

# MESOPOTAMIA



# MESOPOTAMIA

## 4.3 GUADAGNARE PUNTI MANA

Ricevi 1 punto Mana da ciascun Santuario con tue Tribù. Se il Santuario è tuo hai bisogno di 1 Tribù, per ottenere il punto; Se è di un altro giocatore hai bisogno di 2 Tribù.

Quando ricevi Mana, muovi la pedina sulla tua scala del Mana verso destra, per mostrare l'ammontare totale del tuo Mana



## OBIETTIVO DEL GIOCO

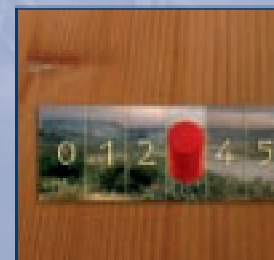
La partita termina non appena un giocatore ha consegnato le sue quattro Tempio. Il primo giocatore a farlo è il vincitore.



### Come si ottiene questo?

Innanzitutto devi mettere in gioco i segnalini offerta (vds. 4.2 *Capanne*)...

...devi avere sufficienti vds. 4.1 *Fare un'offerta*



## 4.2 PORTARE A TERMINE AZIONI

A) **Capanne:** Su ogni tessera Pianura sulla quale hai posizionato 2 delle tue Tribù ed 1 Legno, puoi rimuovere il legno e sostituirlo con una capanna ed un segnalino di offerta a tua scelta.



B) **Erezione di un Santuario:** Su ogni tessera Pianura vuota sulla quale hai posizionato 2 delle tue Tribù ed 1 pietra, puoi rimuovere la pietra e sostituirla con un tuo Santuario

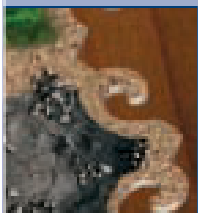


C) **Accrescere la polazione:** Su ogni sera sulla quale hai posizionato 2 delle tue Tribù una delle tue Capanne aggiungere una nuova Tribù. *Non puoi* farlo se la sera contiene un segno delle offerte.

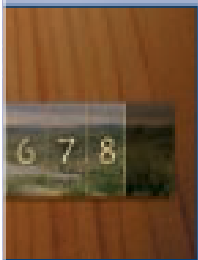


# OTAMIA

offerte al



Punti Mana (vds.  
- ciò costa Mana).



## COSA PUOI FARE DURANTE IL TUO TURNO?

### 4.1 Spostare le Tribù:

Sposta le tue Tribù per un totale di *5 punti movimento*. Dividi questi punti movimento tra le tue tribù nel modo che più si adatta. Durante il movimento puoi solo fare questo:



Scegli *una* delle seguenti azioni (ad eccezione della D, ogni azione può essere svolta diverse volte nel corso dello stesso turno)

### D) Pescare 1 carta:

Ricevi il supporto di Marduk pescando la prima carta dal mazzo. Potrai giocare questa carta solo durante i tuoi prossimi turni.



▣ **Trasportare risorse:** Ciascuna delle tue Tribù può raccogliere e trasportare 1 risorsa. Non puoi trasportare risorse attraverso il Campo del Tempio, a meno che tu stia consegnando pietra per contribuire alla costruzione del Tempio



▣ **Rubare risorse:** Se hai la maggioranza di tribù su una tessera, rispetto ad un altro giocatore, puoi sottrarre risorse dalle sue Tribù.



▣ **Costruire il Tempio:** Quando porti una pietra al Campo del Tempio, ricevi un punto Mana e aumenti anche il livello massimo dello stesso sulla scala Mana.



▣ **Fare un'offerta:** Se porti uno dei tuoi segnalini di offerta (nascosti) sulla tessera Tempio, puoi fare un'offerta. Per fare questo devi pagare l'ammontare di Mana mostrato sul segnalino.



▣ **Scoprire nuovi territori:** Puoi scoprire nuovi territori. Pesca una tessera da una delle pile e posizionala sul tavolo. Non puoi scoprire più di tre nuove tessere per turno. I Vulcani non contano.






# MESOPOTAMIA


## La preparazione

### In una partita a due giocatori



 6 Tessere Pianura sono riposte nella scatola del gioco (non verranno usate in una partita a due)!


 Le carte con il simbolo  sono riposte nella scatola del gioco (non verranno usate in una partita a due)!


 **Nota** Punti movimento nel primo turno:

- 1° giocatore: 2
- 2° giocatore: 5

### In una partita a tre giocatori




 4 Tessere Pianura sono riposte nella scatola del gioco (non verranno usate in una partita a tre)!

 **Nota** Punti movimento nel primo turno:

- 1° giocatore: 2
- 2° giocatore: 3
- 3° giocatore: 4

### In una partita a quattro giocatori



 **Nota** Punti movimento nel primo turno:

- 1° giocatore: 2
- 2° giocatore: 3
- 3° giocatore: 4
- 4° giocatore: 5