

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

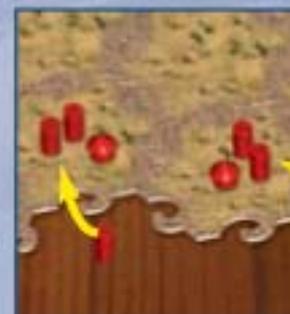
A) **Capanne:** Su ogni tessera Pianura sulla quale hai posizionato 2 delle tue Tribù ed 1 Legno, puoi rimuovere il legno e sostituirlo con una capanna ed un segnalino di offerta a tua scelta.



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



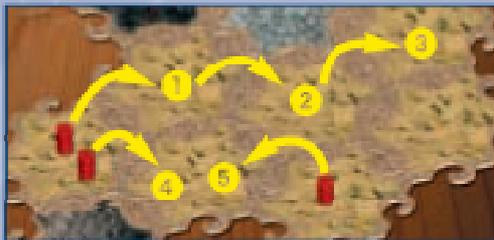
Punti Mana (vds. - ciò costa Mana).



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