

# MESOPOTAMIA-SPIELHILFE I

Die Phasen 1 bis 10 werden von den Spielern parallel gespielt.

1

Abholzung



Je Provinz ein Baumplättchen entfernen.

Im Lager +  
gutschreiben

2

Baumnachwuchs



Baumnachwuchs bei jeder zweiten Baumstumpfgruppe in einer Provinz.

3

Bei Freihandel Metalleinnahmen

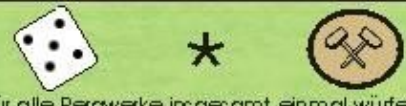


Metalleinnahmen vermerken.



4

Erzausbeute erwürfeln

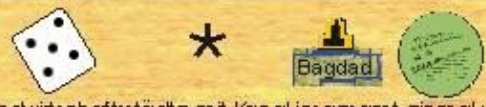


Für alle Bergwerke insgesamt einmal würfeln.



5

Getreideernte erwürfeln



Für alle Landwirtschaftsstädte mit Kanal insgesamt einmal würfeln.

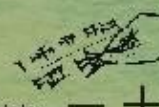


6

Mehlerzeugung bestimmen



Je Mahltein bis zu fünf Getreide in fünf Mehl umwandeln.



7

Mehlverbrauch errechnen



-1 Mehl aus Lagerbestand je Stadt.



8

Auslastung der Schmieden



Militäraufstellung oder Metallproduktion an Schmieden bestimmen.

Bei Metallproduktion: Je Schmiede bis zu fünf Erz in fünf Metall umwandeln. Kosten bei Militäraufstellung: Je Fußtruppe 1 Mehl, 1 Metall und 1 Holz, bei Streitwagen das Doppelte.



9

Stadtmauern bauen



Kosten pro Mauer: 1 Mehl, 1 Metall und 1 Holz. Maximal eine Mauer pro Provinz hinzu bauen. Endausbau: Eine Mauer pro Stadt.

Vertical text on the left side of the board, likely representing a score or game state.

Vertical text on the right side of the board, likely representing a score or game state.

Bottom text on the board, likely representing a score or game state.

## MESOPOTAMIA-SPIELHILFE II

10

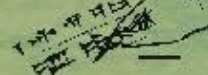
Mahlsteine  
und Schmieden  
errichten



Hatra



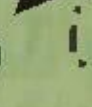
BABYLON



Maximal einen Mahlstein und eine Schmiede pro Provinz hierzu bauen.  
Endausbau: Höchstens eine Schmiede und ein Mahlstein pro Stadt  
(Kosten je Bau: 2 Mehl, 2 Metall und 2 Holz).

11A

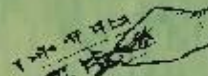
MESOPOTAMIA-  
Bauten  
errichten



Hatra



BABYLON



Höchstens einen Bau pro Stadt und Provinz  
errichten und in der Provinz platzieren  
(Kosten: 1 Mehl, Holz und Metall).

Nach dem Bau würfeln, ob deine  
Herrschaft durch den Bau gefestigt  
werden kann. Bei Erfolg einen weiteren  
Bau auf dem Rahmen platzieren.



?

?



11B

Außenpolitik/  
Militärisches

Kampagne auswürfeln  
(Kosten: 1 Mehl, Metall oder Holz).



Fußtruppen und Streitwagenbewegen  
(Kosten: 1 Mehl pro bewegte  
Fußtruppe oder Streitwagen).



Kampf: Zwischen Spielern nur möglich,  
wenn Kriegserklärung per Kampagne  
durchgesetzt und Truppen in eine  
gegerische Provinz gezogen werden.



Bei Eroberung wird als Zeichen für  
den Sieg und die Sicherung deiner  
Herrschaft eine Fußtruppe auf dem  
Spielrahmen platziert.



Verlierst du eine Provinz, so musst du  
eine Fußtruppe vom Rahmen  
entfernen.

+

Handwritten vertical text on the left margin.

Handwritten vertical text on the right margin.

Handwritten text at the bottom center.