il vous reste. Vous achevez généralement votre seconde voire (plus difficilement) troisième ville au cours de cette manche. Tous vos ouvriers restants trouveront quoiqu'il en soit un débouché en pelles pour 1VP, quitte à creuser parfois dans le vide. Calculez simplement le plus rentable en fonction de vos faveurs et de la façon dont se présente la lutte pour le plus grand réseau. Le dernier revenu de +2P doit s'avérer suffisant pour connecter le vôtre, et vous placer en position de choix sur ce scoring.



Cultistes

Les **Cultistes** sont une faction relativement unique dans le jeu de base en ce sens qu'ils font intervenir une **dimension psychologique**. Leur succès dépend en effet grandement de la pleine application de leur capacité spéciale. Or, les tenants et aboutissants de la décision adverse tiennent de la conception subjective du jeu. Si d'aventure votre principal voisin s'avère être du genre à préférer se couper un bras plutôt que d'accepter le moindre pouvoir des **Cultistes**, vous êtes mal embarqué.

La **mise à jour de cette capacité** [officialisée [ici](#), sticker correctif ci-contre à télécharger [là](#)] atténue légèrement cette variabilité par sa compensation en pouvoir. On peut même dire que cela rend les **Cultistes** bien plus jouables.



Mettre toutes les chances de leur côté demeure quoiqu'il en soit essentiel, en essayant de se positionner le plus tôt possible sur des hexagones adjacents à plusieurs voisins.

Le plus tôt possible, car le gain de pouvoir par les structures perd en attractivité au fil du temps [?]. Seul un insensé refusera du pouvoir en tout début de partie. Mais progressivement, à partir de la manche 3, vos voisins vont être d'autant moins enclins à prendre les deals et vous faire un cadeau qu'ils vous voient déjà bien avancé sur les cultes.

Adjacent à plusieurs voisins, car le premier à choisir peut légitimement craindre d'être le dindon de la farce au cas où le suivant accepte de son côté. A moins que vous autorisiez les arrangements oraux préalables à votre table (ce qui selon moi serait moyennement *fair-play*), il y aura donc un doute supplémentaire qui peut jouer en votre faveur.

Les cultes ne sont pas que des VP de fin de partie, et tout l'intérêt du gameplay des **Cultistes** consiste à se placer dans le bon timing pour **optimiser autant que possible chacun des 5 bonus de culte**. La souplesse de la capacité spéciale aidant beaucoup, ils sont de fait moins sensibles que la moyenne aux spécificités de chaque mise en place. Des setups plus ou moins favorables sont tout de même à distinguer (voir *Setups commentés*).

Hormis la capacité spéciale atypique, cette faction n'a que peu de particularités. **La SH laisse perplexe** tant elle est de peu d'intérêt. Chère (8C), elle ne fournit qu'un faible revenu. Si les 7VP ne sont pas négligeables dans l'absolu, quel manque à gagner cet investissement représente-t-il par ailleurs ? Même en dernière manche avec un pointage **SH/SA >> 5**, il est parfois plus avantageux de consacrer ses ressources à étendre son réseau.



Malgré son tarif élevé lui aussi (8C), **le SA peut par contre s'avérer précieux** pour une boucler une ville là où la concurrence spatiale fait rage. En effet, **deux villes leur sont quasiment indispensables** pour leurs clés permettant de s'assurer du gain de deux cultes.



Objectifs

 Quelques 20VP sur les **Cultes**

 Deux villes minimum

Ils aiment

👍 Un adversaire **gris** : voir **Halfelins**.

👍 Les parties à cultes dominants : l'optimisation des bonus de cultes est un de leurs principaux atouts. Et cette arme sera d'autant plus valable que la dispersion des cultes est faible : deux cultes présents deux fois et de manière si possible rapprochée sont un facteur très favorable (voir *Setups commentés*).

👍 Leur SA : comme indiqué en introduction, ils sont amenés à se positionner au cœur de la mêlée, là où s'emparer d'hexagones contigus sera le plus délicat. Le SA constitue alors un palliatif évident pour une ville centrale dans un mouchoir de poche.



👍 **BON2** et **FAV6** : ces sources d'appoint en culte sont souvent d'une grande aide pour passer les seuils et obtenir plus d'occurrences de tel ou tel bonus de culte (atteindre la case 8 in extremis, etc.)



Ils n'aiment pas

👎 Un adversaire **noir** : voir **Halfelins**.

👎 L'isolement : plus que toute autre faction, ils reposent sur la présence de voisins. Jetez-vous dans la masse, quitte à avoir recours plus tard à des ponts pour former des villes.

👎 Les autres factions à cultes : ils se passeraient volontiers de la compagnie des **Magiciens du Chaos** et des **Aurènes**, concurrents notoires visant eux aussi la domination sur plus d'un culte. Cependant, ces factions sont également éloignées sur la roue de terraformation, leurs couleurs conviennent donc bien. Plus spécifiquement, la présence probable d'une faction **verte** en F4 est parfaite pour leurs plans. Disons donc plutôt qu'ils préfèrent croiser les **Géants** et les **Sorciers**.



Hexagones de départ

Les hexagones théoriquement les plus favorables sont les mêmes que pour les **Halfelins** (voir ci-dessus).

Le nombre de voisins potentiels prend cependant une plus grosse importance dans l'équation, étant donné que vous voulez maximiser vos chances que les gains par les structures que vous proposez soient acceptés.

C'est pourquoi vous pencherez d'autant plus du côté de **E6**, qui est le plus central. Cela peut parfois vous mettre en difficulté en termes de blocage face à des factions agressives, mais si cela vous garantit quelques cultes en plus, vous êtes généralement gagnant.



La combinaison la plus courante est donc : **E6-F5**

Setups commentés

Manche 1

Manche 2

Manche 3

Manche 4

Manche 5

Manche 6



Voilà ce qu'on appelle une belle dispersion des cultes. Il n'y a que EARTH qui est présent deux fois, ce qui sur 5 tuiles est mathématiquement le minimum. En plus de cela, les deux sont très éloignés : il faudra attendre la manche 4 pour voir son investissement de la manche 1 payer une seconde fois.

Il y a une possibilité pour votre SA en manche 2, mais le pointage final arrange plutôt les factions à explosion tardive. Tout cela n'est guère engageant pour des **Cultistes** : en fait, c'est plus un setup pour les **Halfelins** !



Deux fois le même culte sur les 4 premières manches : le top. Les bonus EARTH vont certainement attirer les **Nains** dans cette partie, ce qui vous arrange également au plus haut point.

La concurrence s'annonce féroce sur ce culte, mais vous avez l'avantage de pouvoir continuer à y progresser avec la capacité spéciale même lorsque tous les emplacements seront pris. Les pièces gagnées en manche 1 devraient vous permettre de financer le SA en manche 3.



Là aussi, deux cultes sont à l'honneur. Le culte EARTH en manche 1 est isolé, mais une pelle si tôt dans la partie est d'une grande valeur, et vous n'aurez pas trop de problème à monter jusqu'à 4 : vous commencez à 1, et avec des Dwellings correctement placés, vous pouvez compter sur au moins 3 "leechs" de vos adversaires.

La manche 2 est une belle fenêtre pour faire le SA, ce qui implique un TE en manche 1, ouverture de toutes manière systématique. Votre seconde faveur pourrait très certainement être **FAV6** au vu de l'enchaînement WATER à suivre. Et le pointage de la manche 6 vous laisse la possibilité de terminer par la SH.



Ce dernier "double double" est plus difficile. Il oblige à faire le grand écart, et les deux premiers bonus sont les plus faibles du jeu. Il faudra sans doute un forcing de tous les diables pour atteindre les 8FIRE en fin de manche 1 : **BON8/ACT2**, et pourquoi pas **FAV9** ou plutôt **FAV6** en complément. Cette dernière devrait vous permettre d'être correctement placé pour un prêtre bonus en manche 2, mais vous devrez embrayer sans attendre sur AIR.

Au niveau des pointages, les deux **D >> 2** initiaux ne font pas vraiment votre affaire. Quand aux deux **SH/SA >> 5** consécutifs, c'est un de plus qu'il ne vous en faut, et un peu tardifs pour le SA. Retarder vos villes pour le pointage final ne vous arrange pas non plus : vous voulez sécuriser le gain de vos cultes avant la manche 6.

Sans doute jouable, mais ça s'annonce tendu, et personnellement je ne choisirais probablement pas les **Cultistes** ici.



Alchimistes

Les **Alchimistes** sont un des secrets de **Terra Mystica** les plus difficiles - et donc les plus intéressants - à décrypter. A première vue, leur arme majeure semble être une **ruilante forteresse**, dont les revenus importants laissent à penser qu'il faut impérativement la construire en manche 1. C'est une option, mais l'équation est loin d'être aussi simple.



L'avantage sans égal dont ils disposent est moins immédiat à se représenter. La capacité spéciale de conversion à double sens est en fait un leurre : oubliez le gain de 1VP pour 2C en fin de partie, de rentabilité totalement illusoire. Vous avez bien mieux à faire de vos pièces en cours de partie que de les accumuler de manière improductive.

Par contre, obtenir 1C contre 1VP est une **arme exceptionnelle**, qui garantit aux **Alchimistes** une économie forte. Rendez-vous compte que vous disposez d'une manne presque illimitée de pièces. Vous pouvez convertir jusqu'à 30, ou même 40C contre 40VP dans la partie et encore être compétitif. Puisque les pièces ne sont pas un problème, la préoccupation devient 1) obtenir les ouvriers/prêtres nécessaires aux constructions/améliorations et surtout 2) valoriser ce moteur économique en VP. Je dirais même en une montagne de points, puisqu'il vous faudra compenser "l'achat" des pièces.



Objectifs

- Obtenir **FAV11** et **FAV10**
- Pointages** de fin de partie et **cartes Bonus**
- Plus grand **réseau** en fondant pourquoi pas **3 villes**

La configuration de partie rendant plus ou moins possible ce second point, la performance des **Alchimistes** est donc **très sensible au setup**. Ils ont un besoin essentiel des tuiles Faveurs à VP, des cartes Bonus à VP ainsi que de plusieurs pointages **D >> 2** et **TP >> 3** tardifs (manches 4 à 6). Gardez cela en tête avant de les choisir à la légère, sous peine de contre-performance probable.

C'est peu de dire que les **Alchimistes** sont friands des améliorations. Considérez-les de cette façon : non seulement vous n'avez aucun problème pour financer les pièces nécessaires, mais en plus les VP rapportés par l'amélioration elle-même "remboursent" grosso-modo ces pièces.

La capacité de la SH permet de mettre en place un cycle extrêmement puissant qui justifie d'**améliorer systématiquement le cout des pelles** vers le milieu de partie. Un ouvrier donne alors une pelle et +2PW. Au tarif de **ACT3** (soit 8PW), ce pouvoir "vaut" l'équivalent d'un demi-ouvrier, ce qui revient à dire que la pelle restituée son prix d'achat à hauteur de 50%. Le chemin critique du gameplay des **Alchimistes** est ainsi un **insatiable besoin en ouvriers**.



La navigation, ne nécessitant aucun ouvrier, leur est également profitable à développer : ils ont simplement besoin du prêtre. Cela leur offre la flexibilité pour à la fois éviter les blocages, **connecter un vaste réseau** en profitant des zones les plus accueillantes, mais aussi pour une potentielle expansion rapide de première manche (voir *Ouvertures*).



Cet usage des prêtres les rend par contre **peu compétitifs sur les cultes**. En seconde moitié de partie, il sera souvent trop tard pour s'y imposer. Ceci n'empêche pas de saisir une opportunité pour y obtenir un bonus de culte en ouvriers lorsque cela se présente.



Ils aiment

👍 **Les parties "High Points"** : Il vous faut quasi impérativement **BON6** dont les +2W plusieurs fois dans la partie sont vitaux. **BON9/BON7** sont également plus que souhaitables. Le premier est une source de VP majeure en fin de partie. Le second vous intéresse à la marge pour le +1W, mais même si vous ne le prenez pas de la partie, sa simple présence augmentera la probabilité d'obtenir **BON6** et **BON9**.



👍 **ACT3** : même avec une belle expansion initiale en Dwellings (via **ACT6** ou la navigation), vous allez manquer d'ouvriers. Vous devez financer les améliorations, les pelles en elles-mêmes, les constructions de Dwellings. **ACT3** est alors votre meilleure source (avec **BON6**).



👍 **Un adversaire gris** : c'est le compagnon idéal, se développant dans des zones proches (continent Est et péninsule centrale), mais sans entrer a priori en concurrence pour aucun hexagone.



👍 **Les parties "Low Coins"** : si **BON2** et **BON3** peuvent briller par leur absence, cela convient très bien. Vous avez besoin de bonus en VP plutôt que de revenu en pièces (et de toutes manières 1VP peut toujours donner 1C).

Ils n'aiment pas

👎 **Les pointages SH/SA >> 5 et TOWN >> 5 en fin de partie** : le premier est catastrophique puisque vous aurez déjà votre SH, et pas forcément besoin de votre SA (sauf à combiner avec **BON6**).



Le second n'est pas susceptible de faire une différence avec vos adversaires, qui peuvent pour la plupart retarder leurs villes eux aussi.



Bien au contraire, vous avez grand besoin à cet instant de la partie de **D >> 2** et surtout **TP >> 3** pour réaliser des grosses manches finales grâce à l'effet combiné de ces pointages et de vos faveurs **FAV10 + FAV11**.

👎 **Les Halfelins** : difficile de bloquer ce remuant voisin, intéressé par les mêmes hexagones et, pire que tout, par les mêmes actions de pouvoir (**ACT6** en début de partie puis **ACT3**).



👎 **La conversion 1PW >> 1C** : à part éventuellement en dernière manche pour sauvegarder quelques VP, cela revient à jouer contre nature. Utilisez vos VP pour les pièces, et gardez tout le pouvoir pour les ouvriers : **ACT3** et même épisodiquement la conversion **3PW >> 1W**.

Hexagones de départ

👎 La combinaison **G5 + E10** est à la fois la quasi garantie d'attirer un voisin **gris** en F6, mais aussi l'implantation ultra-classique pour bénéficier de l'incroyable configuration du continent Est. L'idée est de créer deux villes distinctes (F5-G5-H7-I10 et D8-E10-E11-F7) avant de connecter le tout en G6. Le danger principal sur cet hexagone vient d'une faction **verte** débutant en E9 (via F6). Mais même dans cette hypothèse, vos facilités pour maximiser la navigation rendent envisageable de connecter F5 à D8 par un simple rebond sur B5.

👎 **B5** justement, n'est pas vilain puisqu'une ville à 3 pelles est possible en B5-B4-A8-A7. Cependant, la probabilité d'un voisin initial y est faible, la meilleure hypothèse étant une faction **verte** en C4.

👎 **H5** bénéficie de sa proximité avec le continent Est. C'est une option correcte si d'aventure une faction **verte** se place avant vous en G3 ou encore si un adversaire **bleu** était suffisamment téméraire pour s'installer en H4.

👎 **E5** offre de belles perspectives par son caractère central. Mais attention à ne pas risquer la prise en sandwich : vous devez conserver une possibilité de développement soit vers l'ouest, soit vers l'est. Or, vous risquez d'attirer à la fois **bleu**, **marron** et/ou **jaune** sur les hexagones adjacents.

👎 Pourquoi pas **C1** avec une faction **jaune** en D3. Cela présage toutefois d'une course pour le gain de E2.

👎 **B3** n'est pas ridicule, mais il a peu de chances de vous valoir un voisin pour débiter, si ce ne sont des **Nomades** en A5. Or, cela ne vous met pas forcément en bonne posture vis à vis de B2 et A7.

👎 **A13**, **E1** et **I2** sont évidemment beaucoup trop excentrés pour y démarrer. Ce ne sont que des réceptacles (assez improbables d'ailleurs) pour un ultime agrandissement de votre réseau en toute fin de partie.



Au final, le continent Est semble assez incontournable pour au moins l'un de vos deux Dwellings, mais pour le reste, cela dépend finalement comme toujours des couleurs en présence :

Un adversaire **gris** rend la doublette du continent Est très attractive
G5-E10

Une faction **verte** en G3 vous ouvre la possibilité
H5
H5-G5
H5-E10

La planification d'une expansion par la navigation vous incite à choisir **E5** voire **C1** (selon le positionnement **bleu** / **jaune**)
E5-E10
C1-E10

Ouvertures

Vous avez une source infinie de pièces. Vous voulez essentiellement développer votre économie en ouvriers, donc étendre sans faute un maximum de Dwellings sur cette première manche.

Vous voulez également investir dans un bâtiment avancé. Pour n'importe quelle autre faction, une forteresse pareille serait très certainement incontournable en première manche. Mais ce revenu de +6C importe moins aux **Alchimistes**, tout simplement car ils ont une autre source incroyable de pièces. Construire la SH en manche 2 constitue essentiellement un manque à gagner de 6VP. La retarder en manche 3, c'est 12VP. En comparaison, rater **FAV11** représente au bas mot 20VP que vous n'aurez pas, et qu'un adversaire aura à votre place.



Voici tout le dilemme entre une ouverture SH, potentiellement excellente si elle se déroule parfaitement, et une ouverture TE beaucoup moins risquée.

SH+3D



Coût total : 8W13C, 2 pelles

Forces & Faiblesses : C'est plus ou moins un pari. Elle diminue à la fois la valeur et la probabilité de s'emparer de **FAV11**, et dépend également de la disponibilité de **ACT6**. De plus, elle nécessite 2W supplémentaires, ce qui impose quasiment **BON6**. Lorsque c'est réussi, elle maximise le revenu de la SH et tire le meilleur profit du boost immédiat que sont les +12PW pour votre économie.

Prérequis : avoir obtenu **BON6**, ce qui revient presque à être dernier, tant cette carte Bonus est en général priorisée.



Facteurs incitatifs : pointage **SH/SA >> 5** en manche 1, pas de faction visant potentiellement **ACT6** avant vous.

Exemple de première manche

- Setup en G5-E10 avec un voisin **gris** en F6
- Upgradez immédiatement G5 en TP puis en SH.
- Priez pour que **ACT6** reste disponible jusqu'à votre troisième tour.
- Prenez **ACT6** donc, construisez F5 et transformez H7 en **noir**
- Construisez H7
- Si le pointage est **SH/SA >> 5**, n'hésitez pas à sacrifier autant que nécessaire pour **ACT2** dès lors que cela vous permet de passer à 4FIRE et donc d'obtenir 2W en bonus de culte.
- N'hésitez pas non plus à utiliser si possible dès maintenant votre pouvoir sur **ACT3** en prévision de la suite.
- **BON5** ou **BON8** serviraient bien vos plans de la prochaine manche.



TE+3D



Coût total : 6W20C, 2 prêtres

Forces & Faiblesses : elle est plus solide, dans le sens qu'elle demande des conditions moins drastiques pour fonctionner (notamment en ce qui concerne la carte Bonus). Elle assure et maximise le gain de **FAV11**. Côté négatif elle fait "perdre" une à deux manches de revenus de la SH et retarde le boost en pouvoirs, mais hé, ce n'est pas comme si vous ne finissiez pas par en bénéficier.

Prérequis : ne pas débiter en quatrième position après 3 factions susceptibles de commencer elles aussi par un temple (qui est l'ouverture la plus courante).

Facteurs incitatifs : il vaut mieux que **BON8** soit en jeu et que vous pensiez pouvoir l'obtenir, faute de quoi il sera difficile d'avoir deux prêtres. Une autre option (que nous ne détaillerons pas ici) est sinon de mettre à profit **BON4**.



Exemple de première manche

- Setup en E5-E10 avec un voisin **jaune** en F3 et **vert** en E9.
- Carte Bonus : **BON8**
- Upgradez un TE en E10 et prenez **FAV11**.
- Prenez **ACT2** en sacrifiant du pouvoir si besoin. Il est à noter que cette action peut être sécurisée plus tôt si vous êtes 100% certain qu'un adversaire va partir sur sa forteresse (**Morbancs**, **Géants**) ou si un des joueurs qui vous suit dans l'ordre du tour fait autre chose qu'un TP en première action.
- Avec vos deux prêtres, améliorez deux fois la navigation
- Construisez des Dwellings en B3 puis A8. A ce stade, vous avez théoriquement utilisé 5VP pour 5C.
- Si vous avez eu de bons gains par les structures et que **ACT3** est encore disponible, il n'y a pas à se priver. Cela vous offrirait un 4ème Dwelling en C1, et



Suite de la partie : faites un TE le plus rapidement possible, en espérant qu'il ne soit pas trop tard pour **FAV11**. Essayez d'obtenir **ACT2** afin d'accélérer l'amélioration du cout des pelles.



N'oubliez pas de placer un second TE ou votre SA pour **FAV10** selon les opportunités.



Une fois ce moteur en place, vous avez les armes pour réaliser une grosse deuxième moitié de partie en vous accordant aux pointages **D >> 2** et **TP >> 3**. N'hésitez pas à aller chercher carrément **FAV12** en troisième faveur. Vous n'avez que peu d'espoir de remporter des cultes, c'est donc souvent votre meilleure option.



même si cela vous fait vous disperser un peu trop, ce serait une bonne chose.

- **BON6**, si elle est devenue disponible, vous intéresse hautement pour la seconde manche.

Suite de la partie : la SH est votre prochain jalon, elle doit arriver idéalement en manche 2 voire en manche 3 au plus tard. Vous voulez logiquement la faire avant de commencer à faire tourner votre usine à pelles. Vous pouvez viser 3 villes, dont l'une entre A8 et B5. Pour le reste, voir ci-contre.



Ombrelins

Le style des **Ombrelins** s'éloigne quelque peu des standards. Ce n'est donc pas la faction rêvée pour débuter. Pourtant, une fois apprivoisée, il s'agit d'**une des factions les plus constantes**. Ils peuvent en effet être performants dans quasiment tous les setups, ce qui en fait un **choix de repli par excellence** pour le premier joueur à sélectionner sa faction.

Ce détachement du contexte s'explique en grande partie par leur formidable capacité spéciale. C'est non seulement un générateur des pelles assez bon marché, mais aussi un moteur de points substantiel. Les **Ombrelins** ne sont ainsi pas du tout concernés par la concurrence (souvent lourde de conséquences) sur les actions de pouvoir **ACT5** et **ACT6**, et s'en sortent également très bien dans les parties "Low Points" [?].



Au niveau géographique, la disposition des terrains leur offre la colonisation d'une grosse partie du continent Est pour un nombre de pelles assez réduit. Ceci les rend **capables de remporter le plus grand réseau** s'il ne se trouve pas d'adversaires acharnés sur ce plan.

Leur timing de développement est en outre assez flexible, notamment via la possibilité d'accumuler des prêtres. Ils ont **toutes les armes pour maximiser les pointages** (en particulier **SPADE >> 2**) et les cartes Bonus. Il sera alors difficile de concilier le gain du réseau, mais ils font partie de ces factions qui peuvent très bien remporter la partie en étant dernier au réseau avec deux agglomérations déconnectées.



Le sanctuaire est le plus cher du jeu (en pièces), mais pour une bonne raison : son revenu boosté de +2P. Cette force majeure accentue - ou crée - par ailleurs leur légère faiblesse : un **manque récurrent de pièces**. Ce SA sera généralement malgré tout à faire en manche 1 ou 2 (voir *Ouvertures*). Cela vous oblige à planifier comment limiter le manque de pièces par la suite, mais le jeu en vaut la chandelle.



La dernière particularité est de commencer avec un prêtre. Il peut servir à s'emparer immédiatement d'un hexagone crucial, mais il faut que cela se justifie par une bonne raison, comme faire très mal à un adversaire (voir *Ouvertures*). Souvent, le prêtre sera donc mieux employé sur un emplacement à 3 cultes pour un bonus tôt dans la partie.



Pour finir, la SH peut être décente dans quelques situations en toute fin de partie, mais elle est plutôt anecdotique et en tous cas à proscrire au démarrage.

Ils aiment

👍 Un adversaire **gris** : voir **Alchimistes**.

👍 **ACT2** : de manière assez évidente, ils adorent les prêtres, et cette action de pouvoir en est un très bon pourvoyeur. Elle propose le même excellent "ratio" que **ACT6** (soit -3PW par pelle), sans compter les 2VP que cela leur vaudra au passage. Du gâteau en barre.



Ils n'aiment pas

👎 **L'isolement total** : comme indiqué en introduction, il n'y a pas grand chose pour leur faire peur. Le pire qui puisse leur arriver est certainement de se retrouver implantés complètement seuls sur le continent Est. A vous de faire en sorte que ça n'arrive pas (voir *Hexagones de départ*).

👎 **Les parties "Low Coins"** : leur facilité à terraformer, donc à faire des Dwellings, aboutit à une économie plus riche



Objectifs

🏆 De 20 à 30VP par la **capacité spéciale**

🏆 De manière opportuniste, maximiser soit le **réseau**, soit les **pointages**

👍 **Le bonus de culte 4WATER >> 1P** : toujours dans l'optique d'accumuler un maximum de prêtres, la présence de ce bonus est une offrande à ne pas rater, y compris en manche 1. Avec l'envoi du prêtre initial, **FAV6** et **FAV10** (si SA) ou **BON2** ils peuvent parfois viser un bonus de 2P pour la manche 2.



👍 **Le pointage SPADE >> 2** : situé en manche 3/4, il peut faire une belle différence pour vous qui avez l'opportunité de le maximiser en thésaurisant préalablement des prêtres. Parallèlement, le bonus de culte **1EARTH >> 1C** vous convient parfaitement pour vous refaire une santé financière en ce milieu de partie, d'autant plus que vous démarrez à 1EARTH.



en ouvriers qu'en pièces. Et il n'est pas toujours possible de se reposer uniquement sur **ACT4**. En complément d'une faveur à VP majeure, **FAV9** est dans ces conditions une perfusion qui les soulagera grandement.



👎 **Améliorer la navigation** : tout prêtre utilisé à cette fin représente un manque à gagner de 2VP, sans parler de la pelle perdue. De plus, les 4C sont difficiles à financer pour eux. Ils s'attachent donc à y recourir avec parcimonie (et le plus tard possible) pour leur réseau.



👎 **BON1** : étant donné que vous avez un moyen plus lucratif de subvenir à vos besoins en pelles, autant que cette tuile potentiellement salvatrice pour vos adversaires soit absente.

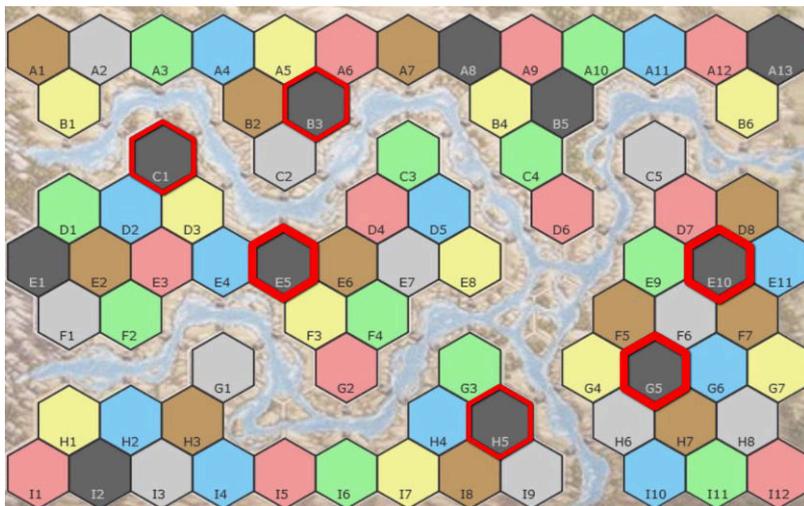


Hexagones de départ

Les hexagones les plus favorables sont théoriquement les mêmes que pour les **Alchimistes** (voir [ci-dessus](#)).

La différence d'appétence pour la navigation a cependant un impact notable sur le choix positionnement. Ils préfèrent en général éviter de choisir deux hexagones trop éloignés.

Ils sont donc encore plus friands du continent Est, et il n'est pas si rare de terminer la partie sans navigation et un réseau de 11-12 hexagones (qui peut parfois valoir une place sur le podium) uniquement sur ce continent.



Pour peu qu'un adversaire **gris** soit en jeu, qu'un **vert** s'installe en E9 ou un **marron** en F5, un **rouge** en D7... la combinaison la plus classique fonctionne : **G5-E10**

Dans le cas contraire, il vous faudra vous exporter hors de vos bases favorites pour aller chercher des voisins, que cela soit en **H5**, ou à l'ouest en **C1-E5**.

Il est à noter que **B3** prend un autre visage, puisqu'un face à face avec des **Nomades** en A5 ne vous effraie pas : si vous jouez avant eux, vous avez le prêtre pour leur ravir B2, et accéder ainsi à A4.

Ouvertures

Le rôle central des prêtres dans le gameplay des **Ombrelins** impose la construction d'un Temple comme une constante de première manche. Cet investissement systématique accapare l'intégralité des 4W initiaux dont ils disposent. Toute construction supplémentaire ne peut donc se faire que via un apport d'ouvrier(s) : carte Bonus, actions de pouvoir, et conversions.



Sa particularité fait par ailleurs du sanctuaire un quasi incontournable en manche 1 ou 2. Il coûte 2C de plus par rapport à un second TE pour une faveur et la même augmentation directe de revenu (+1P). En revanche, il vous permet de conserver le revenu d'un Dwelling (+1W), et vous autorise la création d'une ville sur 3 hexagones.



Ceci étant posé, il faut bien comprendre que, contrairement à beaucoup d'autres factions, le nombre de nouveaux Dwellings en première manche n'est pas nécessairement significatif d'un "bon" départ. Dans le meilleur des cas, terminer avec TE+4D vous donnerait certes les ouvriers pour un SA et encore 1D supplémentaire en manche 2. Mais quel intérêt, puisque ces Dwellings auront consommé des pièces qui vous manqueront probablement pour financer le SA ?



Une expansion rapide en Dwellings n'est donc pas votre priorité. L'ouverture "navigation" telle qu'évoquée pour les **Alchimistes** est une idée à oublier.

TE + 2D



Parfois, vous voudrez vous approprier un hexagone critique pour bloquer à coup sûr un adversaire gênant (tel des **Nomades** en A5 ou G4). Ou peut être tout simplement que les conditions ne seront pas réunies pour faire le SA en manche 1 (ci-après), que vous tiendrez à profiter d'un pointage **SH/SA >> 5** en manche 2.

Etant admis que vous préférez upgrader un TP en tant que première action afin de maximiser vos gains par les structures, vous souhaitez retarder au maximum cette prise d'hexagone, mais sans laisser de chance à l'adversaire en question. Vous surveillerez donc comme le lait sur le feu ses bols de pouvoir, car c'est ce qui détermine sa capacité à produire une pelle via **ACT5** (en sacrifiant 4 par exemple). Vous déclencherez donc malgré tout l'expansion en général dès le premier ou le second tour de jeu.

Utilisez votre pouvoir pour l'ouvrier manquant, **ACT3** étant le classique de première manche des **Ombrelins**. Concernant le choix de faveur, **FAV11** sera toujours une référence de premier ordre. A défaut, **FAV10** est une solution de substitution valable à condition qu'un pointage **TP >> 3** soit présent en milieu de partie (manche 3/4).



N'oubliez pas de résister à la tentation d'une seconde pelle pour un TE+3D : cela vous éloignerait par trop de l'objectif SA en manche 2. Un prêtre surnuméraire sera bien mieux investi sur un emplacement à 3 cultes, en fonction des bonus à venir (manche 1/2 en particulier).

BON1 ou BON8 ?

Ils sont relativement équivalents ici. **BON8** est plutôt plus souple, puisqu'il peut au choix donner une pelle (et 2VP au lieu des 2C de **BON1**) ou du culte (et donc un peu de rab en pouvoir).



Si d'aventure vous aviez le choix entre les deux, c'est que vous choisissiez votre bonus dans les premiers. Il peut alors être intéressant de privilégier au contraire **BON1**. Vous priveriez quelqu'un d'une pelle souvent cruciale en début de partie.

SA + D



Concentrons nous maintenant sur le cas où vous avez les coudées franches au début du jeu, parce que les hexagones que vous convoitez à moyen terme ne sont pas menacés directement par vos voisins. Dans cette configuration, l'ouverture la plus puissante est très certainement le SA. Vous faites ainsi coup double : vous sécurisez une faveur à VP parmi **FAV11/FAV10**, et vous bénéficiez d'une seconde faveur à revenu dès la manche 2, ce qui optimise son rendement.

La tâche peut paraître ardue, puisque le cout total de cette ouverture est de 8W18C. Il vous faut trouver 4W et 3C en sus des possessions initiales. Et pourtant, il y a de multiples possibilités pour y parvenir. Il n'y a donc pas de dépendance absolue à une carte Bonus particulière (cf. le détail du mode opératoire selon la carte Bonus ci-dessous). La seule constante est de nécessiter un solide gain de pouvoir par les structures, et donc des voisins (voir *Ils n'aiment pas*).

Le secret pour les ouvriers manquants de manche 1 se trouve dans les conversions. Vous devrez, selon la situation, souvent composer avec **1PW > 1C** et/ou **3PW > 1W**. Notez que **ACT2** donne également (un prêtre donc) un ouvrier contre 3PW, mais cette alternative pouvant priver un adversaire à l'inconvénient de nécessiter un tour de jeu supplémentaire, et donc potentiellement des places dans l'ordre du tour. A vous de voir.



Par ailleurs, n'oublions pas que vous avez un prêtre de départ. Si **1P > 1W** est peu optimal dans l'absolu, c'est ici justifié dès lors que cela donne accès au SA et que la seconde faveur vous vaut un bonus de culte de la manche 1 (voir ci-contre). Quelque part, le culte de cette faveur compense (partiellement) le non-envoi d'un prêtre.

Quelle seconde faveur ?

FAV9 : Son gain de 1 culte ne sera pas suffisant pour un bonus en manche 1 (sauf si vous avez pu préserver 1P), mais comme évoqué précédemment, c'est dans tous les cas un investissement qui fait du bien à moyen terme.



FAV7/FAV8 : à envisager lorsque les bonus de culte EARTH (respectivement AIR) sont présents deux fois, dont une occurrence en manche 1.



FAV6 : Elle peut briller si le bonus **4WATER > 1P** est de sortie tôt dans la partie. Vous pouvez parfois viser jusqu'à +2P avec **FAV10**, en faisant une croix sur **FAV11** et en se focalisant en lieu et place sur un scoring **TP >> 3** de manche 3 ou 4.



Voici maintenant comment obtenir les ressources nécessaires (colonne de gauche), selon la carte Bonus choisie. Pour chaque option, la dernière ligne indique le total de pouvoir dont il faut disposer. En anticipant sur le gain attendu par le culte (via la première faveur et/ou si 1P est envoyé) et sur un certain sacrifice de jetons (ici abrégé en "bum"), on peut en déduire le minimum de gain par les structures (abrégé en "leech") nécessaire.

Avec la disponibilité de **ACT3**, c'est la seule donnée qui ne dépende pas entièrement de vous. Néanmoins, un leech de +6PW est plutôt monnaie courante si vous avez au moins deux voisins et que vous faites un TP en tant que première action.



BON6 : c'est indéniablement la voie royale, avec ses +2W et ses 4VP frisant l'indécence. Elle permet même potentiellement de se passer de **ACT3** (cf. deux options de droite). Cependant, si vous êtes premier joueur, ne rêvez pas, les chances pour qu'on vous laisse cette carte avoisinent zéro...

2	ACT3		3PW > 1W 1P > 1W	
3	ACT4	3PW > 3C	ACT4	3PW > 3C
?	(-8PW) 3 cult <u>6 leech</u> 4 bum	(-7PW) 3 cult <u>5 leech</u> 4 bum	(-7PW) <u>7 leech</u> 5 bum	(-6PW) <u>6 leech</u> 5 bum



BON5 : comme toutes les factions, ce bonus vous plaît pour démarrer puisqu'il vous fournit un précieux ouvrier et vous rapproche également d'une action de pouvoir.

3	ACT3 1P > 1W	ACT3 3PW > 1W
3	ACT4	3PW > 3C
?	(-8PW) 3 bon <u>6 leech</u> 4 bum	(-7PW) 3 bon <u>5 leech</u> 4 bum



BON2 : le problème des pièces est résolu, mais tout reste à faire pour les ouvriers. Le culte de l'action Bonus, combiné à **FAV11** sur EARTH, peut donner un des pouvoirs requis.

4	ACT3 1P > 1W 3PW > 1W
?	(-7PW) 1 cult <u>6 leech</u> 5 bum



BON3 : idem, à la différence près que vous aurez besoin d'un *leech* de plus ou d'opter pour **FAV6/FAV7** vous donnant +1PW. Vous prenez par contre le risque de rater **FAV11** si aucun de vos adversaires ne diffère sa prise.

4	ACT3 1P > 1W 3PW > 1W
?	(-7PW) <u>7 leech</u> 5 bum



BON8 : même en envoyant ce prêtre sur un culte, vous n'aurez raisonnablement pas assez pour 3 actions de pouvoir (il faudrait 10 leech, ce qui est exceptionnel). Vous allez donc plutôt devoir convertir ce prêtre en 1W. Pas l'idéal, mais ça marche.

4	ACT3 2P > 2W
3	3PW > 3C
?	(-7PW) <u>7 leech</u> 5 bum



BON7 : étant donné que vous n'aurez aucun TP en fin de manche, cela revient quasiment au même que **BON8**, sans la possibilité de changer de plan et de faire autre chose du prêtre en cas de coup dur. Bon, faute de mieux, ça peut tout de même fonctionner.

3	ACT3 1P > 1W
3	3PW > 3C
?	(-7PW) <u>7 leech</u> 5 bum



Ingénieurs

Les **Ingénieurs** ne manquent pas d'atouts, mais ils **requièrent des conditions particulières** en plus d'une certaine expertise pour en tirer le plein potentiel. Dans une optique compétitive, ils ne sont donc pas à choisir les yeux fermés.

Les possessions de départ et leur revenu amoindri en ouvriers sont de gros handicaps. Une bonne économie avec cette faction peut ainsi **difficilement se baser sur une expansion rapide**, plombée par l'absence de revenu du troisième Dwelling. Cependant, les couts de constructions rabaissés sont une compensation plus que substantielle.

Cette singularité a un corolaire essentiel : les sources de revenus extérieures au plateau personnel (actions de pouvoir, tuiles Faveur, bonus de culte), taillées pour des factions "normales", sont d'une importance relative plus élevée pour les **Ingénieurs**.

Le second Temple est tout sauf anecdotique : son revenu de +5PW au lieu du +1P standard est d'une grande valeur. Sachant que la première faveur est très souvent une faveur à VP, il offre la possibilité d'une faveur à revenu, également précieuse ici (voir *Ouvertures*).



La topographie de la carte du jeu de base les rend cependant vulnérables à la présence d'une faction **verte**, voire, dans une moindre mesure, à celle d'une faction **rouge**. Dans ces conditions, il est plutôt **risqué de les choisir en tant premier ou second joueur**. Quatrième est leur emplacement de prédilection qui garantit par ailleurs une bonne carte Bonus de première manche.

Source essentielle de VP, **la forteresse représente un cout important** qui doit être planifié avec soin. Son revenu de +2PW étant faible, précipiter sa construction (souvent pour cause d'une tuile Pointage **SH/SA >>5**) n'est pas rentable si la conséquence est de retarder d'autant l'autre investissement indispensable que sont les ponts. Vouloir à tout prix maximiser cette source de VP s'avère donc facilement un piège qui peut grever fortement la suite de la partie et ne pas forcément suffire pour la victoire. Une construction en manche 4 ou 5 (manche 3 à l'extrême limite), pour un gain aux alentours d'une vingtaine de points, constitue souvent un meilleur compromis.



S'agissant des ponts, la capacité spéciale doit être vue comme un complément et non un substitut à **ACT1**. Privilégiez cette dernière lorsque c'est possible. Elle est meilleur marché (3PW contre 2W qui équivalent à 4PW au tarif de ACT3), et de plus cela peut priver vos adversaires.



Qu'il soit un élément de scoring ne doit pas non plus faire perdre de vue l'usage premier du pont : franchir la rivière. Dans certains cas, il est habile de vous étendre de cette manière tout en préparant une ville (et le scoring de la SH), et ce sans avoir à financer de niveau de Navigation à ce stade de la partie.



Objectifs

- Deux Temples** rapides
- Scorer avec la SH** en fin de partie
- Grand **réseau** via la navigation

Ils aiment

Un adversaire **marron** et/ou **noir** : comme déjà indiqué à l'inverse dans les guides des factions de ces couleurs, en l'absence de concurrence pour aucun hexagone, la synergie s'avère excellente sur le continent Est.



Ils n'aiment pas

Un adversaire **vert** : ce voisin sur la roue de terraformation est d'autant plus gênant que les meilleures positions pour ces deux couleurs sont assez scriptées, et qu'il a de grandes chances de vous ravir la plupart des hexagones-clés (voir *Hexagones de départ* ci-dessous).



👍 **ACT3 et ACT4** : le revenu supérieur en pouvoir (lié au second Temple) leur permet de prendre de nombreuses actions de pouvoir. Or, en proportion, ces deux-là "valent" plus que la moyenne pour eux. Songez que 2W équivalent pratiquement à deux bâtiments/améliorations (hors SH/SA), et 7C sont à même de financer de multiples Dwellings et TP.



👍 **Les faveurs à revenu** : considérant qu'ils vont faire un second Temple rapidement, **FAV7** ou **FAV8** selon le contexte des bonus de Culte est un complément vital à une faveur à VP (idéalement **FAV11**).



👍 **La navigation et donc BON4** : la disposition des nombreux hexagones côtiers **gris** et **rouges** dans une grande diagonale Sud-Ouest / Nord-Est leur permet de se répandre de proche en proche à moindre frais. **BON4** permet de retarder le financement d'un niveau de navigation, et/ou de préparer une ville sans mettre en place les ponts dans un premier temps.



👍 **Une tuile pointage SH/SA >> 5 en manche 4 ou 5** : comme indiqué en préambule, c'est le timing idéal pour construire et valoriser leur SH avec des ponts sans saborder prématurément le développement économique.



A noter qu'un adversaire rouge et en particulier des **Magiciens du Chaos** ne sont pas non plus une bonne affaire, intéressés qu'ils sont par les mêmes hexagones côtiers (D6, C5, G2...).



👎 **L'absence de BON1** : l'amélioration du coût des pelles est très chère pour leurs petits moyens, et ils préfèrent utiliser leur pouvoir pour des ressources. **BON1** leur est donc particulièrement profitable en leur évitant de prendre **ACT5** ou **ACT6** de manière trop récurrente.



👎 **Les Morbancs** : en tant que faction reposant sur la prise de nombreuses actions de pouvoir, leur présence signifie une concurrence relativement gênante sur ce plan.



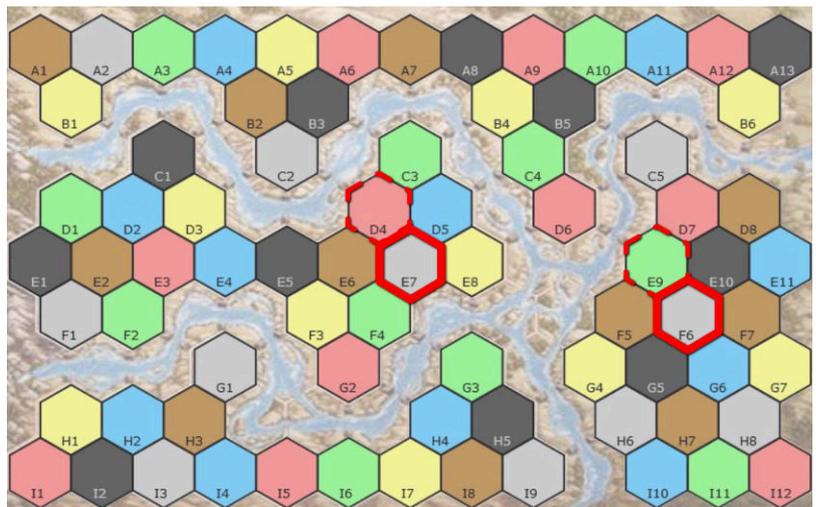
👎 **Les parties "High Coins"** : par rapport à une faction standard, ils économisent 1C à chaque construction de Dwelling, de TP, ou de TE. Sans que cela soit le moins du monde rédhibitoire, un plus gros volume de pièces en circulation aura tendance à soulager les autres factions plus qu'eux.



Hexagones de départ

Deux hexagones se détachent du lot à tous les niveaux, au point que combinaison **E7 + F6** est quasiment un incontournable.

👉 La position de **E7** est parfaite. Elle donne accès à D4, lequel est une tête de pont vers C2, mais ouvre aussi sur C3 pour une ville à 2 pelles sur 4 cases. Vous n'êtes dès lors plus qu'à un saut de connecter votre réseau à l'Est via C4. Bien que plus dispendieuse à terraformer, F4-G3 est une autre possibilité de pont toute proche. Par ailleurs, la péninsule centrale a de bonnes chances d'attirer au moins un adversaire pour garantir gain par les structures et TPs au prix faible. **Marron** est friand de E6 et **bleu** aime généralement bien D5.



👉 De la même manière, **F6** est connexe à E9. A partir de là, un niveau de navigation suffit pour s'étendre sur C5, en prévision d'une ville à 2 pelles F6-E9-D6-C5.

Deux ponts peuvent être construits depuis D6 bien qu'un seul soit nécessaire pour une ville si vous terraformez également D7. Les probabilités d'un voisin **marron** en F5-F7 et/ou **noir** en G5-E10 sont par ailleurs très élevées et très lucratives en terme de gain de pouvoir.

👉 **I9** et **H6** sont intéressants du point de vue de leur distance de 1 à travers une rivière pour un pont tout fait. A part ça, ils sont très excentrés et nécessitent deux niveaux de navigation pour s'extirper du coin Sud-Est par G3. En dernier recours uniquement.

Finalement, il est rare de devoir déroger à **E7-F6**. Seule une absence certaine de voisins peut vous faire hésiter.

📄 Cette rigidité importante explique en grande partie le danger lié à un adversaire **vert**.

Par ses placements de départ et via un niveau de navigation rapide, une faction de cette couleur va vous priver de nombre d'hexagones dont vous avez un besoin fort pour vos villes et pour connecter vos deux morceaux de réseau : C3-C4, F4-G3, mais aussi potentiellement E9.

Ouvertures

Comme déjà mentionné, le revenu modifié du second Temple est une donnée importante. Pour une faction standard, un deuxième Temple très rapide ne conduit pas forcément à un développement très équilibré : il creuse le déficit de pièces et accroît le risque de vider la réserve de 7 Prêtres pour la partie. Mais pour les **Ingénieurs**, ce +5PW représente beaucoup, et de plus une faveur à revenus leur est un gros boost.



En clair, une première manche à base de 2 Temples a toutes les chances de les mettre sur de bons rails, surtout si elle peut être complétée avec la prise d'un hexagone supplémentaire.

2TE + D



Conditions de départ : Si vous avez suivi les conseils précédents, vous êtes aux commandes des **Ingénieurs** uniquement en situation favorable. Vous jouez quatrième, placé en E7-F6, et vous avez au moins un voisin autour de chacun de ces deux emplacements.

Coût total : 5W13C, 1 pelle. Entre la carte Bonus, et l'utilisation de votre pouvoir, il vous faut donc "trouver" 1W3C ainsi que la pelle.

Avec **BON1** : manquent 1W1C



- Commencez par construire un TP. L'expansion avec **BON1** peut attendre.
- Si lorsque vous reprenez la main au tour 2, au moins un de vos adversaires n'a pas rushé un Temple pour **FAV11**, profitez de l'aubaine.
- Si au contraire personne n'a lâché son avantage de l'ordre du tour, vous pouvez alors tenter de maximiser les gains par les structures en upgradant tout de suite un second TP et un D (via **BON1** en D4 ou E9) sur votre deuxième et troisième action.
- L'ouvrier manquant doit idéalement venir de **ACT3**, tandis que la pièce pourra être obtenue par simple conversion 1PW > 1C. 
- Vos positions vous garantissent, sur une partie qui se déroule "normalement", un gain par les structures d'au moins +5/+6PW, ce qui vous met en position, via un sacrifice de 3/4 jetons pouvoir, de prendre une seconde action de pouvoir.
- **ACT2** doit être dans votre collimateur : voir ci-contre. Elle est d'ailleurs même à considérer si d'aventure **ACT3** vous est passée sous le nez. Avec une conversion 1P > 1W, elle n'est pas pas plus chère qu'une conversion 3PW > 1W, et vous privez un adversaire de Prêtre au passage. 
 Détail de timing : cela vous "fait" une action de plus, ce qui augmente vos chances de passer après vos adversaires et donc d'obtenir pour la manche 2 une bonne carte Bonus de début de partie, typiquement **BON6**, **BON5** ou **BON1**.

Avec **BON5** : manquent 3C et la pelle



- Grâce aux +3PW initiaux, vous êtes à 0/12/0 et avec un bon gain par les structures et du sacrifice, vous allez carrément pouvoir raffler trois actions de pouvoir (si leur disponibilité le permet). 
- Il vaudra mieux ici viser **ACT4** pour les pièces manquantes, mais elle n'est pas très prisée en première manche. Vous avez donc le temps.
- Hormis la course à **FAV11**, **ACT5** est la priorité pour la pelle. Terraformez D4 ou E9, mais ne construisez tout de suite que si vous pensez que cela peut vous valoir du gain par les structures et/ou si **FAV11** ne peut plus être obtenue. 
- **ACT4** vous fournit une marge d'avance de 4C pour la suite de la partie, qui devrait vite trouver usage.
- **ACT2** est pour finir un objectif annexe de choix, même s'il faut reconnaître qu'elle est souvent trustée dans les premières actions de la manche 1. A la moindre possibilité, n'hésitez pas à sacrifier jusqu'à 3 jetons pour vous en emparer : même en démarrant à zéro sur tous les cultes, ce Prêtre est ultra-intéressant. Combiné aux cultes de vos deux tuiles Faveur, il va vous permettre d'une part de regagner immédiatement un peu du pouvoir dépensé (en atteignant une case 5), et d'autre part de bénéficier d'un bon bonus de culte à court ou au pire à moyen terme (voir ci-dessous). 

Quelles deux faveurs ?

FAV11 est bien entendu l'idéal, mais en débutant quatrième vous n'avez pas votre destin en main à ce niveau. Il s'agit donc simplement de rester dans la course avec un TP en première action, puis d'aviser selon les décisions adverses. Dans le cas où elle ne peut plus être obtenue, **FAV10** s'avère le choix de repli standard.



La seconde faveur se doit d'être une faveur à revenus : même si **FAV11** + **FAV10** est un cocktail alléchant et potentiellement viable, n'oubliez pas que votre expansion est timide avec cette ouverture (seulement 1D supplémentaire) et que votre économie va être sans cela en déficit.

FAV9 n'est ceci dit que peu intéressante pour les **Ingénieurs** qui souffrent moins que la moyenne de la crise de pièces [?].

FAV7 et **FAV8** sont donc les choix à privilégier, pratiquement d'égale valeur théorique ici. Ils prennent d'autant plus d'intérêt que des bonus de culte associés (respectivement EARTH et AIR donc) sont présents sur les manches 1 et 2.



Songez qu'avec **ACT2** et **FAV8**, un bonus de culte 2AIR > 1W vous vaudra +2W pour la seconde manche, ce qui est importantissime à ce stade de la partie (et vous propulse en bonne place pour remporter le culte AIR). Idem pour 4EARTH > 1 pelle via cette fois **FAV7**



FAV6 est comparativement moins rentable qu'une faveur à revenus du fait des couts réduits de cette faction.



Nains

Bien que le style de jeu des **Nains** soit très différent de celui des **Ingénieurs**, on constate une convergence de ces deux factions vers des préférences de setup proches. Ils sont sensibles aux mêmes paramètres extérieurs (voir *Ils aiment / Ils n'aiment pas* ci-dessous), mais pas nécessairement pour les mêmes raisons internes.

L'incapacité à naviguer, supplée par la capacité spéciale de "Tunnel" est la singularité la plus évidente. C'est d'un côté une limite dangereuse qui restreint leurs possibilités de passer la rivière et les rend assez **vulnérables face à un jeu agressif visant à couper leurs connexions**. Cela conduit également à une certaine dispersion des structures qui rend **difficile de viser plus de 2 villes**.



D'un autre côté, les 4VP valorisant chaque Tunnel creusé sont un **excellent moteur de VPs** pour le coup relativement indépendant du contexte, ou en tous cas bénéficiant d'un terrain favorable au centre et à l'Est de la carte du jeu de base.

Si elle améliore de fait la rentabilité des Tunnels, la **forteresse n'est pas incontournable**, en tous cas pas en début de partie. Elle est à prévoir pour de bonnes raisons : nécessaire pour une ville, bon timing d'un pointage **SH/SA >>** **5** tardif, perspectives d'un retour sur investissement via de nombreux tunnels postérieurs... En dehors de ces circonstances, une partie sans SH est tout à fait viable.



Autre élément d'importance : deux de leurs TP fournissent une pièce supplémentaire par rapport à la "normale" : le premier et le quatrième. Cette différence loin d'être négligeable se doit d'être exploitée dans leur planification : il s'agit de se débrouiller pour tant que faire se peut **terminer chaque manche avec au moins un TP**.



Conjuguée à la consommation des tunnels (avec ou sans SH), cette particularité fait que le goulot d'étranglement de l'économie des **Nains** se situe plutôt au niveau du **manque d'ouvriers**.

Les enjeux autour des hexagones convoités étant pratiquement identiques (voir *Hexagones de départ*), ils partagent avec les **Ingénieurs** la même allergie à certains adversaires, et une certaine dépendance à une bonne carte Bonus de première manche. Les **Nains** sont donc eux aussi une **faction situationnelle plutôt fragile dans une autre position que dernier joueur**.

L'amélioration du coût des pelles est une option toujours à considérer pour eux, surtout si la partie s'annonce riche en ouvriers. En cas de renoncement, le pendant positif est de rendre disponible au minimum un Prêtre par manche à l'usage exclusif des cultes, puisqu'il n'ont pas à en consacrer à la Navigation. Ceci doit leur permettre d'en remporter un et de bien figurer sur un second.



Objectifs

- ☀ De 20 à 40VP par les **Tunnels**
- ☀ Focus opportuniste de fin de partie sur les **pointages** ou le **réseau**
- ☀ Gain du culte **EARTH**, voire d'un second culte

Ils aiment

👍 Un adversaire **marron** et/ou **noir** : voir **Ingénieurs**.

👍 Les bonus de culte **EARTH** : ils démarrent à deux cases sur ce culte, et ont de plus une forte appétence pour **FAV11** et/ou **FAV7**. Ces bonus s'accordent généralement bien avec leur début de partie, surtout s'ils ont pu s'approprier l'emplacement à +3EARTH avec un premier Prêtre (éventuellement via **ACT2**). Avec un bonus de culte **1EARTH > 1C** par exemple dans les deux premières manches, et un TP permanent, ils sont tranquilles en pièces à moyen terme.



👍 Les parties "High Workers" : ils sont généralement à la recherche d'un maximum d'ouvriers pour financer les Tunnels. **BON5**, **BON7**, et des bonus de cultes donnant des ouvriers sur la seconde moitié de partie sont donc autant de bonnes nouvelles.



👍 Une tuile pointage **D >> 2** en manche 5/6 : cela s'accorde bien avec leur propension à coloniser tardivement de nombreux hexagones, une fois leur économie (et éventuellement leur SH) en place. Ils thésaurisent classiquement un stock d'ouvriers dans cette optique, avec le risque que ce retardement de la connexion du réseau peut induire.



Ils n'aiment pas

👎 Un adversaire **vert** ou **rouge** : voir **Ingénieurs**.

👎 L'absence de **BON1** : même si contrairement aux **Ingénieurs**, ils peuvent envisager d'améliorer leur cout des pelles sur la fin de partie, leur marge de manœuvre très limitée en pouvoir (pour **ACT5** et **ACT6**) les rend du coup très friands de cette pelle facile supplémentaire en début de partie (voir *Ouvertures*).

👎 **BON4** et **BON10** : ils ne peuvent en aucun cas bénéficier de navigation, et ce sans compensation. La présence de ces deux cartes bonus largement tronquées pour eux n'encourage donc pas à les sélectionner.



👎 Les parties "High Points" : la manne de points des Tunnels, relativement constante ou en tous cas ne dépendant pas directement de la configuration, fera d'autant plus la différence sur une partie à petits scores.

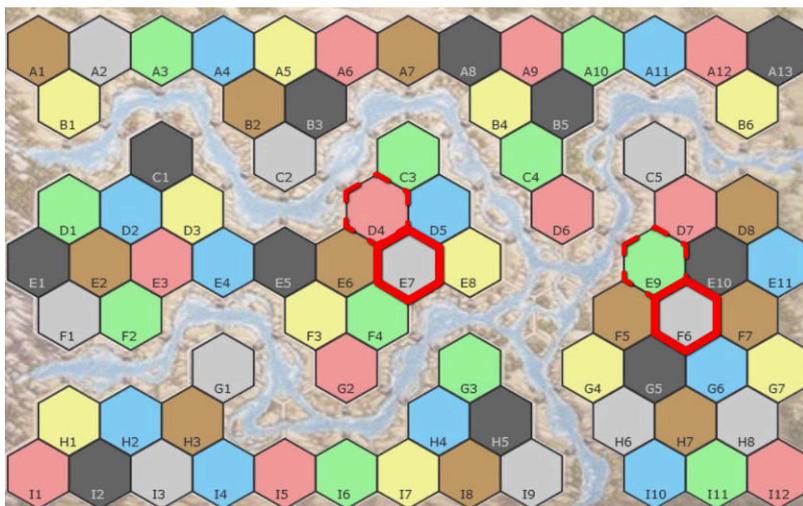
👎 Les parties "High Coins" : comme exposé, entre leurs TP et l'exploitation du bonus de culte **EARTH**, ils disposent de facilités relatives pour obtenir des pièces.

Hexagones de départ

Les hexagones les plus favorables sont strictement les mêmes que pour les **Ingénieurs** (voir [ci-dessus](#)).

Ceci les amène généralement à développer deux villes à un continent d'écart, qu'il s'agit de connecter en milieu/fin de partie. Les deux chemins classiques pour ce faire sont :

- H6-I9-G3 au sud,
- D6-C4-C3 ou C5-C4-C3 au nord.



Ouvertures

Autant le choix dans les hexagones est restreint, autant le panel d'ouvertures possibles pour les **Nains** est assez vaste.

Soyez patient : il est globalement déconseillé d'avoir recours au Tunnel lors de la première manche. C'est votre meilleure arme, mais précipiter son usage est une mauvaise idée. Le cout de 2W représente une coupe franche difficilement rattrapable dans votre économie de début de partie. Vous creuserez un peu plus tard, une fois posées les bases de votre économie.

Le départ standard TE+3D fonctionne, et devrait donner d'assez bons résultats. Mais il fait fi de l'avantage octroyé par le premier TP. Voici deux autres ouvertures plus ambitieuses.

TE+TP+2D



Coût total : 8W15C, 2 pelles

Forces & Faiblesses : Elle permet soit d'obtenir **FAV11**, ce qui n'est pas rien, soit de bénéficier d'un bonus de culte **EARTH**

TP+5D



Coût total : 6W11C, 3 pelles

Forces & Faiblesses : Elle procure un fort revenu en ouvriers, ce qui permettra de financer les Tunnels à venir.

(idéalement une pelle) de première manche, ce qui est énorme également.

Revers de la médaille, elle nécessite 2W de plus que vos possessions initiales, ainsi qu'une pelle à trouver en plus de **BON1**. Elle requiert donc un bon gain par les structures et de la réussite sur la disponibilité des actions de pouvoir.

Facteurs incitatifs : Il serait dommage de négliger la présence d'un bonus de culte EARTH en manche 1 (et de surcroît si le second bonus n'est pas loin à suivre).



L'opportunité d'obtenir **FAV11** (parce qu'un adversaire n'aura pas fait de Temple) peut également vous amener à basculer vers cette ouverture lors de votre seconde action. Une tuile Pointage **TP >> 3** en manche 1 est un plus vous procurant un avantage de 3VP sur la plupart de vos adversaires, qui en moyenne vont construire un seul TP.

Exemple de première manche

- Setup en E7-F6 avec un voisin **marron** en E6
- Carte Bonus : **BON1** (ou éventuellement **BON5**)
- Construire un TP en E7
- Prendre **ACT5** pour construire E4 (alternativement **ACT6** si **BON5**)
- Construire F4 ou C3 ou encore E9 via la pelle de **BON1**
- Dès que les gains par les structures le rendent possible, prendre **ACT3**. Cela peut aller assez vite si vos voisins ont décidé de construire Temples et/ou Forteresses à côté de votre TP, mais sinon...
- Construire un TE en E7 pour **FAV7** ou **FAV11**
- Construire un TP en D4 ou E9



L'alternative avec **BON5** fournit certes +3PW mais oblige à enchaîner **ACT6** et soit **ACT3** soit une conversion **3PW >> 1W**, ce qui paraît optimiste. Elle reste du domaine du réalisable lorsque les gains par les structures sont optimaux. Mais on vous aura prévenu : en l'absence de **BON1** et à une autre place que dernier, les **Nains** ne sont pas nécessairement un choix sécurisant...



Suite de la partie : Vous voilà soit assuré de scorer efficacement avec **FAV11** tout au long de la partie, soit bénéficiaire d'un bon bonus de Culte précoce. Votre économie pure n'est pas optimisée, mais vous allez compenser en envoyant vos Prêtres pour des bonus de culte sur les premières manches.

A moins que **1EARTH >> 1C** soit en manche 1, l'apport du TP ne suffira pas et vous allez manquer de pièces à court terme. L'idéal dans ce cas est donc de compléter via la seconde carte Bonus, pourquoi pas **BON2** ou **BON3**.



Elle peut également permettre de former rapidement une ville, potentiellement dès la manche 2, pour un boost anticipé de votre développement qui fera boule de neige. Par contre, elle est conditionnée à l'obtention de la convoitée **ACT6**, ce qui sous-tend un sacrifice de jetons pouvoir probablement élevé. C'est par ailleurs faire l'impasse sur les cultes : cela ne vous met pas en position de bénéficier d'un bonus de culte avant le milieu de partie, et cela hypothèque vos chances de remporter un culte à terme.

Facteurs incitatifs : Une tuile Pointage **D >> 2** en manche 1 est évidemment un stimulus majeur.



La tuile Pointage **TOWN >> 5** en manche 2/3 serait un jalon fructueux sur lequel s'appuyer.

Elle prend ainsi tout son sens lorsque les bonus de culte EARTH ne sont pas positionnés avant les manches 2/3/4, et si toute prétention à **FAV11** a été éteinte par vos adversaires.

Exemple de première manche

- Setup en E7-F6 avec un voisin **noir** en E10 ou **marron** en F7.
- Carte Bonus : **BON1**
- Construire un TP en F6
- Prendre **ACT6** si possible dès la seconde action (sacrifier jusqu'à 5/6 jetons pouvoir), construire E9 et transformer D4 en gris
- Utiliser **BON1** pour construire D7 puis C5
- Construire D4



Suite de la partie : fort de cette grosse expansion, la seconde manche doit tenir compte des prochaines tuiles Pointage

- si **TOWN >> 5** en manche 2, construire deux TP en E9 + E7 pour finaliser une ville. **TW3** est toute trouvée pour le Prêtre qui vous offrira la pelle en bonus de culte : coup double.
- si **TOWN >> 5** en manche 3, vous avez le choix de prioriser un TE en F6 pour **FAV7** : cela vous place pour (au moins) une pelle en fin de manche 3 tout en prolongeant votre capacité à creuser des Tunnels via le revenu.
- sinon, la faveur à privilégier peut être **FAV10**, considérant que vous allez construire immédiatement un second TP (probablement en E9).



Dans tous les cas, la prise complémentaire de C2 ou de H6 via un Tunnel est envisageable, si vous avez les 2 pièces pour.



Magiciens du Chaos

Les **Magiciens du Chaos** sont atypiques en ce qu'ils conjuguent un énorme avantage avec une grosse faiblesse.

Débuter avec un unique Dwelling est un fardeau. Les implications les plus évidentes sont un revenu amoindri, un gain par les structures limité, des possibilités d'expansion initiales réduites, et une certaine **vulnérabilité aux blocages** éventuels. Se placer en dernier - quel que soit l'ordre du tour de départ - permet de réduire les risques de surprises, mais pour autant, il ne faut pas se rater.

La contrepartie est cependant à la hauteur : obtenir deux tuiles Faveur au lieu d'une est un avantage d'une ampleur sans équivalent. Leur style repose ainsi sur la **construction systématique de nombreux Temples et de leur Sanctuaire**. Le retard économique de début de partie est ainsi comblé par les deux à trois Faveurs à revenus qu'ils peuvent s'octroyer.



Les gains directs en cultes de ces Faveurs, combinés au revenu en Prêtre qui découle de leur appétence pour les bâtiments religieux les propulse par ailleurs comme une faction "à cultes". Seule leur **difficulté à obtenir des clés assez tôt** dans la partie peut parfois leur valoir de mauvaises surprises sur ce plan.

Au rang des relatives faiblesses, il convient également de citer une **Forteresse largement dispensable**. L'action spéciale permettant de jouer un double-tour est sympathique, mais son impact est rarement déterminant sur une partie. En conséquence, seule une conjonction de circonstances peut venir en justifier la construction : tuile pointage, **BON6**, manque de voisins pour achever une ville.



Restent malgré cela de nombreuses façons de mener sa partie, ce qui en fait une faction au gameplay varié : miser à fond sur les bonus de culte via **FAV6**, améliorer ou non le coût des pelles, vite sécuriser l'expansion ou tisser sa toile dans son coin pour exploser plus tardivement...

Les **Magiciens du Chaos** sont finalement une faction vue comme **capable de bien faire dans un assez grand nombre de configurations** et de terminer très fort les parties. Il faut toutefois garder à l'esprit que la catastrophe ne tient parfois qu'à un fil si d'aventure l'expansion adverse les prend de vitesse avant qu'ils puissent s'extirper de leur zone de départ.



Objectifs

- ☀ Rempporter au moins **deux cultes**
- ☀ Focus opportuniste sur les **pointages** et/ou le **réseau**

Ils aiment

👍 **Leur Sanctuaire** : cette structure leur permet de faire jouer une seconde fois leur avantage sans avoir à disposer d'un second hexagone avec un voisin. C'est donc tout bénéfique : à construire sans hésiter en manche 1 ou 2 (voir *Ouvertures*). 

👍 **Les bonus de culte** : leur position de départ rend le culte FIRE attractif. **2FIRE > 1W** offre ainsi au minimum un ouvrier, ce qui peut faire une sacrée différence en début de manche 2. Mais d'une manière plus générale, leurs nombreuses faveurs permettent de profiter de la majorité des bonus. 

Ils n'aiment pas

👎 **Les factions grises** : elles convoitent souvent D6 et C5, ce qui en fait un danger certain lorsqu'on débute en D7. L'autre voisin sur la roue, le **jaune**, ne présente pas ce problème, étant relativement désintéressé de la zone Nord-Est. 

👎 **L'absence de BON4** : être privés de cette carte Bonus leur est préjudiciable, tant elle leur est utile pour se répandre sur les hexagones **rouges** sans avoir à lourdement financer un niveau de navigation à ce stade de la partie.

👍 **TW6** : à partir du milieu de partie, la prudence veut généralement de sécuriser le gain des cultes où ils ont investi. Difficile cependant de terminer plus d'une ville rapidement, et donc de disposer de plus d'une clé en temps et en heure. Les deux clés de cette tuile règlent le problème, en plus d'optimiser les bonus de culte de milieu/fin de partie.



👍 Un pointage **SH/SA >> 5** en manche 1 : accompagné de **BON6**, c'est l'idéal pour motiver la construction du SA en manche 1 (voir *Ouvertures*). A noter que l'une de ces deux tuiles Pointage offre justement le bonus de culte **2FIRE > 1W**.



👎 **Les autres factions à cultes** : leurs couleurs sont relativement éloignées sur la roue de terraformation, il s'agit donc purement d'un problème de concurrence accrue sur le gain des cultes. Ils préfèrent y avoir affaire aux **Sorcières** et aux **Halfelins** plutôt qu'aux **Aurènes** et aux **Cultistes**.



👎 **Les pointages D >> 2** en début de partie : cela fait généralement un peu tôt pour les optimiser, en particulier en manche 1. Ils préfèrent ce type de pointage en manche 4/5/6 étant donné leur propension à finir fort les parties.

Hexagone de départ

Les **Magiciens du Chaos** peuvent être assez longs à mettre en branle. Le problème est donc multiple : au minimum un voisin immédiat est souhaité, et malgré cela, la zone doit laisser des possibilités d'expansion susceptibles de perdurer à moyen terme.

De plus, considérant que le SA sera généralement construit sur l'hexagone de départ, il serait dommage de ne pas conserver la capacité à fonder une ville contenant cet hexagone.

👎 **D7** est celui qui répond le plus régulièrement à ces attentes combinées. Des adversaires **noir**, **marron** et/ou **vert** ont des bonnes têtes de voisins respectivement en E10, D8 et E9. La situation assez excentrée de D6 et de C5/A12 (puis éventuellement B6 pour une ville avec un pont) préserve généralement la région des visées expansionnistes de début de partie. Attention toutefois à C5, souvent dans le collimateur d'un adversaire **vert** en C4/E9 ou d'un **gris** qui débiterait en F6.



👎 **D4** a un bon potentiel, mais sa position centrale le situe dans un périmètre généralement disputé dès le début de partie. S'arroger E7 est ainsi tendu en présence d'un adversaire **vert** en F4, et complètement improbable face à un **gris** qui le choisira très certainement comme hexagone de départ. Au pire, des échappatoires en naviguant par C2 et/ou A6 existent, mais une ville devient plus couteuse : E6 ou C3 seront probablement nécessaires en sus d'un pont.

👎 **E3** peut se justifier dans quelques situations, généralement uniquement avec une faction **bleue** en D2/E4 et en l'absence de **jaune** en D3.

👎 A défaut de mieux, **G2** est parfois acceptable pour peu qu'un voisin **vert** ait choisi F4. L'absence de **jaune** en F3 est souhaitable, de par la possibilité d'une ville G2-F3-G1. Ce n'est pas réellement réhibitoire étant donné l'opportunité de s'extirper en naviguant, mais une ville dépendra alors de la prise (relativement onéreuse) de I6.

Au final, sur ces quatre cas, deux s'avèrent à la fois plus fréquents et globalement plus prometteurs :

Si un voisin **vert**, **noir** ou **marron** s'y est positionné, ne refusez pas l'invitation sur le continent Est

D7

En l'absence de **vert** en F4 et **gris** en E7, un voisin **bleu** en D5 et/ou **marron** en E6 rendent la péninsule centrale viable

D4

Ouvertures

Deux optiques sont schématiquement possibles : se risquer à tisser patiemment sa toile quitte à "sortir" plus tard de son cantonnement d'origine, ou bien prévenir un blocage éventuel en assurant tout de suite une amorce d'expansion spatiale. Il n'y a pas nécessairement de meilleure approche théorique : c'est le contexte, tant en termes de menaces immédiates sur des hexagones critiques que de possibilités offertes par la carte Bonus obtenue, qui doit dicter la conduite à adopter.

SA



Coût total : 8W16C

Forces & Faiblesses : Elle procure la bagatelle de quatre tuiles Faveurs dès la première manche, ce qui laisse une latitude à faire main basse sur la très prisée **FAV11** tout en soignant le revenu (voir *Quelles tuiles Faveurs ?*) et à optimiser le bonus de culte de manche 1.

En revanche, elle retarde l'expansion territoriale et augmente donc les risques de perdre des hexagones intéressants voire critiques.

Facteurs incitatifs : Prévisions de concurrence féroce sur **FAV11**, risque de blocage limité, possibilité d'avoir **BON6** en siège 3, tuile Pointage **SH/SA** >> 5 et/ou bonus de culte intéressant à maximiser en manche 1.



Exemple de première manche

- Setup en D7 avec un voisin **noir** en E10.
- Carte Bonus : **BON6**.
- Construire un TP en D7.
- Améliorer D7 en TE pour généralement **FAV11** et une autre tuile Faveur à revenu ou **FAV6**, en priorisant si possible un gain de pouvoir immédiat pour la suite de la manche.
- Prendre **ACT3** (attention à la concurrence des **Ombrelins** sur celle-ci).
- Améliorer D7 en SA : il manque 1C qu'il est a priori possible d'obtenir par une conversion 1PW > 1C (quitte à sacrifier).



Suite de la partie : **BON1** ou **ACT5** pour terraformer C5 puis s'étendre sur D6 et A12 par la navigation (éventuellement via **BON4**) à l'aune de la manche 3 semblent une voie toute tracée.

TE+2D



Coût total : 6W12C, 2 pelles

Forces & Faiblesses : Elle permet de juguler le risque de blocage adverse et de développer le revenu en Ouvrier par les structures. De plus, elle n'est onéreuse qu'en pelles. Cependant, elle limite le nombre de tuiles Faveurs à deux pour la manche 1. Cela nécessite donc de transiger entre **FAV11** et une seconde faveur à revenu, la première option pouvant mettre en difficulté pour la construction du SA en manche 2.

Facteurs incitatifs : Présence d'hexagones hyper-critiques, possibilité d'avoir **BON1**, adversaire "à forteresse" ne rushant pas nécessairement **FAV11**, tuile Pointage **SH/SA** >> 5 en manche 2/3.

Exemple de première manche

- Setup en D4 avec un voisin **bleu** en D5 et/ou **marron** en E6.
- Carte Bonus : **BON1**.
- Construire un TP en D4.
- Améliorer D4 en TE sans attendre si l'obtention de **FAV11** semble être urgente.
- Prendre **ACT5**, construire E7
- Utiliser **BON1** pour construire E8



Suite de la partie : après cette "grosse" expansion (pour des **Magiciens du Chaos**), la seconde manche doit a priori uniquement se concentrer sur la construction du SA. Il va manquer 1W et 5C qui peuvent provenir des Faveurs choisies et de la carte Bonus (**FAV9**, **BON2**, **BON3** ou **BON5** sont des solutions).

Quelles tuiles Faveurs ?

- **FAV9** est généralement incontournable car la construction du SA (8C) fait le vide dans les finances, la crise de pièces n'est donc pas loin. 
- **FAV7** est un choix prisé, surtout en cas de bonus de culte EARTH à venir. Moins vitale en cas d'ouverture TE+2D, puisque le revenu structurel en Ouvriers va compenser. 
- **FAV6** dès la manche 1 oriente vers une partie "à fond les cultes" qui est un style à part entière. Surtout intéressante en cas de bonus WATER en début/milieu de partie. Attention aux clés (cf. **TW6** et à ne pas sur-doser l'effort sur ce plan par rapport à la concurrence. 
- **FAV8** n'est pas nécessairement une priorité, sauf raison précise comme la présence de bonus de culte AIR à court terme. Elle est sinon prise à l'occasion du second Temple en milieu/fin de partie (5/6e Faveur). 

Exemples avec l'ouverture SA :

- **FAV11 + FAV7** puis **FAV9 + FAV10**
- **FAV11 + FAV6** puis **FAV9 + FAV7**

- Comme pour la plupart des factions, **FAV11** est un pilier du scoring global, dont il est extrêmement dommageable d'être privé. A prioriser dans le premier ou le second lot selon le comportement adverse attendu. 
- **FAV10** peut être combinée d'emblée, cependant, la construction de nouveaux TP n'est pas pour toute suite, il n'y a donc pas d'urgence réelle : anticiper permet de la sécuriser, mais prive de revenus importants. L'utilité du culte WATER en début de partie peut faire pencher la balance. 
- **FAV12** vient surtout par défaut en fin de partie lorsque **FAV10** est épuisée ou déjà prise. Depuis la manche 5, elle peut valoir 6/7 points, ce qui est toujours appréciable. 
- **FAV5** urge rarement, et se justifie surtout dans les quelques cas où vous planifiez 3 villes. 

Exemples avec l'ouverture TE+2D :

- **FAV11 + FAV9**
- **FAV11 + FAV7**



Géants

La capacité spéciale des **Géants** est un **net désavantage**.

Le surcout économique lié à la nécessité de produire systématiquement deux pelles est patent : les autres factions s'arrangent la majorité du temps pour à la fois éviter des transformations à trois pelles et limiter celles à deux. Cette vilaine caractéristique rend par ailleurs les bonus de culte à pelles plus difficiles à exploiter.

La contrepartie est un gain en souplesse et en **potentiel de nuisance**, puisqu'ils peuvent indifféremment terraformer tous types de terrains. Réellement contrarier au moins un voisin s'avère la plupart du temps faisable, mais il est virtuellement impossible de bloquer efficacement chacun d'entre eux.



Comblent partiellement leur handicap inné et mettent à profit leur style agressif ne se fait par ailleurs qu'à la condition quasi-express de **construire leur forteresse en première manche**, d'autant plus que son revenu en pouvoir est intéressant. Cet aspect induit une ouverture assez scriptée (voir rubrique idoïne), qui retarde la construction d'un Temple et donc le revenu en Prêtre. En découle l'improbabilité d'obtenir **FAV11** et à être très performant sur les cultes, puisqu'il sera un peu tard pour s'arroger des emplacements à 3 cultes.



Leur bonne expansion, encore plus que pour toute autre faction, est conditionnée aux hexagones déjà de leur couleur native. Bonne nouvelle : l'implantation du **rouge** est relativement correcte sur la carte du jeu de base, avec notamment de nombreux hexagones côtiers proches. Aussi surprenant que cela puisse paraître d'un point de vue thématique, les **Géants** sont donc **amateurs de navigation**.



Alors que la spécificité négative des **Magiciens du Chaos** est compensée par une force évidente, celle des **Géants** est plus difficile à quantifier. Malgré les dégâts qu'ils peuvent occasionner à l'un ou l'autre concurrent, l'absence de facilité particulière pour scorer et leur relative indigence sur les cultes ne leur laisse que **de faibles chances de l'emporter** sur de multiples adversaires expérimentés. Ils sont certes "fun" à jouer, mais dans une optique compétitive, ils ne peuvent vraiment être au niveau que dans les rares cas où la grande majorité des paramètres favorables est alignée.

C'est ainsi un challenge à relever **plutôt en tant que dernier joueur**, ce qui pose moins problème qu'à d'autres factions : sauf bonne surprise, ils n'entendent de toute façon pas rentrer dans la course pour **FAV11**.



Objectifs

- ☀️ Couper les connexions adverses et bien figurer au **réseau**.
- ☀️ Focus opportuniste de fin de partie sur une **3ème ville** et/ou un **culte**.

Géants vs Nomades

Ces deux factions sont souvent comparées, et il est courant de lire que les **Nomades** sont en tous points supérieurs aux **Géants**. C'est sémantiquement faux, puisque le "en tous points" est exagéré.

Les actions spéciales de leurs forteresses sont certes relativement proches dans l'esprit : elles permettent toutes deux de transformer n'importe quel hexagone en leur couleur et d'y construire dans la foulée si souhaité. Cependant, la SH des **Géants** coûte 2C de moins et rapporte +4PW au lieu de +2PW, ce qui n'est pas rien.



Autre différence qui peut avoir son importance : la "double pelle" fonctionne en adjacence indirecte avec la navigation, contrairement à la *Tempête de sable*. Par ailleurs, elle rapportera systématiquement 4VP sur une tuile Pointage **SPADE >> 2**.



Ces quelques côtés positifs sont cependant à mettre en balance avec les spécificités **Nomades** : troisième Dwelling de départ, TP améliorés, pas de désavantage sur les pelles.

Conclusion : les **Nomades** sont intrinsèquement plus forts économiquement, plus souples, et donc plus performants sur un grand nombre de configurations. La disposition des terrains **rouges**, moins défavorable que celle des **déserts** sur la carte du jeu de base, ne réduit que légèrement un écart globalement palpable.

Ils aiment

👍 Une tuile Pointage SH/SA >> 5 en manche 1 : l'idéal, puisqu'ils vont faire leur SH. Ces points viennent par ailleurs avec un bonus de culte **2AIR >> 1W** ou **2FIRE >> 1W**, qui peut dans les deux cas être bien exploité avec un simple Prêtre (via **BON8** ou **ACT2**), étant donné qu'ils commencent à 1 dans ces deux cultes. Deux ouvriers supplémentaires pour la manche 2 représentent un énorme boost.



👍 ACT6 et donc le pouvoir : sauf à améliorer le coût des pelles, c'est la seule alternative complémentaire à la SH pour obtenir efficacement un lot de 2 pelles. Afin de booster le revenu en pouvoir, **FAV8** est une option qui s'accorde bien avec leur 1AIR initial.



A noter qu'ils font également partie de ces factions pour lesquelles **ACT4** est la réponse quasi-essentielle à la crise de pièces [?].



👍 Les parties "High Points" : ne disposant d'aucune capacité particulière leur permettant de scorer, ils ne sont certainement pas en position de négliger la manne de VP des cartes Bonus. La présence de **BON6** est quasi-essentielle étant donné qu'ils auront leur SH tout au long de la partie. Dans l'ordre d'importance suivent **BON9** et **BON7**. Idéalement, aucune de ces trois ne devrait manquer.



👍 Des tuiles Pointage D >> 2 en manche 2/3 : cela s'accorde bien avec leur plan basé sur une expansion rapide. Ces VP obtenus "tôt" leur permettent de mieux vivre l'absence probable de **FAV11**.



👍 La tuile Pointage TOWN >> 5 en manche 2/3 : construire la SH en manche 1 ouvre la possibilité de terraformer sans délai autour de celle-ci, et rend donc accessible une première ville assez rapide.



Ils n'aiment pas

👎 Les factions jaunes : elles convoitent les terrains **rouges** et ont tendance à interférer spatialement, que ce soit sur la péninsule centrale entre D4 et G2, ou à l'ouest aux alentours de E3. Seul le secteur favorable du Nord-Est en réchappe.



👎 Les Ingénieurs : la raison n'est pas tant la compétition sur les terrains (déjà non négligeable) que leur fâcheuse tendance à prendre **ACT4** et **ACT6**, soit les deux actions de pouvoir vitales des **Géants** (voir ci-contre).



👎 L'absence de BON4 : comme indiqué en introduction, un niveau de navigation permet de bénéficier d'hexagones nativement **rouges**. Obtenir cette carte Bonus dans le bon timing (cf. *Ouvertures*) est donc d'une grande aide pour passer la rivière sans engager de frais en début de partie. Faut-il encore qu'elle soit présente au setup.

👎 La présence de BON1 : il leur est difficile d'utiliser cette carte Bonus, puisque l'action spéciale nécessiterait de compléter avec des ouvriers pour atteindre les 2 pelles. Et dans l'hypothèse où le coût des pelles est amélioré, ils n'en ont plus besoin. Cette carte va donc uniquement (et grandement) profiter aux autres factions.

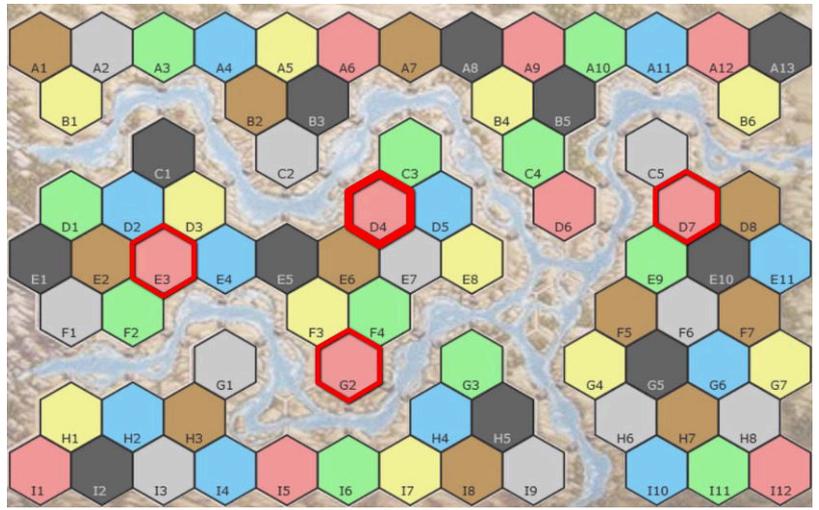


👎 Un bonus de culte donnant une pelle en manche 1/2 : ce bonus est hors de leur portée, puisqu'il nécessiterait d'être sur la case 8. Leur ouverture SH retarde la construction d'un TE, et ils peinent donc à monter sur les cultes rapidement. A partir de la manche 4, cela devient planifiable, surtout dans le culte AIR (**FAV8** est un plus là aussi).



Hexagones de départ

Du fait de l'indifférence des **Géants** à la proximité des couleurs, l'équation est un peu différente de d'habitude. Outre les implantations et expansions prévisibles des différents adversaires, il n'y a que deux catégories d'hexagones à considérer : les **rouges**, et les autres.



La position de **D4** sur la péninsule centrale est souvent à privilégier. Elle maximise les chances d'un voisin, les quatre hexagones qui l'entourent étant tous des bons points de départ pour les factions des couleurs concernées. Elle donne accès A6, A9 et/ou D6 via quelques double-pelles et un franchissement de rivière. Dans le meilleur des cas, elle peut aussi permettre de rejoindre G2 pour une ville sur 4 hexagones.

Symétriquement, **G2** laisse espérer une jonction terrestre avec D4, en fonction des adversaires présents. Avec seulement deux hexagones directement adjacents il est certainement un peu en dessous mais reste relativement central. Il constitue par ailleurs un bon port de départ pour naviguer vers I5, E3 via G1, voire D6 via E8.

Le voisinage de **E3** a du potentiel pour peu qu'un adversaire **bleu** soit de la partie en D2. Outre la perspective d'y aménager ville avec une bonne synergie de gain de pouvoir au passage, il permet en parallèle une croisière vers G2 et I5 (via G1).

D7 est également intéressant pour exploiter la navigation vers D6 et A12, un adversaire **vert** étant généralement l'assurance de ne pas s'y retrouver isolé.

Au final, un des deux hexagones parmi D4 ou G2 paraît être une bonne idée pour participer aux débats de la péninsule centrale. La combinaison des deux n'est pas nécessairement idéale : rejoindre l'un depuis l'autre par adjacence directe offre un hexagone supplémentaire. Le second emplacement devrait donc plutôt s'orienter à l'ouest ou à l'est, selon les adversaires.

Avec du **bleu** en jeu, se déporter vers l'ouest a du sens

D4-E3
G2-E3

Un adversaire **vert**, **noir**, voire **marron** rend l'est plus attractif

D4-D7
G2-D7

Ouvertures

Faire un TE en première manche est difficile avec cette faction, car réussir une expansion TE+3D sans l'action spéciale de double-pelle est assez improbable sur cette carte du jeu de base. De plus, il faudrait réussir à enchaîner la construction de la SH en manche 2, ce qui sera là encore délicat, à moins peut être d'être certain de bénéficier des +2W de **BON6** en manche 2. Parier sa partie sur cet ensemble de circonstances favorables est donc extrêmement risqué.

En conséquence, un seul type d'ouverture est présenté ici, avec néanmoins de nombreuses variantes possibles.

SH+3D



Coût total en ouvriers : 8W, il faudra donc obtenir 2W par la carte Bonus et/ou le pouvoir. Accéder à deux nouveaux terrains **rouges** peut par ailleurs se faire soit en terraformation brute, soit via la navigation.

Avec **BON4** : manquent 2W.



- Démarrer par exemple (interchangeable avec l'autre exemple ci-contre) en D4-E3 avec un voisin **bleu** en D2 ou E4.
- Construire la SH sur E3, ce qui devrait vous rapporter du bon pouvoir par les structures.
- Dès que possible raisonnablement sans sacrifier trop de jetons, prendre **ACT3**.
- Utiliser l'action de la SH pour construire un Dwelling sur G1.
- Continuer l'expansion maritime sur G2.



Avec **BON6** : les ouvriers sont tout trouvés.



- Démarrer par exemple (interchangeable avec l'autre exemple ci-contre) en D4-E3 avec un voisin **marron** / **gris** en E6/E7.
- Construire la SH sur D4, ce qui devrait vous rapporter du bon pouvoir par les structures.
- Ne soyez pas trop gourmand et prenez **ACT2** sans trop tarder, car le Prêtre est essentiel ici.
- Utiliser l'action de la SH pour construire un Dwelling sur D5.



- Cette option est celle qui présente la meilleure probabilité de réussir une ouverture SH+4D : avec un très bon gain de pouvoir vous offrant une conversion 3PW > 1W, vous pourriez même avoir l'ouvrier supplémentaire pour s'emparer de I6. Dans le cas contraire, cela devra attendre une prochaine manche avec **BON4** ou un investissement en navigation.

- Améliorer la navigation.
- Pour s'étendre sur D6, il manquera 2C, qu'il est généralement possible d'obtenir via une conversion 2PW > 2C (dans le pire des cas en sacrifiant encore un ou deux jetons pouvoir). Dans de rares meilleurs cas, un gain au-dessus de la moyenne peut vous permettre d'avoir **ACT4**.
- La suite de l'expansion maritime sur D7 sera possible dès la manche 2, puisque le niveau de navigation est acquis.

Avec **BON5** : manque 1W.

- Démarrer par exemple en G2-D7 avec un voisin **vert** en F4 et **noir** en E10.
- Construire la SH sur l'un ou l'autre de ces hexagones selon les intentions prévisibles ou affichées des voisins.
- Ne soyez pas trop gourmand et prenez **ACT2** sans trop tarder, car le Prêtre est essentiel ici.
- Utiliser l'action de la SH pour construire un Dwelling sur C5.
- Améliorer la navigation.
- Pour s'étendre sur D6, il manquera 2C, qu'il vous sera espérans-le possible d'obtenir via une conversion 2PW > 2C. Malgré les +3PW de la carte Bonus, cette option nécessite de bons gains par les structures, car il vous faut également 1W (via **ACT3** ou une autre conversion 3PW > 1W).
- L'avantage est une expansion toute préparée sur A12 et I5 lors des manches suivantes, puisque le niveau de navigation est acquis.



Avec **BON6** : une option différente est de ne pas naviguer pour l'instant.

- En l'absence de la combinaison **marron** + **gris** et **marron** + **vert** (l'un des deux est bien, mais pas les deux), démarrer par exemple en D4-D7.
- Construire la SH sur D4 pour de bons gains en pouvoir (normalement).
- Il faut pouvoir faire main basse sur **ACT6** avant un éventuel concurrent, quitte à retarder la SH : tant pis pour le manque à gagner en pouvoir. Construire E6 ou E7 selon les cas.
- Utiliser l'action de la SH pour construire un Dwelling sur F3 ou F4 (selon).
- Sauf cas très favorable, la prise de G2 sera différée à la manche suivante, puisque vous n'avez pas l'ouvrier nécessaire.
- L'expansion dans le secteur Nord-Est autour de D7 attendra le milieu de partie avec la navigation.



Et après ?

Essayez de ne pas baisser de pied sur l'expansion et de vous imposer dans les zones contestées. L'action spéciale de la SH vous garantit un nouvel hexagone à chaque manche, mais vous voulez aussi sécuriser ceux qui sont déjà **rouges**, en s'appuyant sur la navigation si nécessaire. Les pièces seront rapidement un problème, aussi pensez **ACT4**.



Outre cette expansion à marche forcée, la SH est un bon point d'ancrage pour une première ville précoce, d'autant plus si un pointage est en jeu.

Concernant la première tuile Faveur, le timing dans lequel vous construisez votre premier Temple doit influencer le choix :

- En manche 2 : **FAV11** si par miracle elle est encore disponible, sinon plutôt une Faveur à revenu pouvant également aider sur un bonus de culte à venir. **FAV8** et **FAV9** tiennent la corde, **FAV7** est un peu en retrait car vous devriez moins manquer d'ouvriers que de pièces.
- En manche 3 ou plus : a priori le nombre de Dwellings déjà posés disqualifie **FAV11**, et il est un peu tard pour une faveur à revenu. **FAV10** est donc la priorité avant toute nouvelle construction de TP : il est plus que temps de songer à engranger des points !

