



TERRA MYSTICA

Guide stratégique

Gus&Co – avril 2013 – gusandco.net

Après notre [critique de ce très très bon jeu](#) qui vient d'ailleurs de sortir en VF chez Filosofia

Voici notre (petit) guide stratégique de Terra Mystica (TM)

Toute partie de jeu, surtout les jeux stratégiques, sont composés de trois moments : le début de partie, le milieu et la fin de partie.

Voici quelques conseils Gus&Co pour bien / mieux développer sa stratégie à TM. Et gagner. Peut-être. Sûrement.

Début de partie (tours 1 à 3)

Peuple

A moins de distribuer les peuples au hasard, quel peuple choisir? Honnêtement, je trouve que tous les peuples se valent, ils sont tous équilibrés, c'est un peu facile / arbitraire de dire que certains sont plus puissants.

Par contre, étudiez bien les compétences de votre peuple et adaptez votre stratégie en conséquence. Chaque peuple confère des bonus différents en fonction de son développement, c'est surtout le cas pour les sanctuaires. Certains peuples sont plutôt avantagés en début de partie, plus d'argent / pouvoir

/ colonie, d'autres ont des facilités en étalement / terraformage, d'autres enfin procurent des bonus intéressants une fois leur sanctuaire ou fortification construite.

Encore une fois, pensez à adapter votre stratégie en fonction. Et analysez bien le peuple de vos voisins, votre stratégie devrait également s'y adapter (voire plus bas "première colonie").

Faites toutefois attention à un élément crucial ! Veillez à choisir un peuple qui ne partage pas les mêmes terrains de prédilection à une case de la vôtre, car ils risquent de vous obliger à dépenser à chaque fois 2 pelles et non pas une. Nous rappelons ce paramètre juste au-dessous, au cas où.

Première colonie

Si vous utilisez la mise en place libre et si vous êtes premier joueur, il vaut mieux cibler une région centrale pour "attirer" le plus de voisins. Comme vu dans [la critique du jeu](#), l'adjacence est intéressante, pour ne pas dire capitale car elle confère des points de pouvoir quand les autres construisent et vous permet également de placer des marchés à moindre coût (3 au lieu de 6). Certes, l'adjacence comprend le risque d'être coincé, mais ceci arrive très très rarement puisque les joueurs pourront toujours s'étendre à travers les rivières, par un pont ou un bateau, ou simplement terraformer d'autres terrains.

Si vous n'êtes pas le premier joueur, l'adjacence est également à favoriser, à moins que les joueurs commencent tous à s'agglutiner dans la même région. Il vaut mieux alors préférer aller voir ailleurs, dans une région limitrophe à 3-4 terrains de distance.

Et dernière chose, lors d'une de mes dernières parties, je me suis installé à côté de mes voisins, tout penaud, quand j'ai réalisé que leur terrain de prédilection correspondait à une case de pelle du mien. La partie était donc bien plus rude puisqu'il me fallait toujours des pelles supplémentaires pour terraformer ailleurs. Pensez par conséquent à bien vous renseigner sur les peuples de vos voisins et leur terrain de villégiature.

Deuxième colonie

Quand vient votre tour pour placer votre 2e colonie se pose deux choix. La coller à votre première ou la placer tout à fait ailleurs. Nous vous conseillons vivement de la placer à 3-4 terrains de distance, voire même séparées par une rivière. Cela vous permettra ensuite de les rejoindre alors que personne ne s'y attendait, et remporter la majorité de bâtiments, et également augmenter vos chances d'adjacence par rapport à vos voisins.

Placer vos deuxième colonie de départ dans une région limitrophe mais pas forcément adjacente vous permettra également de construire deux villes distinctes, et donc bénéficier de deux clés pour les cultes mais également de nombreux points de victoire et autres avantages. Si vous avez déjà joué à Taluva, vous connaissez le mécanisme!

Premières actions

Il est important de toujours garder un œil aux objectifs de tours qui peuvent vous donner des bonus substantiels, ne les oubliez pas, essayez, si possible, d'adapter votre stratégie en conséquence.

Dans TM, le nerf de la guerre c'est l'étalement. Et qui dit étalement dit terraformation. Donc pelles. Dit comme ça, ça fait bizarre quand même... A moins d'avoir un peuple particulier qui ne nécessite

pas de pelles ou possède des conditions de positionnement particulier, il vous faudra rapidement vous développer / étaler sur le plateau. Cela vous permettra de :

1. avoir plus d'adjacence avec vos voisins
2. ne pas vous laisser coincer dans une région peu avantageuse
3. vous permettre de construire en même temps, donc augmenter le total de bâtiments. Et viser la ville (minimum 4 bâtiments adjacents, pour une valeur minimale de 7 points de pouvoir).

Pour y arriver, il est important de monter rapidement dans les pelles, i.e. dans le taux de conversion entre pelles et ouvriers. Tout le monde commence en principe avec un taux à 1-3, très défavorable. Vos premières actions devraient par conséquent viser à améliorer ce taux. Pour cela, il vous faudra rapidement obtenir un prêtre puisqu'il vous en coûtera un modifier ce taux. Cherchez tous les moyens pour en trouver un : pouvoir (3 pour 1 prêtre, ou au pire 5 pour un), temple, tuile de départ.

Tentez également de construire rapidement l'un de vos bâtiments de niveau 3, et surtout adjacent à vos voisins. Quand ceux-ci construiront d'autres structures, vous toucherez alors 3 points de pouvoir, très avantageux. Vous perdrez alors 2 points de victoire (points de pouvoir - 1), mais en début de partie, les points / jetons de pouvoir s'avéreront fort intéressants, notamment pour acquérir un prêtre.

Faites attention toutefois à ne pas "perdre" trop de colonies au profit d'autres structures, les ouvriers sont très importants, notamment pour terraformer => conversion pelles et construire.

En parlant de terraformer, prévoyez toujours de placer une colonie en même temps qu'un nouveau terrain, cette action est gratuite si possible à ce moment.

Avancer gentiment dans les cultes seraient également une bonne idée, d'autant que cela vous permettra d'acquérir des points / jetons de pouvoir en franchissant certains seuils.

Milieu de partie (tours 4-6)

Une fois votre domaine bien installé et plusieurs bâtiments et types de bâtiments construits, il est temps de viser à construire 1-2 villes. Comme vu plus haut, les villes vous procurent une clé pour parvenir au sommet d'un culte, mais vous offrira également d'autres avantages, dont 8 points de victoire au plus, ce qui pourrait s'avérer très intéressant. Attention à ne pas relier toutes vos régions trop rapidement, car deux régions reliées ne comptent que comme une seule entité pour les villes. Il vous sera alors très difficile voire impossible de construire une seconde ville. Il est bien évidemment tout à fait envisageable de gagner **SANS** ville, mais si tous vos voisins s'y mettent et coincent en premier les sommets des cultes les 8 PV vous passeront sous le nez.

Adaptation

Adaptez votre stratégie. Gardez à l'esprit qu'à TM on ne score que deux manières en toute fin de partie : les positions dans les cultes et la majorité de structures adjacentes. Adaptez votre stratégie en fonction du jeu de vos voisins. Faut-il alors plutôt se spécialiser dans TM, viser uniquement l'une ou l'autre manière? La versatilité à l'avantage de vous permettre de grappiller des petits points en fin de partie, tandis que la spécialisation vous permettra d'espérer atteindre la majorité. A vous de voir, à voir surtout le jeu de vos voisins.

Structures

En milieu de partie il vous faudra impérativement avoir déjà construit l'une ou l'autre de vos structures les plus importantes, fortification (traduction directe de la vo) ou sanctuaire. Ces structures apportent des avantages / ressources cruciales pour un bon développement.

Pouvoir

C'est également en milieu de partie que l'on commence à amasser beaucoup de points / jetons de pouvoir, au vu des structures chères qui se construisent à gauche à droite. Le pouvoir est très important puisqu'il permet d'obtenir des actions intéressantes, notamment les prêtres pour pas très cher ou de la monnaie. Monter dans les cultes vous permet également d'obtenir du pouvoir, comme l'adjacence de vos structures. Gérer bien votre pouvoir il vous sera utile.

Cultes

Rapidement placer 1 prêtre sur un culte vous assure une avancée de 3, une action très intéressante.

Fin de partie

Majorités

En toute fin de partie, dans les derniers tours, inutile de vous battre pour une majorité de bâtiments que vous n'avez aucune chance d'atteindre. Mais si vous menez, n'hésitez pas à construire 1-2 colonies supplémentaires pour asseoir votre suprématie et éviter que quelqu'un vous "snake" (=passe devant vous au tout dernier tour).

Cultes

Attention aux cultes, même si vous n'êtes pas le premier, souvenez-vous que pour remporter des points en fin de partie comme 2e ou 3e il faut quand même avoir gravi un échelon.

Pouvoir

En toute fin de partie, n'hésitez pas sacrifier quelques jetons de pouvoir (1 pour 1) pour activer l'un ou l'autre effet, c'est une action gratuite qui vous permettra d'avoir accès à un élément final intéressant, d'autant que les points de pouvoir ne vous serviront plus à rien. Évitez toutefois de le faire trop tôt dans la partie pour ne pas handicaper votre développement.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Avez-vous d'autres conseils à proposer?