

Mesopotomia – Aide de jeu

4.3 GAGNER DES POINTS DE MANA

Vous recevez des points de Mana pour chacune de vos tribus sur un lieu Saint. Sur vos lieux Saints, vous avez besoin d'une tribu pour gagner 1 point de Mana. Sur un lieu Saint d'un autre joueur, vous avez besoin de deux tribus pour gagner 1 point de Mana. Déplacez le cylindre de votre échelle de Mana pour indiquer votre nouveau total.

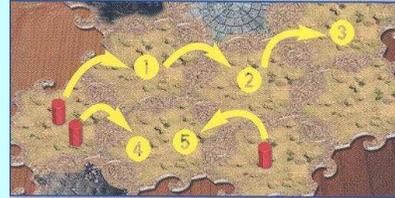


4.2 EXECUTION DES ACTIONS (Voir page suivante)

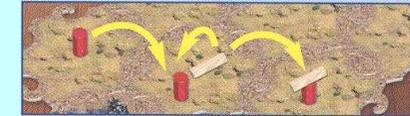
QUE FAITES VOUS PENDANT VOTRE TOUR

4.1 Déplacement des tribus

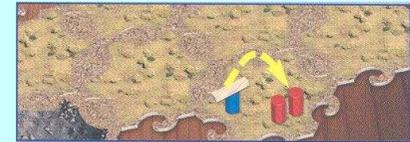
Vous pouvez déplacer vos tribus au maximum de 5 points de mouvement. Répartissez ces points comme vous le souhaitez entre vos tribus. Actions possibles pendant ces déplacements.



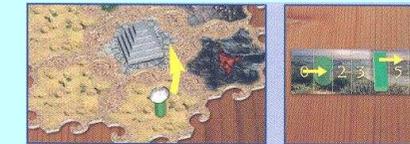
Portage de ressources Chacune de vos tribus peut prendre et porter 1 ressource (bois ou pierre). Aucune tribu ne peut traverser le Temple avec 1 ressource sauf si elle est en train de livrer une pierre pour participer à la construction du Temple.



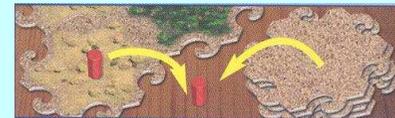
Vol de ressources Si vous avez, sur une tuile, plus de tribus qu'un autre joueur, vous pouvez transférer des ressources de ses tribus sur les vôtres.



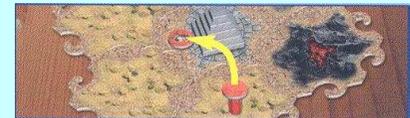
Participer à la construction du Temple Quand vous apportez 1 pierre au Temple vous gagnez 1 point de Mana et incrémentez votre valeur maximale de Mana de 1.



Découverte de nouvelles terres Vous pouvez découvrir de nouvelles terres. Prenez la première tuile d'une des piles et placez-la sur la table. Vous êtes limités à 3 découvertes par tour. Ne prenez pas en compte les tuiles volcan.



Faire une offrande Si vous apportez un de vos marqueurs d'offrande face cachée au Temple, vous pouvez faire une offrande. Toutefois, vous devez payer le montant de Mana indiqué sur le marqueur d'offrande.

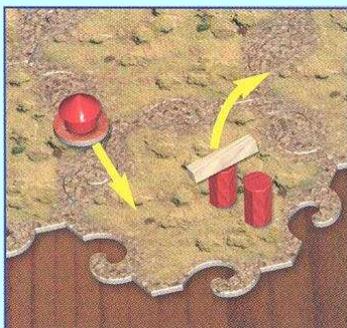


Mesopotamia – Aide de jeu

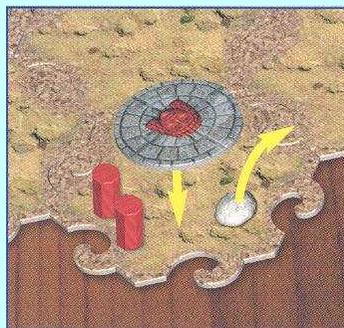
4.2 EXECUTION DES ACTIONS

Vous choisissez une des actions suivantes et pouvez l'exécuter plusieurs fois (à l'exception de la D) pendant votre tour

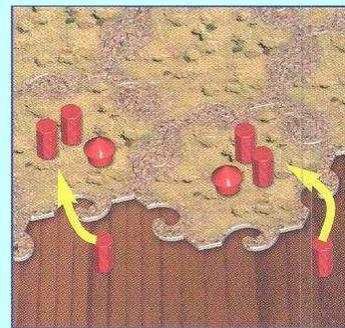
A) Construire des huttes Sur une tuile de plaine sur laquelle vous avez 2 tribus et 1 bois, vous pouvez échanger le bois contre une hutte et un marqueur d'offrande de votre choix (maximum 2 huttes ou un lieu Saint par tuile de plaine).



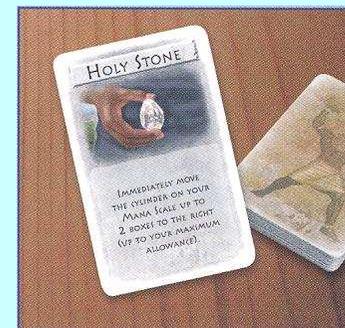
B) Eriger un lieu Saint Sur une tuile de plaine vide sur laquelle vous avez 2 tribus et 1 pierre, vous pouvez échanger la pierre contre un de vos lieux Saints (maximum 2 huttes ou un lieu Saint par tuile de plaine).



C) Accroître la population Sur une tuile de plaine sur laquelle vous avez 2 tribus et 1 hutte, hutte sans marqueur d'offrande, vous pouvez ajouter une tribu.



D) Piocher une carte Vous recevez le soutien de Baal en piochant la première carte de la pile. Vous ne pouvez piocher qu'une carte par tour.



BUT DU JEU

La partie s'arrête dès qu'un joueur a livré ses 4 marqueurs d'offrande au Temple. Ce joueur gagne la partie.



Comment y arriver ?

En apportant les marqueurs d'offrande au Temple (voir le chapitre 4.2, A, Construire des huttes)

Et

en ayant assez de Mana pour payer (voir le chapitre 4.1, Offrande)

