

KLAÜS-JURGEN WREDE'S

MESOPOTAMIA



UN AFFASCINANTE GIOCO DA TAVOLO PER 2-4 GIOCATORI



SOMMARIO

- 1.0 INTRODUZIONE
- 2.0 CONTENUTO
- 3.0 INIZIO DEL GIOCO
- 4.0 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO
- 5.0 VINCERE LA PARTITA
- 6.0 VARIANTI

1.0 INTRODUZIONE

Mesopotamia è un eccitante boardgame, da 2 a 4 giocatori. Molte migliaia di anni fa, popolazioni nomadi cominciarono a stabilirsi in Mesopotamia. Ora tu potrai condurre le loro tribù ad esplorare aree sconosciute, costruire capanne, ed a erigere santuari per raccogliere il prezioso e desiderato *Mana*.

Tutti i giocatori dovranno collaborare contemporaneamente alla costruzione di un magnifico tempio, per il loro dio Marduk. Ogni tribù porterà le sue offerte in questo tempio imponente, sperando di guadagnare benedizioni e protezione. I riconoscimenti più alti saranno concessi al condottiero che per primo porterà tutte le offerte delle sue tribù al tempio. Riuscirai a condurre le tue tribù al loro legittimo posto al cospetto di Marduk?

2.0 CONTENUTO

Ogni copia di **Mesopotamia** contiene:

-  41 tessere esagonali (a formare il tabellone di gioco)
-  18 Carte da gioco
-  4 Scale del Mana
-  4 Pedine - Cilindretti (per la Scala del Mana, una per colore, blu, rosso, giallo, verde)
-  4 Barrette (per la Scala del Mana, uno per colore, blu, rosso, giallo, verde)
-  20 Capanne (5 per colore, blu, rosso, giallo, verde)
-  12 Segnalini Santuario (3 per colore)
-  16 Segnalini delle Offerte (4 per colore)
-  32 tribù (8 per colore)
-  20 risorse Legno
-  20 risorse Pietra
-  1 descrizione del gioco (col setup sul retro)
-  1 tempio
-  1 regolamento

Se una di queste parti fosse mancante o danneggiata ci scusiamo per l'inconveniente e ti chiediamo di contattarci per ricevere qualsiasi componente del gioco di cui dovessi aver bisogno.

Ti preghiamo di scrivere a :

Mayfair Game, Inc
8060 Saint Louise Avenue
Skokie, IL 60076 Usa
Custserv@myfairgames.com

O visitaci on line a : www.mayfairgames.com

2.1 Tessere Esagonali

Mesopotamia include 41 tessere esagonali. La parte frontale descrive il terreno che la tessera rappresenta – pianura, foresta, cava o vulcano. Inoltre c'è una speciale tessera su cui è posizionato il tempio. Tutte le tessere sono sagomate in modo che quelle contigue si possano facilmente connettere, evitando che, durante il gioco, si spostino.



2.3 Carte da gioco

Mesopotamia contiene 18 carte da gioco. Durante il tuo turno puoi pescare dal mazzo una carta, per ricevere l'aiuto del dio Marduk. Ogni carta ha un nome ed un testo che spiega i suoi effetti, quando viene giocata.



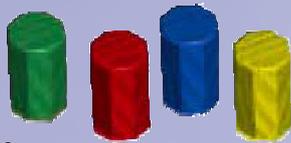
2.3 Scala del Mana

Ciascun giocatore riceve una Scala del Mana (con valore da 0 a 8), una pedina e una barretta. La pedina segna la quantità di Mana attualmente posseduta, la barretta la quantità massima di Mana che si può possedere.



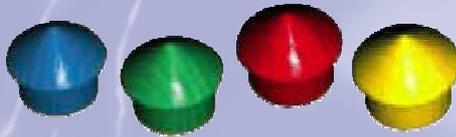
2.4 Le Tribù

Ogni giocatore riceve 8 tribù. Esse si muovono attraverso il tabellone, raccolgono legno o pietre, sottraggono queste risorse dalle tribù degli altri giocatori, portano offerte al tempio, "scoprono" nuove tessere territorio, espandono la tua popolazione e aiutano a costruire capanne e luoghi sacri.



2.5 Le Capanne

La costruzione di capanne introduce Nel gioco i segnalini di offerta e permette alle tue tribù di accrescere la tua popolazione.

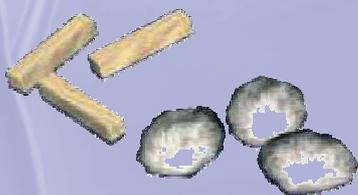


2.6 I Segnalini delle offerte

Le tribù possono trasportare queste offerte al Tempio, ma la consegna costerà del Mana.

2.7 I Segnalini santuario

Per guadagnare altro Mana puoi costruire i tuoi santuari.



2.8 Risorse: Legno e Pietre

Legno e pietre sono le risorse. Quando la tua tribù si muove può portare con sé il legno e le pietre. Le risorse sono usate per costruire capanne e santuari o per ricevere il Mana dal tempio.

2.9 Descrizione del Gioco

La descrizione del gioco dovrebbe essere usata per dare ai giocatori inesperti una rapida introduzione alle meccaniche chiave del gioco.

Il *set up* del gioco (sul retro della descrizione del gioco) spiega come mettere a punto **Mesopotamia** in 2, 3 oppure 4 giocatori.

3.0 INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i pezzi corrispondenti, gli indicatori, i segnalini, la Scala del Mana, la pedina e la barretta. All'inizio del gioco non si possiede Mana quindi posiziona la tua pedina sullo ZERO. La quantità massima di Mana che puoi possedere all'inizio del gioco è 3, come è evidenziato dalla barretta del Mana



Il *set up* del gioco (sul retro della descrizione) mostra come preparare la partita. Il *set up* è diverso nel caso che i partecipanti siano 2, 3 oppure 4. Al termine del *set up* mischiate le tessere rimanenti e posizionatele a faccia in giù vicino all'area di gioco. Per evitare che siano troppo alti potete preparare diversi mazzetti.

Importante: In una partita a 2 o 3 giocatori, alcune tessere sono rimosse dal gioco completamente (occhio al *set up*)!

Il tuo stock di riserva comprenderà tutte le tribù, le capanne, le offerte e i segnalini santuario che non sono stati usati per il *set up* iniziale. Posiziona le offerte di fronte a te, a faccia in giù. Tu puoi esaminare i tuoi segnalini delle offerte in ogni momento ma essi sono celati agli altri giocatori. Mescola le carte e posizionale vicino all'area di gioco, a faccia in giù.

Importante: In una partita a 2 giocatori, alcune carte sono rimosse dal gioco completamente (occhio al *set up*)!

Infine prendi le risorse (legno e pietre e posizionale in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti.

4.0 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO

Il giocatore più anziano inizia. I turni proseguono poi in senso orario. Durante il tuo turno devi completare le seguenti 3 fasi in sequenza, prima che il giocatore successivo inizi il suo.

- I. Sposta le tue tribù
- II. Porta a termine azioni
- III. Guadagna Mana

Il gioco termina non appena un giocatore ha trasportato tutti i suoi 4 segnalini offerta al tempio. Egli sarà il vincitore.

4.1 Sposta le tue tribù

Nella fase I del tuo turno puoi spostare le tue tribù. Per ogni turno puoi spendere fino a 5 punti movimento.

Questi 5 punti possono essere divisi tra le tue tribù come puoi vedere dalla figura sottostante (es.: ad *una* tribù tutti i 5 punti movimento, o a *cinque* tribù 1 punto ciascuna, o in qualsiasi altra combinazione). Durante il movimento una tribù muove da una tessera all'altra. Entrare in una tessera adiacente costa 1 punto movimento.

Ogni punto non consumato sarà perso.

Non c'è limite al numero di tribù che possono occupare la stessa tessera territorio.



Importante: Le tribù non possono *mai* muovere attraverso tessere di territorio Vulcano.

Importante: La tessera territorio "Campo del Tempio" è un santuario speciale. Nessuna risorsa può essere trasportata *attraverso* questa tessera territorio (le pietre tuttavia, possono essere consegnate qui)! Ad una tribù è consentito l'attraversamento di questa particolare tessera solo se non sta trasportando alcuna risorsa.

Durante il movimento, una tribù può eseguire le seguenti azioni:

Trasportare risorse: Ogni tribù può raccogliere e trasportare 1 legno o 1 pietra. Una tribù può lasciare o scambiare le risorse che sta trasportando, in ogni momento. Tuttavia può trasportare 1 sola risorsa alla volta! Una risorsa lasciata rimane in gioco sulla tessera territorio sulla quale si trova e può essere raccolta da un'altra tribù in seguito. Raccogliere o lasciare non costa nessun punto movimento. *La risorsa (pietra o legno) trasportata è piazzata sopra il segnalino tribù che la sta trasportando.*

Rubare risorse: Se possiedi la *maggioranza* di tribù su di una tessera territorio, rispetto ad un altro giocatore, puoi rubare una risorsa alle sue tribù. Per farlo devi però avere su quella tessera una tribù che possa trasportare la risorsa sottratta. Ciò non costa punti movimento e può essere fatto in ogni momento durante il tuo spostamento. Rimuovi semplicemente la risorsa dalla tribù altrui e posizionala sopra una delle tue, sullo stesso territorio.

Una tribù può sottrarre una sola risorsa per turno da una tribù avversaria. **Esempio:** Michele ha 4 tribù su di una tessera, Piero ne ha 2. Michele può prendere le risorse da una delle due tribù di Piero. **Importante:** I segnalini delle offerte *non possono* essere sottratti.

Costruire il Tempio: Se una delle tue tribù trasporta una pietra al Campo del Tempio può collaborare alla costruzione del Tempio (ciò non costa punti movimento e può essere fatto in qualunque momento, durante la tua fase movimento. La pietra è rimossa dal gioco e non potrà più rientrarvi. Come ricompensa, l'ammontare massimo di Mana che puoi possedere è aumentato di 1 (sposta la barretta di uno spazio verso destra sulla tua Scala del Mana). Inoltre ricevi anche 1 punto Mana (sposta la tua pedina di uno spazio verso destra).



Se la tua barretta non può spostarsi oltre verso destra, tu puoi ancora costruire il Tempio, guadagnando 1 punto Mana ogni volta, a patto che tu non sia già al tuo massimo consentito di Mana.

Fare un'offerta: Una tribù può trasportare una dei tuoi segnalini delle offerte (4.2 A). L'offerta può essere raccolta se è sulla stessa tessera territorio (ciò non costa punti movimento) Quando porti un'offerta al Campo del Tempio, il segnalino viene voltato a faccia in su e mostrato (non è necessario raccogliere, trasportare e consegnare l'offerta nello stesso turno). Quando l'offerta è mostrata devi pagare tanti punti Mana quanti sono quelli mostrati dal segnalino offerta (muovi la tua pedina verso sinistra degli spazi necessari, sulla Scala del Mana). Ora piazza il segnalino offerta vicino al Tempio, a formare una piccola pila delle tue offerte.

Poiché ciascun giocatore piazza le sue offerte in pile separate è agevole riconoscere chi è in vantaggio.

La tribù che ha consegnato l'offerta è ora completamente devota alla divinità. Rimuovi la tribù dal tabellone e riponila nella tua scorta (potrai riusarla in seguito). Se non hai abbastanza Mana per pagare l'offerta, *non puoi* consegnare il segnalino relativo! Devi riportare la tribù e il segnalino di offerta alla tessera terreno dalla quale è entrata nel Campo del Tempio. Ciò non costa punti movimento.

Importante: Una tribù che trasporta un segnalino offerta può depositarlo solo nel Campo del Tempio, e in nessun altro luogo. Inoltre una tribù che trasporta un segnalino offerta non può trasportare legno o pietra. Le tribù dei giocatori avversari *non possono* rubare il segnalino offerta.

Scoprire Nuovi Territori: Una tribù può muoversi oltre il tabellone (cioè oltre le tessere che compongono l'area di gioco), verso "l'ignoto". In questo caso un nuovo territorio è scoperto. Pesca una tessera dalla cima di uno dei mazzetti e posizionala sul bordo dal quale la tribù è uscita dal tabellone.

➔ Se peschi una tessera *vulcano* puoi aggiungerla al tabellone di gioco, da qualsiasi lato aperto. Poi, immediatamente, pesca nuovamente un'altra tessera per la tribù che stavi muovendo. (Ciò può succedere diverse volte di seguito).



➔ Se peschi una tessera *foresta*, posiziona sul tabellone un numero di risorse legno pari al numero di giocatori (2 in una partita a 2, 3 in una a 3 ecc.). Una di queste risorse è posizionata su *ciascuna* tessera foresta sul tabellone – inclusa quella appena piazzata. Se ci sono più risorse che tessere foresta il legno eccedente viene piazzato sulla nuova tessera. Se non ci sono abbastanza risorse per consentire di piazzarne almeno una su ciascuna tessera foresta, allora scegli quale tessera riceverà risorse. La tessera appena scoperta, però, dovrà sempre essere una di quelle scelte.

➔ Se peschi una tessera *cava*, posiziona sul tabellone un numero di risorse pietra pari al numero di giocatori (2 in una partita a 2, 3 in una a 3, ecc.). Una di queste risorse è posizionata su *ciascuna* tessera cava sul tabellone – inclusa quella appena piazzata. Se ci sono più risorse che tessere cava la pietra eccedente viene piazzata sulla nuova tessera. Se non ci sono abbastanza risorse per consentire di piazzarne almeno una su ciascuna tessera cava, allora scegli quale delle cave riceverà risorse. La tessera appena scoperta, però, dovrà sempre essere una di quelle scelte.

➔ Se peschi una tessera *pianura*, posizionala semplicemente.

Importante: Puoi scoprire un *massimo di 3* tessere per ciascun turno! Le tessere vulcano non vengono conteggiate!

4.2 Porta a termine azioni

Nella fase II del tuo turno, scegli e porti a termine **una** delle seguenti azioni. Tu puoi solo portare a termine una azione per turno, ma se scegli una delle azioni A, B o C puoi ripeterle tante volte finché ne hai i requisiti.

A) *Costruire capanne:*

Ciascuna tessera *pianura* può contenere un *massimo di 2* capanne – siano esse 2 capanne dello stesso giocatore o una ciascuno di 2 diversi giocatori. Puoi costruire una capanna se hai 2 tribù ed 1 risorsa legno su una tessera pianura e se c'è abbastanza spazio per un'altra capanna (Fig. a lato). In questo caso riponi il legno nella scorta e piazza una capanna del tuo colore sulla tessera.



Importante: quando costruisci una capanna devi immediatamente piazzare uno dei tuoi rimanenti segnalini delle offerte (a tua scelta) a faccia coperta sotto la capanna.

Questo è l'unico modo per mettere in gioco i segnalini di offerta!

Nota: Se tu hai diversi insiemi di "2 tribù con una risorsa legno" su appositi siti costruibili (anche sulla *stessa* tessera) puoi eseguire questa azione per ciascun insieme.

B) *Erigere un santuario:*

Puoi costruire un santuario se hai 2 tribù e 1 risorsa pietra su una tessera pianura vuota (cioè senza capanne o santuari).

Riponi la pietra nella scorta e posiziona un santuario del tuo colore sulla tessera.



Nota: una tessera è vuota se non ci sono altre tribù sulla stessa tessera.

Importante: Non è permesso costruire una capanna o erigere un altro santuario su una tessera già contenente un santuario.

Nota: Se hai diversi insiemi di "2 tribù con una risorsa pietra" su appositi siti costruibili (anche sulla stessa tessera) puoi eseguire questa azione per ciascun insieme.

C) **Accrescere la popolazione:** Se hai 2 tribù su una tessera, e una capanna, la tua popolazione può crescere (cioè una nuova tribù entra a far parte del gioco). Aggiungi una delle tue tribù, prelevata dalla scorta, sulla tessera.

Importante: Non è permesso espandere la tua popolazione su una tessera contenente segnalini di offerta! **Eccezione:** I segnalini di offerta che le tribù stanno già trasportando non impediscono questa azione.

Nota: Se hai diversi insiemi di "2 tribù con una tua capanna" (anche sulla stessa tessera) puoi eseguire questa azione per ciascun insieme, finché hai tribù nella tua scorta.

D) **Pescare una carta:** Puoi chiedere consiglio a MARduk pescando la prima carta dal mazzo. Tieni questa carta nascosta finché non la giochi. Potrai giocarla in qualsiasi momento, nel corso dei tuoi prossimi turni.

Importante: Puoi compiere questa azione una sola volta per turno!

La tua mano può essere composta da qualsiasi numero di carte. Dopo che una carta è stata giocata riponila nel mazzo degli scarti. Se sono state pescate tutte le carte, rimescola gli scarti e crea un nuovo mazzo. Durante il tuo turno puoi giocare quante carte vuoi.

Nota sulla carta "Espulsione": Una capanna può essere spostata solo su un'altra tessera *pianura* e solo se la tessera di destinazione non contiene già altre 2 capanne.

Nota sulla carta "Teletrasporto": Puoi usare questa carta per "spostare" qualsiasi tribù, tua o dei tuoi avversari.

4.3 Guadagnare punti Mana

Durante la fase III del tuo turno puoi guadagnare punti Mana.

Ricevi Mana se hai tribù situate su tessere contenenti santuari tuoi o dei tuoi avversari. Ricevi:

 1 punto Mana per ciascun tuo santuario sulla cui tessera ci sia almeno una tua tribù.

 1 punto Mana per ciascun santuario avversario sulla cui tessera tu abbia almeno due tribù.

Muovi la tua pedina del corrispondente numero di spazi

verso destra della Scala del Mana, ma solo fino alla casella che mostra il massimo dei tuoi punti Mana concessi.

Ricorda: Hai bisogno del Mana per consegnare i segnalini delle offerte al tempio. Dovrai pagare il numero di punti Mana indicati su ciascun segnalino delle offerte che la tua tribù consegna (vedi 4.1, *Fare un'offerta*)

5.0 VINCERE LA PARTITA

La partita termina non appena un giocatore consegna tutti i suoi quattro segnalini delle offerte al Campo del Tempio. Questo giocatore è il Vincitore!

6.0 VARIANTI

6.1 I giocatori iniziano con 1 carta

Oltre alle tribù assegnate all'inizio del gioco standard, ciascun giocatore riceve dal mazzo, una carta a faccia coperta. Potrai usare questa carta al primo turno o conservarla per un turno successivo.

6.2 Il mazzo degli scarti non è rimescolato

Nel gioco standard il mazzo degli scarti viene rimescolato non appena termina.

In questa variante tutte le carte giocate vengono rimesse nella scatola del gioco – in pratica ogni carta viene usata solo una volta durante la partita.

Suggerimento: Ciò incentiverà i giocatori a pescare prima le carte.

Credits

Author: Klaus-Jürgen Wreda

Production: Michael Bruinsma,
Ulrich Blenningmann

Graphics: Franz Vohwinkel

Layout: Lin Lutke-Glanemann

English Rules

Development: Robert F. Carty, Jr., S. Coleman Charlton,
Pete Fenlon, Will Niebling, William Niebling, and Alex Yeager

Many thanks to all playtesters,
especially to Udo Schmitz and Willi Weber.

A special Thank You from the author goes to Andrea for her
constant encouragement and support.

Copyright © 2005 Phalanx Games b.v.

Mesopotamia is a trademark of Phalanx Games b.v.

www.phalanxgames.nl

All rights reserved.

MADE IN GERMANY

Distributed by Mayfair Games, Inc., Skokie, IL USA

Web: www.mayfairgames.com

