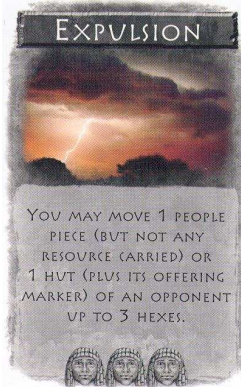
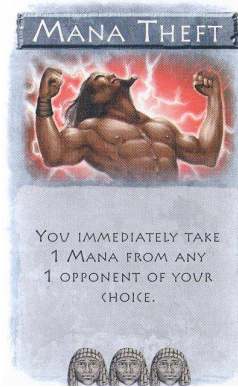


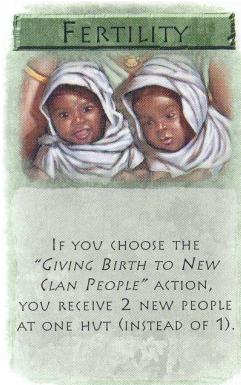
## Mesopotomia – Cartes



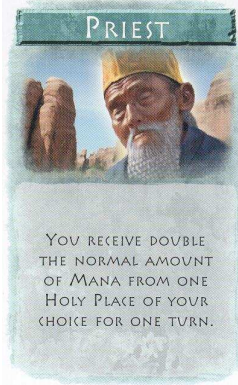
**EXPULSION -**  
*Expulsion*  
Vous pouvez déplacer une tribu (sans l'éventuelle ressource qu'elle porte) ou une hutte adverse (avec son marqueur d'offrande) jusqu'à trois hexagones



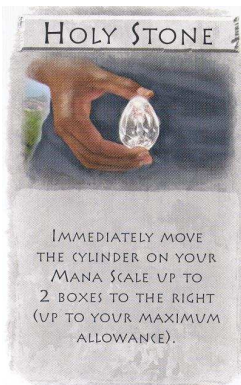
**MANA THEFT –**  
*Vol de Mana*  
Vous prenez immédiatement un Mana à un adversaire de votre choix



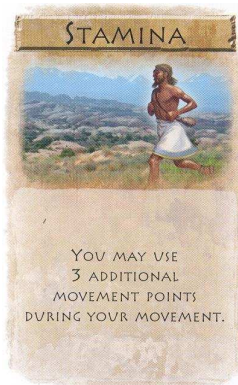
**FERTILITY -**  
*Fertilité*  
Si vous choisissez l'action 'Accroître la population', vous recevez deux tribus à une hutte (au lieu de une)



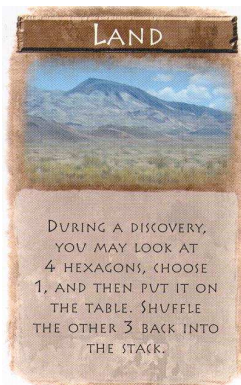
**PRIEST – Prêtre**  
Vous recevez ce tour-ci le double du montant normal de Mana à un lieu Saint de votre choix.



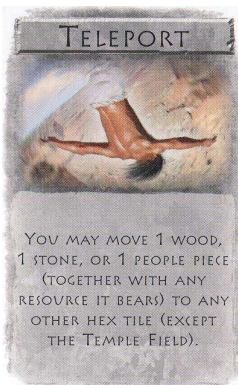
**HOLY STONE –**  
*Pierre sacrée*  
Déplacez immédiatement votre cylindre de Mana de deux cases vers la droite (mais pas plus loin que votre poutre de Mana)



**STAMINA -**  
*Endurance*  
Vous pouvez utiliser 3 points de mouvement supplémentaires pendant votre déplacement.



**LAND – Terrain**  
Pendant une découverte de nouvelles terres, regardez les quatre hexagones du sommet de la pile, choisissez l'un d'eux et re-mélangez les autres dans la pile.



**TELEPORT –**  
*Téléportation*  
Vous pouvez déplacer un bois, une pierre ou une tribu (avec l'éventuelle ressource qu'elle porte) vers un autre hexagone (à l'exclusion du Temple)