

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Mesopotamia – Règles

## Berceau de l'Humanité

Un jeu de klaus-jürgen wrede – Phalanx 2005

### TABLE DES MATIERES

- 1.0 Introduction
- 2.0 Composants
- 3.0 Préparation de la partie
- 4.0 Déroulement de la partie
- 5.0 Fin de la partie
- 6.0 Variantes

### 1.0 INTRODUCTION

**Mesopotamia** est un jeu de plateau passionnant pour 2 à 4 joueurs. Il y a plusieurs milliers d'années, les peuples nomades ont commencé s'installer en Mésopotamie. Vous pouvez maintenant mener une de leurs tribus, explorer des terres inconnues, construire des huttes, et créer des lieux Saints pour collecter le *Mana* précieux et désiré.

En même temps, tous les joueurs doivent travailler ensemble pour construire un temple magnifique pour leur dieu Baal. Chaque tribu apporte ses offrandes à ce puissant temple, espérant gagner des saintes bénédictions et de la protection. Le joueur qui a apporté ses 4 offrandes en premier au temple gagne la partie.

### 2.0 COMPOSANTS

Chaque boîte de **Mesopotamia** contient :

- 📖 41 tuiles hexagonales (elles formeront le plateau de jeu)
- 📖 18 cartes
- 📖 4 échelles de Mana
- 📖 4 cylindres (pour les échelles de Mana, un bleu, un jaune, un rouge et un vert)
- 📖 4 poutres (pour les échelles de Mana, une bleue, une jaune, une rouge et une verte)
- 📖 20 huttes (cinq de chaque couleur, bleu, jaune, rouge et vert)
- 📖 12 marqueurs de lieu Saint (trois de chaque couleur, bleu, jaune, rouge et vert)
- 📖 16 marqueurs d'offrande (quatre de chaque couleur, bleu, jaune, rouge et vert)
- 📖 32 tribus (huit de chaque couleur, bleu, jaune, rouge et vert)
- 📖 20 ressources bois
- 📖 20 ressources pierre
- 📖 1 résumé (avec la fiche de préparation de la partie au dos)
- 📖 1 temple
- 📖 1 règle du jeu

# Mesopotamia – Règles

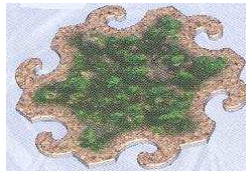
## Berceau de l'Humanité

### 2.1 Tuiles hexagonales

**Mesopotamia** contient 41 tuiles hexagonales. Le recto décrit le type de terrain de la tuile - plaine, forêt, carrière ou volcan. De plus, il y a une tuile spéciale avec un temple. Toutes les tuiles s'emboîtent les unes avec les autres de telle sorte que les tuiles voisines sont facilement liées, les préservant de tout accident pendant la partie. (NdT : Ne pas utiliser les tuiles dont le recto et le verso sont identiques).



Plaine



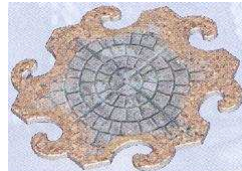
Forêt



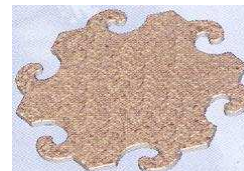
Carrière



Volcan



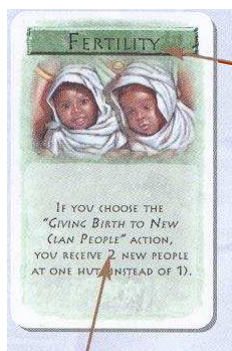
Lieu Saint



Verso

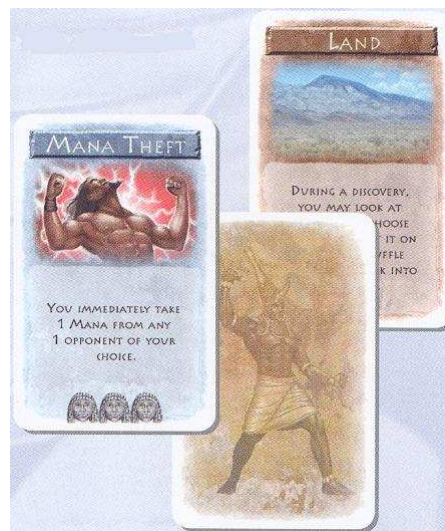
### 2.2 Cartes

**Mesopotamia** contient 18 cartes. Pendant votre tour vous pouvez tirer une carte de la pioche pour recevoir l'appui du dieu Baal. Chaque carte a un titre et un texte qui explique ses effets au moment où elle est jouée. Une traduction de ces cartes est fournie en annexe.



Titre de la carte

Effets de la carte



# Mesopotomia – Règles

## Berceau de l'Humanité

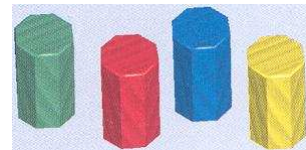
### 2.3 Echelles de Mana

Chaque joueur reçoit une échelle de Mana (avec des valeurs allant de 0 à 8), un cylindre et une poutre. Le cylindre montre la quantité de Mana que vous avez. La poutre montre la quantité maximum de Mana que vous pouvez posséder.



### 2.4 Tribus

Chaque joueur reçoit 8 tribus. Celles-ci peuvent se déplacer d'un bout à l'autre du plateau de jeu, prendre du bois ou des pierres, tenir ces ressources loin des tribus des autres joueurs, porter des offrandes au temple, "découvrir" de nouvelles tuiles, accroître votre population, et vous aider à établir des huttes et des lieux Saints.



### 2.5 Huttes

Les huttes introduisent les marqueurs d'offrande dans la partie quand elles sont construites, et elles permettent à vos tribus d'accroître votre population.

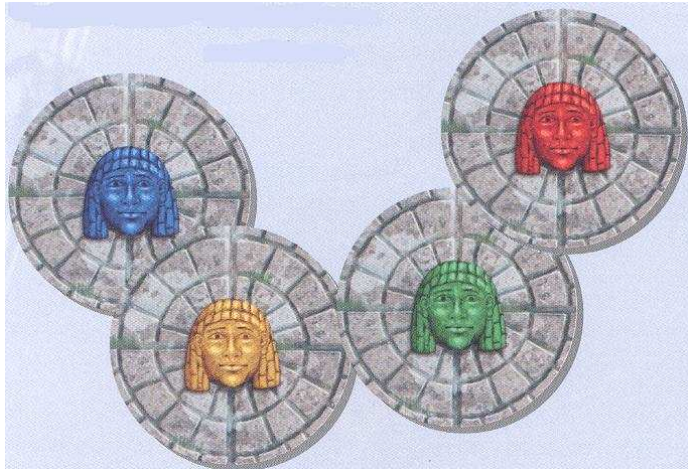


### 2.6 Marqueurs d'offrande

Les tribus peuvent porter ces offrandes au temple, mais la livraison coûtera du Mana.

### 2.7 Marqueurs de lieux Saints

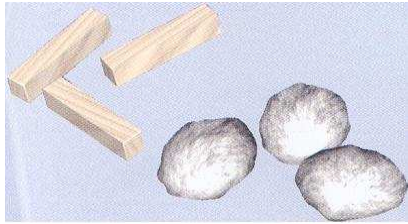
Vous pouvez construire des lieux Saints pour gagner plus de Mana.



## Mesopotamia – Règles

### Berceau de l'Humanité

#### 2.8 Ressources bois et pierre



Le bois et la pierre sont des matières premières. Les tribus des joueurs peuvent prendre du bois et de la pierre pendant leurs mouvements. Ceux-ci sont nécessaires pour construire des huttes et/ou des lieux Saints et recevoir le Mana convoité.

#### 2.9 Résumé

Le résumé du jeu est à utiliser pour donner aux joueurs débutants une introduction rapide aux mécanismes principaux du jeu.

La fiche de préparation de la partie (au dos du résumé dans la règle originale) explique comment mettre en place **Mesopotamia** pour 2, 3 ou 4 joueurs.

#### 3.0 PREPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces de jeu correspondantes, les marqueurs, l'échelle de Mana, le cylindre et la poutre. Vous commencez la partie sans Mana, placez ainsi le cylindre sur la case 0. La quantité maximum de Mana que vous pouvez posséder au début du jeu est 3. Ceci est identifié par la poutre de Mana.



Montant maximal  
Echelle de Mana  
Montant actuel  
Poutre de Mana

La fiche de préparation de la partie (au dos du résumé dans la règle originale) montre comment mettre en place la partie. La mise en place est différente pour 2, 3, ou 4 joueurs. Après la mise en place, mélangez les tuiles restantes face cachée et placez-les face cachée près du plateau de jeu. Construisez de multiples piles afin qu'elles ne soient pas trop grandes.

**Attention** : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, quelques tuiles de plaines sont retirées de la partie (voir la fiche de préparation de la partie) !

Votre réserve inclut les tribus, huttes, marqueurs d'offrandes et de lieux Saints qui ne sont pas installés au début de la partie. Placez vos marqueurs d'offrande face cachée devant vous. Vous pouvez examiner vos propres marqueurs d'offrande à tout moment, mais ils sont gardés secrets des autres joueurs. Mélangez les cartes face cachée et placez-les face cachée près du plateau de jeu.

**Attention** : Dans une partie à 2 joueurs, quelques cartes sont retirées de la partie (voir la fiche de préparation de la partie) !

Finalement, triez les ressources de bois et de pierre et placez-les à portée de main de chaque joueur.

## Mesopotomia – Règles

### Berceau de l'Humanité

#### 4.0 DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé joue en premier. Ensuite les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour chaque joueur exécute les 3 phases suivantes dans l'ordre avant que le joueur suivant ne commence son tour :

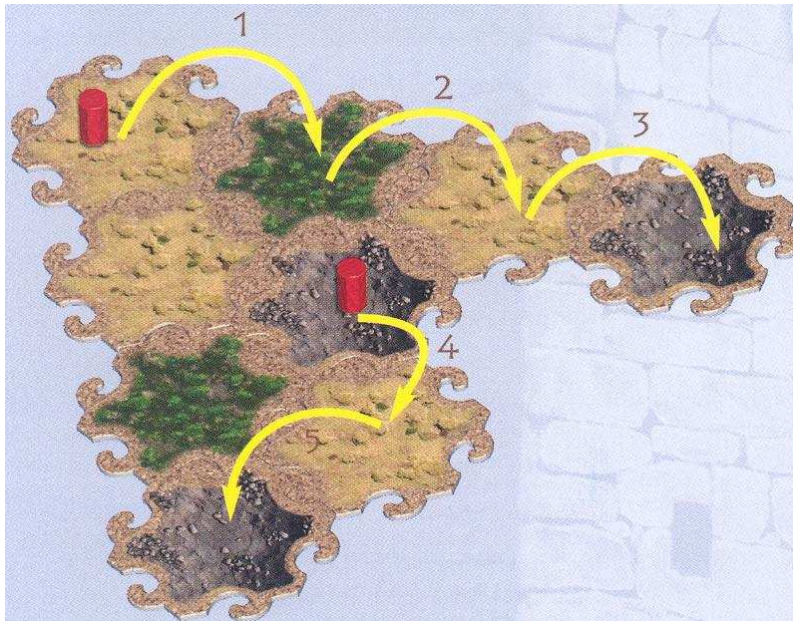
- I Déplacement des tribus
- II Exécution des actions
- III Obtention des points de Mana

Dès qu'un joueur a apporté chacun de ses 4 marqueurs d'offrande au temple, il gagne et la partie est terminée.

#### 4.1 Déplacement des tribus

Pendant la phase 1 de votre tour vous pouvez déplacer vos tribus. A chaque tour vous pouvez dépenser jusqu'à 5 points de mouvement. Vous pouvez répartir ces 5 points entre vos tribus comme vous le souhaitez (par exemple, vous pouvez déplacer une tribu de 5 points de mouvement ou cinq tribus de 1 point chacune, ou n'importe quelle autre combinaison). Pendant le mouvement, une tribu se déplace de tuile en tuile. Entrer dans une tuile adjacente coûte 1 point de mouvement. Tous les points de mouvement que vous ne dépensez pas sont perdus.

Il n'y a aucune limite au nombre de tribus qui peuvent occuper la même tuile.



**Important** : Aucune tribu ne peut *jamais* entrer sur une tuile volcan.

**Important** : La tuile de temple est un lieu Saint spécial. Aucune ressource ne peut être portée par une tribu qui *traverse* cette tuile (cependant, des pierres peuvent être livrées ici) ! Une tribu ne peut se déplacer à travers cette tuile que si elle ne porte aucune ressource.

## Mesopotomia – Règles Berceau de l'Humanité

Pendant son déplacement, une tribu peut effectuer les actions suivantes :

**📖 Portage de ressources** : Chaque tribu peut prendre et porter 1 bois ou 1 pierre. A tout moment, une tribu peut laisser tomber ou échanger la ressource qu'elle porte. Cependant, elle ne peut porter que 1 ressource à la fois ! Une ressource abandonnée reste en jeu sur la tuile et peut être prise ultérieurement par une autre tribu. Prendre ou abandonner une ressource ne coûte aucun point de mouvement. *Un bois ou une pierre porté est placé sur la tribu qui le porte.*

**📖 Vol de ressources** : Si vous avez *plus* de tribus sur une tuile qu'un autre joueur, vous pouvez voler une ressource (bois ou pierre) d'une des tribus de ce joueur mais vous devez avoir une tribu sur la tuile pour la porter. Ceci ne coûte aucun point de mouvement, et vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre phase de déplacement. Pour la prendre, enlevez simplement la ressource de la tribu adverse et mettez-la sur une de vos propres tribus de la même tuile. Une tribu ne peut voler qu'une ressource à chaque tour. **Exemple** : Michael a 4 tribus sur une tuile et Peter en a 2. Michael peut prendre les ressources des deux tribus de Peter. **Important** : Les marqueurs d'offrande ne peuvent pas être volés.

**📖 Construction de temple** : Si une de vos tribus porte une pierre sur la tuile temple, vous pouvez aider à construire ce temple (ceci ne coûte aucun point de mouvement, et vous pouvez le faire à tout moment pendant votre phase de déplacement). La ressource pierre est retirée de la partie et ne peut pas revenir en jeu. Comme récompense, votre quantité maximum de Mana augmente de 1 (déplacez votre poutre d'une case vers la droite sur votre échelle de Mana). Vous recevez également 1 point de Mana (déplacez votre cylindre d'une case vers la droite). Si votre poutre ne peut pas être déplacée plus loin vers la droite, vous pouvez néanmoins participer à la construction du temple et gagner à chaque fois 1 Mana tant que vous n'êtes pas à votre quantité maximum de Mana.



**📖 Offrande** : Une tribu peut porter un de vos marqueurs d'offrande (voir chapitre 4.2, A). Elle peut prendre l'offrande si elle est sur la même tuile (ceci ne coûte aucun point de mouvement). Quand vous apportez une offrande à la tuile de temple, elle est retournée face visible (vous n'êtes pas obligé de prendre, porter et livrer l'offrande pendant le même tour). Quand l'offrande est retournée face visible, vous devez payer autant de points de Mana que le nombre indiqué sur l'offrande (déplacez votre cylindre d'autant de cases vers la gauche sur votre échelle de Mana). Placez maintenant l'offrande près du temple, en formant une petite pile avec vos offrandes. *Puisque chaque joueur place toutes ses offres dans une pile séparée, il est facile de voir qui est en avance dans la partie.* La tribu qui a livré l'offrande se consacre maintenant complètement au Dieu ! Enlevez la du plateau de jeu et remettez-la dans votre réserve (vous pouvez réutiliser cette tribu plus tard). Si vous n'avez pas assez de Mana pour payer l'offrande, vous ne pouvez pas livrer le marqueur d'offrande ! Vous devez renvoyer la tribu et le marqueur d'offrande sur la

## Mesopotomia – Règles

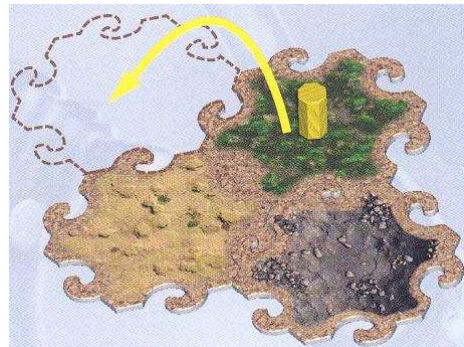
### Berceau de l'Humanité

tuile d'où ils étaient entrés sur la tuile de temple. Ceci ne compte pas comme un mouvement.

**Important** : Une tribu portant un marqueur d'offrande ne peut s'en débarrasser que sur la tuile de temple - nulle part ailleurs. En outre, une tribu portant un marqueur d'offrande ne peut pas porter de pierre ou de bois. Les tribus des joueurs adverses ne peuvent pas voler les marqueurs d'offrande.

**📖 Découverte de nouvelles terres** : Une tribu peut sortir du plateau de jeu (c.-à-d., des tuiles qui forment le plateau de jeux) et aller vers "l'inconnu". Dans ce cas une nouvelle "terre" est découverte. Piochez la tuile supérieure de n'importe laquelle des piles et placez-la à l'endroit où la tribu a quitté le plateau de jeu (placez la tribu sur la nouvelle tuile) :

→ Si vous piochez une tuile de *volcan*, vous pouvez l'ajouter au plateau de jeu de n'importe quel côté puis vous piochez et placez immédiatement une autre tuile pour la tribu en cours de déplacement (cela peut se produire plusieurs fois de suite).



→ Si vous piochez une tuile de *forêt*, placez sur le plateau de jeu autant de ressources de bois que nombre de joueurs (ainsi, 2 dans une partie à 2 joueurs, 3 dans une partie à 3 joueurs ou 4 dans une partie à 4 joueurs). Placez une ressource de bois sur *chaque* tuile de forêt du plateau – incluant la tuile nouvellement placée. S'il y a plus de ressources que de tuiles de forêt, le bois en surplus est placé sur la nouvelle tuile. S'il n'y a pas assez de ressources pour en placer une sur chaque forêt, vous choisissez quelles forêts reçoivent des ressources. Mais, la tuile nouvellement découverte doit toujours être l'une des forêts choisies.

→ Si vous piochez une tuile de *carrière*, placez sur le plateau de jeu autant de ressources de pierre que nombre de joueurs (ainsi, 2 dans une partie à 2 joueurs, 3 dans une partie à 3 joueurs ou 4 dans une partie à 4 joueurs). Placez une ressource de pierre sur chaque tuile de carrière du plateau – incluant la tuile nouvellement placée. S'il y a plus de ressources que de tuiles de carrière, la pierre en surplus est placée sur la nouvelle tuile. S'il n'y a pas assez de ressources pour en placer une sur chaque carrière, vous choisissez quelles carrières reçoivent des ressources. Mais, la tuile nouvellement découverte doit toujours être l'une des carrières choisies.

→ Si vous piochez une tuile de *plaine*, vous la mettez simplement en place.

**Important** : Vous ne pouvez découvrir qu'un *maximum* de 3 tuiles à chaque tour ! Les tuiles de volcan ne sont pas comptées !

#### 4.2 Exécution des actions

Dans la phase II de votre tour vous choisissez et exécutez une des actions suivantes. Vous ne pouvez exécuter qu'une action par tour, mais si vous choisissez l'action A, B ou C, vous pouvez répéter cette action un certain nombre de fois, aussi longtemps que les conditions sont remplies.



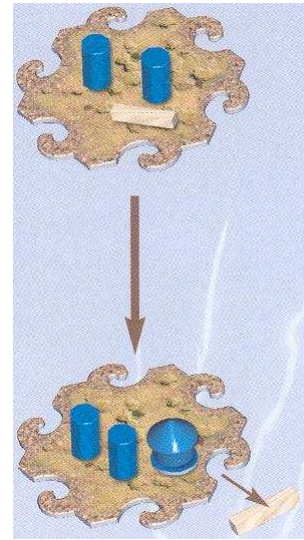
## Mesopotomia – Règles

### Berceau de l'Humanité

**A) Construire des huttes** : Chaque tuile de plaine peut contenir au *maximum* 2 huttes – soit 2 huttes du même joueur soit de 2 joueurs différents. Vous pouvez construire une hutte si vous avez 2 tribus et 1 ressource de bois sur une tuile de plaine et qu'il y a de la place pour une autre hutte (voir B ci-dessous). Remettez la ressource de bois dans la réserve et placez une hutte de votre couleur sur la tuile.

**Important** : Quand vous construisez une hutte, vous devez immédiatement placer un de vos marqueurs d'offrande restants (de votre choix) face cachée sous la hutte. *C'est la seule manière de faire entrer en jeu les marqueurs d'offrande.*

**Note** : Si vous avez un certain nombre de groupes de 2 tribus avec une ressource bois sur les tuiles appropriées (même sur la même tuile !), vous pouvez effectuer cette action avec chacun de ces groupes.



**B) Eriger un lieu Saint** : Vous pouvez ériger un lieu Saint si vous avez 2 tribus et 1 ressource de pierre sur une tuile de plaine vide (c'est-à-dire une tuile sans hutte ni lieu Saint). Remettez la pierre dans la réserve et placez un lieu Saint de votre couleur sur la tuile.

**Note** : Une tuile est vide s'il n'y a aucune tribu d'un autre joueur sur cette tuile.

**Important** : Il n'est pas permis de construire une hutte ou d'ériger un autre lieu Saint sur une tuile avec un lieu Saint.

**Note** : Si vous avez un certain nombre de groupes de 2 tribus avec une ressource pierre sur les tuiles appropriées, vous pouvez effectuer cette action avec chacun de ces groupes.

**C) Accroître la population** : Si vous avez 2 tribus et 1 hutte sur une tuile, votre population peut se développer (c'est-à-dire qu'une nouvelle tribu entre en jeu). Ajoutez une de vos tribus à la tuile à partir de votre réserve.

**Important** : Il n'est pas permis d'accroître sa population sur une tuile qui contient des marqueurs d'offrande ! **Exception** : Les marqueurs d'offrande déjà portés par des tribus n'empêchent pas cette action.

**Note** : Si vous avez un certain nombre de groupes de 2 tribus avec une hutte sur les tuiles appropriées (même sur la même tuile !), vous pouvez effectuer cette action avec chacun de ces groupes, tant que vous avez des tribus dans votre réserve.

**D) Piocher une carte** : Vous pouvez conseiller Baal en piochant la carte supérieure de la pile. Conservez cette carte cachée jusqu'à ce que vous la jouiez ! Vous pouvez jouer votre carte à tout moment pendant l'un de vos prochains tours.

**Important** : Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par tour !

Vous n'avez pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Après qu'une carte soit jouée, défaussez-la. Si toutes les cartes sont piochées, mélangez la défausse et créez une nouvelle pile.

Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez pendant votre tour.

## Mesopotomia – Règles

### Berceau de l'Humanité

**Note sur la carte "expulsion"** : Une hutte ne peut être déplacée que vers une autre tuile de plaine, et seulement si la tuile de plaine cible ne contient pas déjà deux huttes ni un lieu Saint.

**Note sur la carte "téléportation"** : Vous pouvez employer cette carte pour déplacer n'importe quel tribu, une des vôtres ou une des adversaires.

#### 4.3 Obtention des points de Mana

Pendant la phase III de votre tour vous pouvez gagner des points de Mana. Vous recevez du Mana si vous avez des tribus situées sur des tuiles avec vos lieux Saints où des lieux Saints d'autres joueurs. Vous recevez :

📖 1 point de Mana pour chacun de vos lieux Saints s'il y a au moins une de vos tribus sur la même tuile.

📖 1 point de Mana pour chaque lieu Saint d'autres joueurs s'il y a au moins deux de vos tribus sur la même tuile.

Déplacez votre cylindre du nombre correspondant de cases vers la droite sur votre échelle de Mana, mais seulement jusqu'à la case qui montre votre nombre maximum de Mana (la poutre).

**Rappel** : Vous avez besoin de Mana pour livrer les marqueurs d'offrande au temple. Vous devrez payer le nombre indiqué de points de Mana sur chaque marqueur d'offrande que vos tribus livrent (voir 4.1, Offrande).

#### 5.0 FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur livre son quatrième marqueur d'offrande au temple. Ce joueur est le gagnant !

#### 6.0 VARIANTES

##### 6.1 Démarrage avec une carte

En plus des tribus accordées au début du jeu standard, chaque joueur reçoit une carte face cachée de la pile. Vous pouvez employer votre carte dès le premier tour, ou la conserver pour un tour futur.

##### 6.1 Pas de recyclage de la défausse

Dans le jeu de base la défausse est mélangée dès que la pioche est vide.

Dans cette variante toutes les cartes jouées sont retirées de la partie ainsi chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois.

**Conseil** : Ceci incitera les joueurs à piocher des cartes plus tôt dans la partie.

# MESOPOTAMIEN

## 1. Déplacement des tribus

5 points de déplacement à répartir entre vos Tribus.  
Passage interdit sur les Volcans et par le Temple avec une ressource.

## But du jeu

Apporter ses 4 offrandes au Temple.

### Prendre ou déposer une ressource

#### Voler une ressource

En étant plus nombreux sur la tuile.

#### Participer à la construction du temple

En apportant 1 Pierre au Temple, gagnez 1 point de Mana et augmentez votre niveau maxi de Mana de 1.

#### Faire une offrande

En apportant une offrande au Temple, en payant la quantité de Mana indiquée sur l'offrande et en sacrifiant la tribu apportant l'offrande

#### Explorer (3 fois par tour maxi)

En déplaçant une Tribu vers du vide, placez une tuile sous la Tribu et placez autant de Bois que de joueurs sur une Forêt et autant de Pierres que de joueurs sur une Carrière. Placez ailleurs les volcans et retirez une tuile.

## 2. Action

Une des 4 actions possibles :

- **Construire une Hutte (+ Offrande)** : sur une plaine, avec 2 Tribus et 1 Bois.
- **Bâtir un Lieu Sacré** : sur une plaine vide, avec 2 Tribus et 1 Pierre.
- **Accroître la population** : sur une tuile sans offrande, avec 2 Tribus et 1 Hutte.
- **Tirer 1 carte** : à jouer à partir du prochain tour.

## 3. Gagner des points de Mana

1 point par Lieu Sacré habité par 1 de vos Tribus  
1 point par Lieu Sacré adverse habité par 2 de vos Tribus

## Priest (Prêtre)

Vous recevez le double de Mana d'un Lieu Saint de votre choix.

## Expulsion

Vous pouvez déplacer 1 Tribu (qui ne porte pas de ressource) ou 1 Hutte (avec son Offrande) d'un adversaire de 3 cases.

## Stamina (Endurance)

Vous bénéficiez de 3 points de mouvement supplémentaires pendant votre déplacement.

## Fertility (Fertilité)

Si vous choisissez l'action "Donnez naissance à une nouvelle Tribu", recevez 2 Tribus à la Hutte de votre choix (au lieu d'1).

## Land (Territoire)

Durant une découverte, vous pouvez regarder 4 Tuiles pour en placer 1 sur la table. Mélangez les 3 autres avec la pile.

## Mana Theft (Vol de Mana)

Vous prenez immédiatement 1 point de Mana à l'adversaire de votre choix.

## Teleport (Téléportation)

Vous pouvez déplacer 1 Bois, 1 Pierre ou 1 Tribu (avec la ressource qu'elle porte) sur n'importe quelle autre tuile (excepté le Temple).

## Holy Stone (Pierre Sacrée)

Gagnez immédiatement 2 points de mana.


**ENDURANCE**



+3 points de mouvement

X3


**TELEPORTATION**



Déplacez 1 bois OU 1 pierre OU 1 tribu et sa ressource vers un autre hexagone (sauf le temple)

X2


**EXPULSION**



Déplacez une tribu adverse sans ressource OU une hutte adverse et son marqueur De 3 hexagones

X2

**ORAGES**



Chaque tribu doit se réfugier dans sa hutte la plus proche ; les ressources sont abandonnées sur place

X1


**FERTILITE**



2 naissances au lieu d'une sur une hutte

X2


**NOUVELLE TERRE**



A la découverte d'une nouvelle terre, prenez les 4 terrains du sommet d'une pile, choisissez-en un. Remélangez les autres

X2


**MENDICITE**



Volez une carte au hasard à l'un de vos adversaires

X2


**EPIDEMIE**



Faites perdre SOIT 2 huttes à un adversaire SOIT une hutte à 2 de vos adversaires. Celui qui perd sa tribu choisit celle qu'il enlève. On ne peut jamais avoir moins de 2 tribus

X2


**PIERRE SACREE**



Gagnez 2 mana (dans la limite autorisée par votre poutre de mana)

X2

**PRETRE**



Gagnez 2 mana au lieu d'1 sur un lieu saint de votre choix

X3


**REFLET**



Lorsqu'un joueur joue une carte qui vous prend pour cible, l'effet se retourne contre lui et vous êtes épargné

X2

**VOL DE MANA**



Prenez 1 mana à l'adversaire de votre choix

X2

Doit être jouée pendant le tour d'un adversaire

PRÊTRE

RECEVEZ LE  
DOUBLE DE  
MANA D'UN LIEU  
SAINT DE VOTRE  
CHOIX

PRÊTRE

RECEVEZ LE  
DOUBLE DE  
MANA D'UN LIEU  
SAINT DE VOTRE  
CHOIX

FERTILITÉ

EN CHOISSANT  
L'ACTION:  
« DONNEZ NAISSANCE  
À UNE NOUVELLE  
TRIBU »,  
RECEVEZ 2 TRIBUS À  
LA HUTTE DE VOTRE  
CHOIX (AU LIEU D'1)

FERTILITÉ

EN CHOISSANT  
L'ACTION:  
« DONNEZ NAISSANCE  
À UNE NOUVELLE  
TRIBU »,  
RECEVEZ 2 TRIBUS À  
LA HUTTE DE VOTRE  
CHOIX (AU LIEU D'1)

PRÊTRE

ENDURANCE

ENDURANCE

ENDURANCE

RECEVEZ LE  
DOUBLE DE  
MANA D'UN LIEU  
SAINT DE VOTRE  
CHOIX

VOUS BÉNÉFICIEZ DE  
3 POINTS DE  
MOUVEMENT  
SUPPLÉMENTAIRES  
PENDANT VOTRE  
DÉPLACEMENT

VOUS BÉNÉFICIEZ DE  
3 POINTS DE  
MOUVEMENT  
SUPPLÉMENTAIRES  
PENDANT VOTRE  
DÉPLACEMENT

VOUS BÉNÉFICIEZ DE  
3 POINTS DE  
MOUVEMENT  
SUPPLÉMENTAIRES  
PENDANT VOTRE  
DÉPLACEMENT

TÉLÉPORTATION

VOUS POUVEZ  
DÉPLACER:  
1 BOIS ou 1 PIERRE ou  
1 TRIBU (AVEC SA RESSOURCE)  
SUR N'IMPORTE  
QUELLE AUTRE VILLE  
(EXCEPTÉ TEMPLE)

TÉLÉPORTATION

VOUS POUVEZ  
DÉPLACER:  
1 BOIS ou 1 PIERRE ou  
1 TRIBU (AVEC SA RESSOURCE)  
SUR N'IMPORTE  
QUELLE AUTRE VILLE  
(EXCEPTÉ TEMPLE)

## EXPULSION

DÉPLACEZ A UN  
ADVERSAIRE: 1 TRIBU  
OU 1 HUTTE (EV. AVEC  
SES OFFRANDES)  
JUSQU'À 3 CASES.  
LES RESSOURCES  
RESTENT SUR PLACE.



## EXPULSION

DÉPLACEZ A UN  
ADVERSAIRE: 1 TRIBU  
OU 1 HUTTE (EV. AVEC  
SES OFFRANDES)  
JUSQU'À 3 CASES.  
LES RESSOURCES  
RESTENT SUR PLACE.



## TERRITOIRE

LORS D'UNE  
DÉCOUVERTE,  
REGARDEZ 4 TUILES  
ET PLACEZ EN 1  
SUR LA TABLE.  
LES AUTRES  
RETOURNENT DANS LA  
PILE.

## TERRITOIRE

LORS D'UNE  
DÉCOUVERTE,  
REGARDEZ 4 TUILES  
ET PLACEZ EN 1  
SUR LA TABLE.  
LES AUTRES  
RETOURNENT DANS LA  
PILE.

## PIERRE SACRÉE

GAGNEZ  
IMMÉDIATEMENT 2  
POINTS DE MANA

## PIERRE SACRÉE

GAGNEZ  
IMMÉDIATEMENT 2  
POINTS DE MANA

## VOL DE MANA

PRENEZ  
IMMÉDIATEMENT 1  
POINT DE MANA A  
L'ADVERSAIRE DE  
VOTRE CHOIX



## VOL DE MANA

PRENEZ  
IMMÉDIATEMENT 1  
POINT DE MANA A  
L'ADVERSAIRE DE  
VOTRE CHOIX

