

## Specialisti

**Shaman** (sciamano) +3VR / 2 zebù: piazza una risorsa sul tabellone (se lo usi devi piazzarla)

**Rain Ceremony** (danza della pioggia) +1VR / 3 zebù: piazza 1 tessera acqua sul tabellone (se la usi, devi piazzarla)

**Nomads** (nomadi) +1VR / 2 zebù: ignora le restrizioni per piazzare un monumento (puoi usarli senza piazzarlo)

**Herd** (mandria) +6VR: puoi piazzare 2,4,6 animali sulla mandria. Nella fase III ricevi 1,2,3 animali aggiuntivi

**Builder** (costruttore) +2VR / 2 zebù: per ogni artigiano che piazzati in questo turno, metti le prime due bestie pagate su questa carta: le otterrai indietro nella fase III. Nota che devi prima pagare il builder prima di fare questa azione (puoi usarlo senza costruire)

## Dio (fase) VR

**Shadipinyi**, dio degli ubriachi (I) +4VR

se è in gioco, metti la sua tessera al primo posto della fila. La tessera riceve cibo durante la fase I e il suo possessore riceve anche quel cibo, alla fine della fase.

**Elegua**, dio degli inizi (I) +4VR

nella fase I il possessore di Elegua può pagare fino a 3 zebù prendendoli dalla banca anziché dai suoi, nella prima offerta che fa. Deve prendere eventuali zebù aggiuntivi dalla sua riserva.

**Dziva**, che cambia la sua mente (II) +2VR

il suo adoratore può aumentare o abbassare i prezzi sulle sue tecnologie all'inizio della sua fase azioni, anche se non ha scelto l'azione "piazzare artigiani"

**Eshu**, dio delle comunicazioni (II) +4VR

chi lo adora ha un range di 6 invece che di 3. Nota che tutti gli artigiani sulla plancia hanno un range di 6 e questo può diminuire il numero di locazioni disponibili. L'aumento di range si verifica solo nel turno dell'adoratore di Eshu.

**Gu**, il maestro artigiano (II) +4VR

chi lo adora paga solo 1 VR per tecnologia acquisita. L'effetto è retroattivo e può far decrescere il numero di VR, per cui è possibile prendere Gu quando si hanno già 40 VR.

**Obatala**, creatore del genere umano (II) +7VR

chi lo adora può piazzare 2 monumenti invece di 1 quando sceglie l'azione "costruire un monumento".

**Atete**, dea della fertilità (II) +5VR

chi la adora può usare ogni risorsa una seconda volta, piazzandovi sopra un secondo marcatore "usato".

**Tsui-Goab**, il mutaforma (II) +3VR

chi lo adora non ha bisogno di fornire beni diversi quando aumenta l'altezza dei propri monumenti. Nota che non può però usare un bene primario quando il secondario corrispondente è diventato disponibile.

**Anansi**, l'ingannatore (II) +5VR

chi lo adora paga solo 1 bestia a ogni artigiano, indipendentemente dal prezzo fissato.

**Qamata**, dio del commercio (II) +2VR

se è in gioco, tutti i giocatori che usano uno snodo devono pagare alla carta di Qamata, invece che alla banca

**Engai**, approvvigionatore di bestiame (III) +5VR

chi lo adora guadagna 2 bestie aggiuntive nella terza fase di gioco

**Xango**, signore dei suonatori (IV) -2VR

abbassa di 2 il valore di VR. Inoltre vince gli eventuali pareggi a fine partita.

## Fasi di gioco

### I generosità dei sovrani

sistema le tessere a partire da chi ha più VR (in caso di pareggio va primo quello col segnalino sul fondo della pila). Offri 1 bestiame in più del precedente offerente. Se passi, occupa l'ultima posizione disponibile nel turno

### II religione e cultura

ogni giocatore in ordine di turno può:

- 1) scegliere un dio o uno specialista
- 2) usare i suoi specialisti, quando vuole nel turno
- 3) fare una singola azione a scelta tra:

#### - Costruire un singolo nuovo monumento

#### - Piazzare artigiani

- acquisisci la tecnologia necessaria
- richiede 1 risorsa non a portata di un altro artigiano
- totalizza 1-3 VP in base alla tessera

#### - Aumentare di livello i suoi monumenti

- ogni monumento può essere aumentato di 1 livello per turno
- richiede 1-4 beni rituali differenti
- tutti gli edifici hanno range 3
- le zone di acqua adiacenti contano come una singola area
- i monumenti possono essere usati come nodi di collegamento per raggiungere gli artigiani, pagando 1 bestiame per ogni nodo. Non si possono usare nodi per raggiungere le materie prime.
- per usare un artigiano secondario devi raggiungerlo dal tuo monumento (nodi) e pagarlo; il secondario deve raggiungere il primario corrispondente (nodi) e pagarlo
- piazza i marcatori "usato" sulle materie prime utilizzate

### III redditi

recupera il bestiame sulle carte + 1-5 bestie per il tuo monumento più alto

### IV comparazione dei culti

controlla se qualcuno ha vinto. Altrimenti togli i marcatori "usato" e inizia un altro round