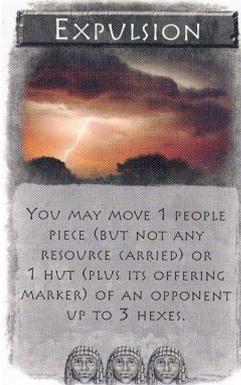
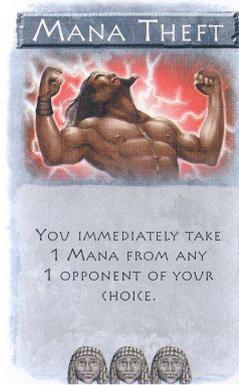


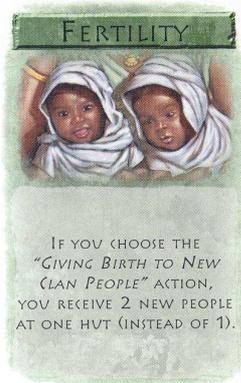
Mesopotomia – Cartes



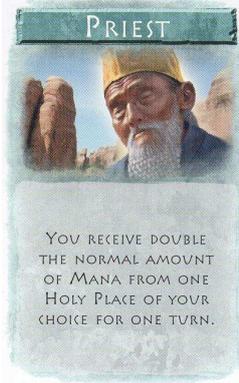
EXPULSION -
Expulsion
Vous pouvez déplacer une tribu (sans l'éventuelle ressource qu'elle porte) ou une hutte adverse (avec son marqueur d'offrande) jusqu'à trois hexagones



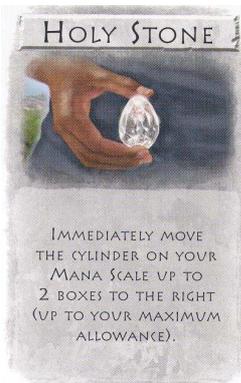
MANA THEFT –
Vol de Mana
Vous prenez immédiatement un Mana à un adversaire de votre choix



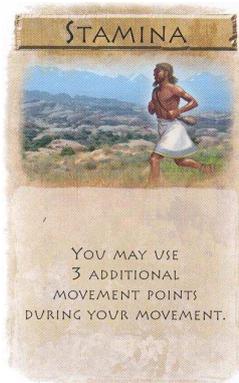
FERTILITY -
Fertilité
Si vous choisissez l'action 'Accroître la population', vous recevez deux tribus à une hutte (au lieu de une)



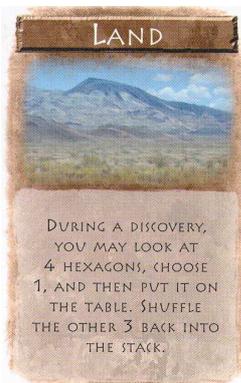
PRIEST – *Prêtre*
Vous recevez ce tour-ci le double du montant normal de Mana à un lieu Saint de votre choix.



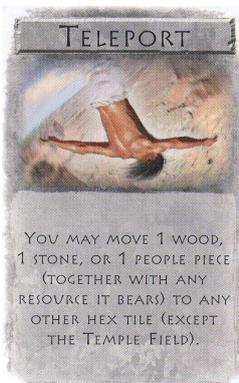
HOLY STONE –
Pierre sacrée
Déplacez immédiatement votre cylindre de Mana de deux cases vers la droite (mais pas plus loin que votre poutre de Mana)



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)