



Nastał czas krwi, czas rytuałów, czas wojny. Pomiedzy ludźmi stąpają bogowie, żądni nadającej im formę wiary. Jest ich wielu, ale który z nich przetrwa, kiedy pamięć o innych zaniknie?

Mezo to innowacyjna, inspirowana mitologią Majów gra z gatunku area control dla 2-4 graczy. Każdy z nich kontroluje Boga oraz Plemię złożone z Wojowników, Szamanów oraz pojedynczego Czempiona. Plemiona te będą budowały Piramidy, składały ofiary i walczyły o dominację w imieniu swojego Boga. Każdy z występujących w grze Bogów ma unikalne, asymetryczne umiejętności, a zwycięstwo można osiągnąć na wiele sposobów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

68 figurek Plemienia:

- 4 Czempionów



- 32 jednostki Wojowników (z kwadratowymi podstawkami; po 8 na gracza)



- 32 jednostki Szamanów (z okrągłymi podstawkami; po 8 na gracza)



2 żetony
przypomnienia Bogów



4 figurki Bogów



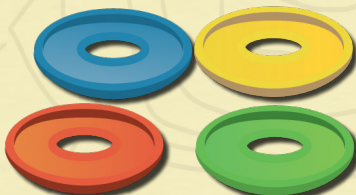
Au-Puch

Cabrakan

Ixchel

Kukulcan

4 podkładki pod figurki Bogów
(po 1 na kolor gracza)



6 podkładek
pod figurki Czempionów
(po 1 na każdy kolor graczy
plus 2 dodatkowe
do wariantu na 2 graczy)



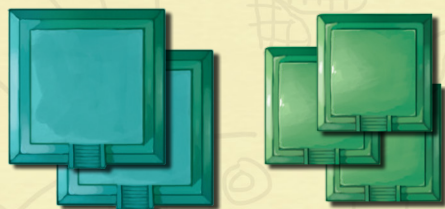
4 karty umiejętności Bogów
(po 1 na Boga)



20 kart Bogów
(po 5 na Boga)



44 elementy Piramidy
(po 11 na gracza)



Poziom 1

Poziom 2

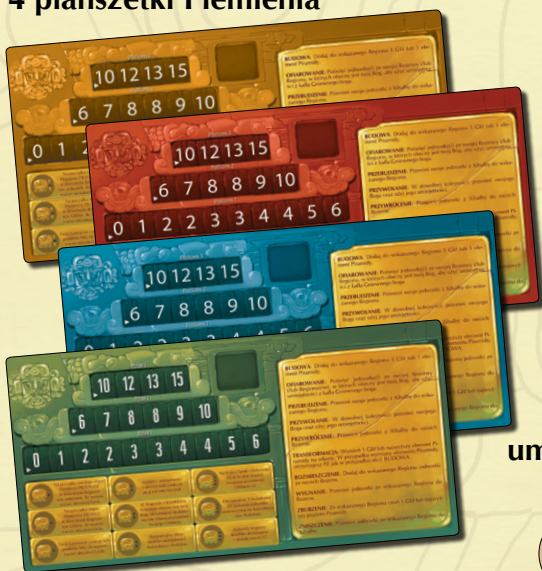


Poziom 3



Poziom 4

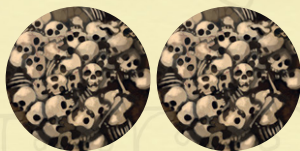
4 planszeczki Plemienia



24 Glify (po 6 na gracza)



2 znaczniki
Regionu Opuszczonego



4 żetony
Plemienia
(po 1 na gracza)



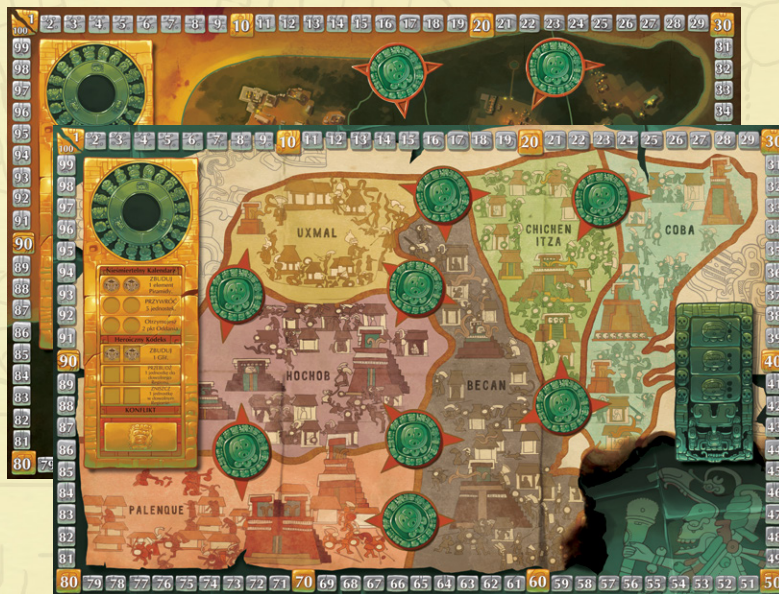
4 znaczniki PZ
(po 1 na gracza)



21 dwustronnych znaczników
Dodatkowej Siły



1 dwustronna plansza



12 znaczników
umiejętności Plemienia
(po 3 na gracza)



12 znaczników
wyboru Akcji
(po 3 na gracza)



4 znaczniki Oddania
(po 1 na gracza)



6 kafli Konfliktu



1 wskaźnik Epoki



5 żetonów Ołtarza
1 żeton Regionu Błogosławionego



9 kafli Gniewnego Boga
(po 3 na epokę)



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieść w wyznaczonym na planszy miejscu wskaźnik Epoki w taki sposób, aby strzałka wskazywała na Epokę 1.

2. Przetasuj 6 kafli Konflikту i połącz je zakryte na wyznaczonym miejscu na planszy. Odkryj górny kafel Konflikту i umieść znacznik Regionu Opuszczonego w tym Regionie. Następnie odłóż ten kafel do pudełka. W grze na 3 osoby odłóż drugi (kolejny) kafel Konflikту i w analogiczny sposób umieść drugi znacznik Opuszczonego Regionu na planszy, a wylosowany kafel odłóż do pudełka.

3. Na każdym regionie (poza Regionem Opuszczonym) połącz losowo wybrany żeton Ołtarza. Odłóż na bok żeton Regionu Błogosławionego, umieścisz go na planszy podczas Etapu Plemienia.

4. Na polu Gniewnego Boga umieść losowo wybrane, zakryte kafle Gniewnego Boga (po 1 dla każdej Epoki). Resztę kafli Gniewnego Boga odłóż do pudełka.

5. Każdy gracz wybiera znacznik Plemienia oraz kolor i dobiera odpowiadające im komponenty: figurki Wojowników, Szamanów, podkładki pod figurki Boga i Czempiona, planszettek Plemienia, elementy Piramidy, Glify, znacznik Oddania, znaczniki umiejętności Plemienia, znaczniki wyboru akcji oraz znacznik PZ. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik Oddania na polu "0" toru Oddania na swojej planszettek Plemienia. Na końcu każdy z graczy umieszcza 1 Szamana i 1 Wojownika w Xibalbie na planszy.

6. Zbierz wszystkie znaczniki PZ graczy i wybierz losowo jeden z nich. Umieść wylosowany znacznik na polu "5" toru PZ na planszy - właściciel tego znacznika zostaje pierwszym graczem. Następnie gracz na lewo od pierwszego gracza umieszcza swój znacznik PZ na polu 4 punktów i tak dalej, aż wszystkie znaczniki graczy znajdą się na torze.

7. Zaczynając od gracza z najmniejszą liczbą PZ i podążając w kolejności rosnącej, każdy z graczy kolejno wybiera swojego Boga i pobiera odpowiadające mu komponenty: figurkę Boga, kartę umiejętności Boga oraz karty Boga. Na końcu każdy z graczy łączy podstawkę w kolorze swojego Plemienia z figurką swojego Boga.

8. Wszystkie pozostałe, nieużywane elementy odłóż do pudełka. Rozpoczyna się Epoka 1.





WARIANT NA 2 GRACZY

Przygotowanie gry na 2 graczy odbywa się tak jak w przypadku zwyczajnej rozgrywki na 4 graczy z poniższymi wyjątkami:

1. Po określeniu Regionu Opuszczonego, odłóż 2 kafle Konfliktu. W obydwu z wylosowanych Regionów umieść po 1 elemencie pierwszego poziomu Piramidy w jednym z nieużywanych kolorów, następnie wtasuj odłożone kafle do reszty kafli Konfliktu.
2. Każdy gracz wybiera i kontroluje po 2 Czempionów.
3. Gracze muszą wybrać Plemiona w jednym z kolorów, które posiadają po dwie podkładki Czempionów i umieścić je na podstawkach swoich figurek Czempionów.

Przebieg gry na 2 graczy jest identyczny jak w standardowej rozgrywce z jedną różnicą: podczas etapu Plemienia najpierw pierwszy gracz rozmieszcza obu swoich Czempionów w Regionach, a następnie drugi gracz rozmieszcza swoich dwóch Czempionów.



MECHANIZMY I NOMENKLATURA

W **Mezo** występuje wiele mechanizmów i towarzyszących im nazw, wszystkie będą bardzo istotne przy omawianiu poszczególnych etapów gry. Ich znaczenie i zastosowanie zostanie wyjaśnione w tej części instrukcji, dzięki czemu fragmentu tego będzie można używać jako swego rodzaju indeksu.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)

Podczas przygotowania rozgrywki każdy gracz kładzie swój znacznik PZ na torze na kolejnych polach w kolejności malejącej. Jest tak, ponieważ podczas rozgrywki w Mezo znaczniki PZ graczy nie mogą dzielić tego samego pola na torze. Jeżeli zdobędziesz liczbę PZ, która miałaby sprawić, że twój znacznik skończyłby na polu zajmowanym przez innego gracza, zamiast tego połóż go na kolejnym wolnym polu. Jednak podczas zdobywania punktów pola zajmowane przez znaczniki innych graczy, są standardowo uwzględniane. Jeżeli kilku graczy zdobywa PZ w tym samym momencie, punktowanie rozpoczyna się od gracza z największą liczbą PZ kontynuując w kolejności malejącej.



ODDANIE

Oddanie reprezentuje religijny zapał twojego Plemienia dla twojego Boga. Zwiększa się je zazwyczaj poprzez składanie jednostek w Ofierze - podczas Konfliktu w Regionie Błogosławionym lub wskutek użycia specjalnych akcji z kart Boga. Za każdy otrzymany punkt Oddania, gracz przesuwą znacznik Oddania o jedno pole w prawo na torze Oddania znajdującym się na jego planszecie. Jeśli gracz zdobędzie punkt Oddania w momencie, gdy jego znacznik Oddania znajduje się na końcu jednego z poziomów, to przenosi znacznik na pierwsze pole z lewej następnego poziomu (oznaczone symbolem ►). Na końcu gry, wszyscy gracze otrzymują tyle PZ ile wskazuje pole, na którym jest znacznik Oddania. Za każdy punkt Oddania otrzymany w momencie, gdy znacznik znajduje się na ostatnim polu toru Oddania, gracz natychmiast otrzymuje 1PZ. Efekty niektórych akcji uzależnione są od aktualnego poziomu Oddania Plemienia gracza.

Poziom 3

10 12 13 15

Poziom 2

6 7 8 9 10

Poziom 1

2 2 3 3 4 4 5

Na początku swojego etapu Plemienia PRZEBUDŹ w dowolnym Regionie tyle jednostek, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Na początku etapu Plemienia ZBUDUJ w dowolnym Regionie tyle Glifów, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Twój Czempion zyskuje tyle punktów Siły, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Wybierz umiejętności z dwóch kafli podczas akcji OFIAROWANIE.

W Regionie z Konfliktem, w którym obecny jest twój Bóg, otrzymujesz dodatkową Siłę równą poziomowi twójemu Oddania.

Rozpatrujesz dwukrotnie umiejętności Kalendarza i Kodeksu.

Na końcu Epoki zdobywasz PZ w liczbie równej twojemu poziomowi Oddania x2.

Otrzymujesz 3 dodatkowe PZ za każdą jednostkę umieszczoną na Kalendarzu oraz Kodeksie.

Za każdy wygrany Konflikt otrzymujesz 5 dodatkowych PZ.

BUDOWA: Dodaj do wskazanego Regionu 1 Glif lub 1 element Piramidy.

OFIAROWANIE: Poświęć jednostkę(i) ze swojej Rezerwy i/lub Regionu(ów), w których obecny jest twój Bóg, aby użyć umiejętności z kafli Gniewnego boga.

PRZEBUDZENIE: Przenieś swoje jednostki z Xibalby do wskazanego Regionu.

PRZYWOŁANIE: W dowolnej kolejności: przenieś swojego Boga oraz użyj jego umiejętności.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Xibalby do swoich Rezerw.

TRANSFORMACJA: Wymień 1 Glif lub najwyższy element Piramidy na własny. W przypadku wymiany elementu Piramidy, otrzymujesz PZ jak w przypadku akcji BUDOWA.

ROZMIESZCZENIE: Dodaj do wskazanego Regionu jednostki ze swoich Rezerw.

WYGNANIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Rezerw.

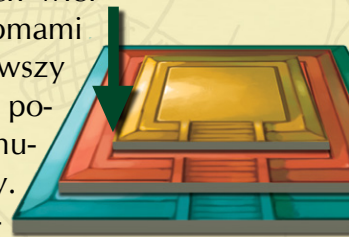
ZBURZENIE: Ze wskazanego Regionu usuń 1 Glif lub najwyższy poziom Piramidy.

ZNISZCZENIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Xibalby.

6

PIRAMIDY

Niektóre akcje umożliwiają BUDOWĘ elementu Piramidy. Piramidy mogą posiadać maksymalnie cztery poziomy reprezentowane poprzez elementy o różnych wielkościach. Piramidy muszą być budowane zgodnie z następującymi poziomami (kładąc na sobie elementy kolejnych poziomów). Kiedy ZBUDUJESZ pierwszy element Piramidy w Regionie, musi to być najniższy poziom, jaki aktualnie posiadasz w swoich Zasobach. Kiedy BUDUJESZ kolejny poziom Piramidy, musisz użyć elementu odpowiadającemu następnemu poziomowi tej Piramidy. W zależności od poziomu pierwszego zbudowanego elementu, niektóre Piramidy mogą osiągać maksymalnie do dwóch lub trzech poziomów. Jeśli nie posiadasz w swoich Zasobach elementu Piramidy o następnym odpowiadającym poziomowi, nie możesz go ZBUDOWAĆ.



Po tym, gdy gracz ZBUDUJE element Piramidy, otrzymuje on 1 PZ za każdy element Piramidy obecny w tym Regionie. Dodatkowo, każdy inny gracz, posiadający przynajmniej 1 element w tej Piramidzie, otrzymuje 1PZ. Zdobywanie punktów za BUDOWANĄ Piramidę odbywa się zgodnie z kolejnością znaczników PZ na torze - zaczynając od najwyższej wartości.

Żółty gracz aktywuję akcję BUDOWA, by dodać czwarty i ostatni poziom Piramidy. Żółty gracz otrzymuje 4PZ za budowę czwartego poziomu. Gracze czerwony i niebieski otrzymują po 1PZ za posiadanie swoich elementów w Piramidzie (Gracz żółty nie otrzymuje on punktów za wcześniej wybudowany poziom, ponieważ są one przyznawane tylko innym graczom).

XIBALBA

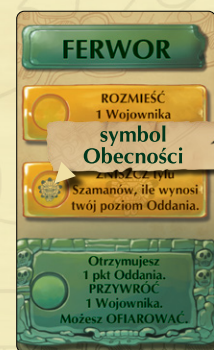
W prawym dolnym rogu planszy znajduje się specjalne pole o nazwie Xibalba. Umieszczone w Xibalbie jednostki pozostają w niej do momentu, aż nie zostaną przywrócone za pomocą odpowiednich umiejętności.



Jednostki do Xibalby trafiają zazwyczaj po użyciu umiejętności OFIAROWANIE i ZNISZCZENIE, a także w rezultacie ofiar składanych podczas Konfliktu w Regionie Błogosławionym. Zabieranie jednostek z Xibalby najczęściej odbywa się wskutek umiejętności PRZEBUDZENIE oraz PRZYWRÓCENIE.

OBECNOŚĆ

Podczas rozgrywki w **Mezo** Bogowie nie będą przebywać bezpośrednio w Regionach, ale na wyznaczonych Wierzchołkach (okrągłych polach ze strzałkami) umieszczonych na granicach Regionów. Bogowie są uznawani za obecnych we wszystkich Regionach graniczących z Wierzchołkiem, na którym zostali rozmieszczeni (wskazanych przez strzałki). Akcje wymagające obecności zawierają symbol Boga na polu wyboru akcji.



Swojego Boga przenosisz podczas Etapu Bogów oraz dzięki zastosowaniu akcji z kart Boga umożliwiających PRZYWOŁANIE. Gdy przenosisz swojego Boga musisz wybrać inny, niezajęty Wierzchołek na planszy. Warto pamiętać o tej zasadzie wybierając swoje akcje, ponieważ wiele umiejętności można zastosować tylko w Regionach, w których obecny jest twój Bóg.



Jeśli Kukulkan chciałby użyć drugiej akcji na karcie FERWOR, to będzie mógł ZNISZCZYĆ tylko Szamanów w Regionach Chichen Itza oraz Coba, ponieważ tylko tam jest obecny (co wyznaczają strzałki wybiegające od Wierzchołka, na którym się aktualnie znajduje).



Na niektórych polach Nieśmiertelnego Kalendarza, Heroicznego Kodeksu oraz kaflach Gniewnego Boga pojawia się symbol Boga. Oznacza on, że kiedy wykonujesz powiązaną z nimi umiejętność lub akcję musi ona zostać rozpa-
trzona w Regionach, gdzie jest twój Bóg.



TERMINOLOGIA

Poniżej zawarliśmy podsumowanie wszystkich terminów w Mezo. Skrócona wersja tego podsumowania znajduje się także na planszetch Plemienia. Wiele z poniższych terminów posiada ogólni-
kowy opis, ale cały czas stosować się muszą do zasady obecności Boga. Należy pamiętać, że kiedy gracz wykonuje akcję lub umiejętność, stosuje ją w takim zakresie, jak to tylko możliwe.

Na przykład: Gracz wybiera akcję PRZYWRÓCENIE pozwalającą na przeniesienie 3 jednostek z Xi-
balby do Rezerw, ale posiada w Xibalbie tylko 2 jednostki. Akcję rozpatruje więc dla takiej liczby
jednostek, dla jakiej jest to możliwe - w tym przypadku przenosi do swoich Rezerw 2 jednostki.

Jednostka: jest to figurka Wojownika (o kwadratowej podstawce) lub Szamana
(o okrągłej podstawce).

Zasoby: odnoszą się do odłożonych obok planszy Glifów oraz elementów Piramid.

Rezerwy: odnoszą się do odłożonych obok planszy jednostek Wojowników i Szamanów

OFIAROWANIE: Poświęć swoją jednostkę(i) z Rezerw lub Regionów, w którym obecny jest twój
Bóg (w dowolnej kombinacji), aby użyć umiejętności z dowolnego odkrytego kafla Gniewnego Boga.
Jeśli na polu Gniewnego Boga nie ma żadnych jednostek, Poświęć 1 jednostkę. Jeśli zaś znajduje się
już na nim co najmniej 1 jednostka, Poświęć 2 jednostki. Przenieś poświęconą jednostkę(i) na pole
Gniewnego Boga, a następnie wybierz który z kafla Gniewnego Boga aktywujesz.

PRZEBUDZENIE: Przenieś swoje jednostki z Xibalby do wskazanego Regionu. Typ jednostki (jeśli
są co do tego ograniczenia) oraz liczba PRZEBUDZONYCH jednostek jest zawsze określona przez
wybraną akcję lub umiejętność.

BUDOWA: Wstaw do wybranego Regionu 1 Glif LUB 1 element następnego poziomu Piramidy ze
swoich Zasobów.

PRZYWOŁANIE: Przenieś swojego Boga oraz użyj jego umiejętności. Musisz wykonać oba z tych
efektów w wybranej przez siebie kolejności.

ZBURZENIE: Usuń 1 Glif lub element najwyższego poziomu Piramidy ze wskazanego Regionu.

ROZMIESZCZENIE: Dodaj do wskazanego Regionu jednostki ze swoich Rezerw. Jeśli akcja lub
umiejętność wskazuje typ jednostki, wtedy musisz ROZMIEŚCIĆ jednostki tego typu.

WYGNANIE: Przenieś jednostkę ze wskazanego Regionu do Rezerw tego gracza.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś swoje jednostki z Xibalby do swoich Rezerw.

ZNISZCZENIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Xibalby.

TRANSFORMOWANIE: Wymień 1 Glif lub element najwyższego poziomu Piramidy na własny. Mo-
żesz TRANSFORMOWAĆ własny element piramidy. W przypadku wymiany elementu Piramidy,
gracze otrzymują PZ jak w przypadku akcji BUDOWA.



AKCJE I UMIEJĘTNOŚCI

Podczas rozgrywki w **Mezo** spotkacie wiele efektów wynikających z użycia kart Boga, umiejętności Nieśmiertelnego Kalendarza, Heroicznego Kodeksu, Gniewnego Boga oraz PRZYWOŁANIA. Zrozumienie poprawnego zastosowania powyższych efektów oraz akcji jest kluczowe do przeprowadzenia poprawnej rozgrywki w **Mezo**.

- Jeśli umiejętność lub akcja oznaczona jest symbolem Boga na polu wyboru akcji (umiejętność lub akcja nie wskazuje wtedy, gdzie należy ją zastosować) musi zostać zastosowana w Regionie, gdzie obecny jest twój Bóg. Jeżeli pole wyboru akcji nie posiada tego symbolu, to obecność twojego Boga w danym Regionie nie jest wymagana.
- Region Opuszczony traktowany jest jako nie biorący udziału w rozgrywce żadne efekty nie mogą go wskazywać.
- Jeśli umiejętność lub akcja wskazuje, że należy ją zastosować w "Regionie z Konfliktem", może ona zostać zastosowana tylko w Regionie aktualnego Konflikty.
- Jeśli umiejętność lub akcja wskazuje, że można ją zastosować w "Regionie bez Konflikty", może zostać zastosowana w dowolnym (nie Opuszczonym) Regionie, innym niż Region aktualnego Konflikty.
- Jeśli umiejętność lub akcja skutkuje więcej niż jednym efektem i wskazuje "ten sam Region" drugi efekt stosuje się w tym samym Regionie, w którym zastosowano efekt pierwszy. Pierwsza umiejętność lub akcja musi stosować się do standardowych ograniczeń dotyczących miejsca aktywacji, przez które może (w niektórych przypadkach) być wymagana obecność twojego Boga w danym Regionie.

TYPY KART AKCJI

Każdy z Bogów dysponuje pięcioma kartami Akcji. Choć umiejętności Bogów różnią się między sobą, to w każdym zestawie znajdziemy karty o tych samych nazwach i podobnym zastosowaniu.

Dziedzictwo: Karty z akcją PRZYWOŁANIE i efektem związanym z Glifami i elementami Piramid.

Zemsta: Karty z akcją PRZYWOŁANIE i efektem, który może bezpośrednio lub pośrednio wpłynąć na Konflikt.

Ferwor: Karty z efektem powiązanym z poziomem Oddania Plemienia gracza.

Edykt: Karty o natychmiastowym efekcie, który może drastycznie wpłynąć na aktualny Konflikt, planszą lub Epokę.

Nakaz: Karty z efektem przegrupowania, często związane z uzyskiwaniem PZ lub podnoszeniem poziomu Oddania.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka w **Mezo** podzielona jest na 3 Epoki. Podczas każdej Epoki każdy z graczy wybiera umiejętność swojego Plemienia, ROZMIESZCZA swoje Plemię w Regionach, PRZYWOŁUJE swojego Boga i rozwiązuje wszystkie zaistniałe Konflikty na planszy. Wygrywa gracz o największej liczbie PZ na końcu gry.

Wszystkie Epoki podzielone są na poniższe etapy, które objaśnione są dokładniej na następnych stronach:

- **ETAP POCZĄTKU EPOKI:** Odślonienie kafla Gniewnego Boga przypadającego na aktualną Epokę, wybór umiejętności z planszетки Plemienia.
- **ETAP PLEMIEŃ:** Rozmieszczenie jednostek na planszy, rozmieszczenie Czempionów, określenie Regionu Błogosławionego.
- **ETAP BOGÓW:** Przywołanie Bogów.
- **ETAP KONFLIKTÓW:** Rozwiązanie Konflikty w każdym Regionie.
- **ETAP KOŃCA EPOKI:** Punktowanie końca Epoki, przygotowanie planszy do następnej Epoki.

ETAP POCZĄTKU EPOKI

Zacznijcie od odślonienia kafla Gniewnego Boga pamiętając, że liczba kropek na odwrocie kafla musi odpowiadać numerowi aktualnej Epoki (liczba odślonionych kaflów musi odpowiadać numerowi aktualnej Epoki odpowiadającej liczbie kropek na odwrocie).

Następnie począwszy od gracza o największej liczbie PZ i podążając w kolejności malejącej, gracze wybierają 1 umiejętność Plemienia poprzez położenie znacznika umiejętności Plemienia na polu przy wybranej umiejętności z planszетки Plemienia. Wybrana umiejętność aktywna będzie w aktualnej oraz każdej następnej Epoce.



tor Oddania

10 12 13 15

Poziom 2

pole na żeton przypomnienia Boga

6 7 8 8 9 10

Poziom 1

żeton Plemienia

0 1 2 2 3 3 4 4 5 6

startowe pole Oddania

0 1 2 2 3 3 4 4 5 6

umiejętności Plemienia

Na początku swojego etapu Plemienia PRZEBUDUJ w dowolnym Regionie tyle jednostek, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Na początku etapu Plemienia ZBUDUJ w dowolnym Regionie tyle Glifów, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Twój Czempion zyskuje tyle punktów Sily, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Z dwóch kaflów podczas akcji OFIAROWANIE.

W Regionie z Konfliktem, w którym obecny jest twój Bóg, otrzymujesz dodatkowe Siłę równą poziomowi twojego Oddania.

Rozpatrujesz dwukrotnie umiejętności Kalendarza i Kodeksu.

Na końcu Epoki zdobywasz PZ w liczbie równej twojemu poziomowi Oddania x2.

Otrzymujesz 3 dodatkowe PZ za każdą jednostkę umieszczoną na Kalendarzu oraz Kodeksie.

Za każdy wygrany Konflikt otrzymujesz 5 dodatkowych PZ.

Terminologia

BUDOWA: Dodaj do wskazanego Regionu 1 Glif lub 1 element Piramidy.

OFIAROWANIE: Poświęć jednostkę(i) ze swojej Rezerwy i/lub Regionu(ów), w których obecny jest twój Bóg, aby użyć umiejętności z kafla Gniewnego boga.

PRZEBUDZENIE: Przenieś swoje jednostki z Xibalby do wskazanego Regionu.

PRZYWOŁANIE: W dowolnej kolejności: przenieś swojego Boga oraz użyj jego umiejętności.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Xibalby do swoich Rezerw.

TRANSFORMACJA: Wymień 1 Glif lub najwyższy element Piramidy na własny. W przypadku wymiany elementu Piramidy, otrzymujesz PZ jak w przypadku akcji BUDOWA.

ROZMIESZCZENIE: Dodaj do wskazanego Regionu jednostki ze swoich Rezerw.

WYGNANIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Rezerw.

ZBURZENIE: Ze wskazanego Regionu usuń 1 Glif lub najwyższy poziom Piramidy.

ZNISZCZENIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Xibalby.

ETAP PLEMIENIA

Począwszy od gracza o największej liczbie PZ i podążając w kolejności malejącej, każdy gracz po kolei przeprowadza wszystkie poniższe kroki Etapu Plemienia:



1. Aktywuj wszystkie umiejętności Plemienia, których aktywacja odbywa się z początkiem Etapu Plemienia.
2. ROZMIEŚĆ swojego Czempiona w Regionie, w którym nie znajduje się inny Czempion.
3. ROZMIEŚĆ do 3 jednostek (w dowolnej kombinacji) w każdym Regionie, poza Regionem z twoim Czempionem.

UWAGA 1: Gracze mogą ROZMIESZCZAĆ swoje jednostki oraz Czempionów w Regionach, w których już znajdują się inne ich jednostki (pochodzące z poprzedniej Epoki, czy wynikające z użycia umiejętności Plemienia).

UWAGA 2: Regiony Opuszczone nie są brane pod uwagę w trakcie rozgrywki. Gracze nie mogą ROZMIESZCZAĆ tam swoich jednostek, Czempionów, ani wybierać ich jako celu przy aktywacji umiejętności, czy akcji z określeniem "dowolny Region".

Po tym, gdy wszyscy gracze wykonają kolejno powyższe kroki, zakryjcie żeton Ołtarza żetonem Regionu Błogosławionego w Regionie, w którym nie ma żadnego Czempiona, zastępując tym samym jego nagrodę (decyzja gracza, który jako ostatni rozmieści Czempiona, wpłynie na finalne położenie Regionu Błogosławionego).

ETAP BOGÓW

Począwszy od gracza o największej liczbie PZ i podążając w kolejności malejącej, każdy z graczy PRZYWOŁUJE swojego Boga. W Epoce 1, każdy z graczy PRZYWOŁUJE zaczynając od rozmieszczenia swojego Boga na wolnym Wierchołku, a następnie używa przypisanej swojemu Bogowi umiejętności na dowolnym z Regionów, w których jest obecny (Regiony wskazane przez strzałki zajmowanego Wierchołka).

Poza Epoką 1, PRZYWOŁANIE pozwala na wykonanie przeniesienia i użycia umiejętności Boga w dowolnej kolejności (wciąż konieczne jest wykonanie obu z nich). Umiejętności Bogów zyskują na efektywności z nadejściem kolejnych Epok, co przedstawia poniższy przykład.



W tym przykładzie Kukulcan PRZYWOŁUJE w trakcie Epoki 2 i używając jego umiejętności ROZMIESZCZA 2 figurki Wojowników. Wierchołek, na którym znajduje się Kukulcan graniczy z Regionami Becan, Hochob oraz Palenque. Kukulcan może ROZMIEŚCIĆ Wojowników w dowolnym z wymienionych wyżej Regionów. Po rozmieszczeniu Wojowników Kukulcan decyduje się na przeniesie na poniższy Wierchołek (graniczący z Regionami Palenque i Becan).

ETAP KONFLIKTÓW

Tu toczy się największa część rozgrywki. Gracze będą w tym etapie przeprowadzać Konflikt dla każdego Regionu, poprzez kolejno: wybór karty Boga, wybór i rozpatrzenie przedstawionych na karcie Boga akcji, a następnie rozwiązanie Konflikty dzięki określeniu największej Siły w Regionie, większości Szamanów dla Nieśmiertelnego Kalendarza i Wojowników dla Heroicznego Kodeksu.

Na początku, by określić Region z Konfliktem, odkryjcie najwyżej położony kafel Konflikty. Każdy z graczy bierze udział w Konflikcie niezależnie od tego, czy posiada w określonym Regionie swoje figurki.

UWAGA: Konflikty w Regionie Błogosławionym rozwiązywane są w inny sposób niż pozostałe Konflikty - ich zasady opisane zostały na stronie 15.

Konflikt przeprowadza się według poniższych kroków:

1. Każdy gracz dobiera trzy wierzchnie karty ze swojej talii Boga. Jeśli w talii znajdują się mniej niż trzy karty, dobierzcie ich tyle ile możecie.
2. Wybierzcie po jednej z dobranych kart Boga i połóżcie je zakryte przed sobą. Resztę dobranych kart odłóżcie z powrotem na wierzch talii Boga.
3. Każdy z graczy odsłania wybraną przez siebie kartę Boga. Gracz siedzący na lewo od gracza, którego Czempion znajduje się w Regionie z Konfliktem rozpoczyna rozpatrywanie - wybierając jedną z dostępnych akcji na odkrytej karcie Boga i oznaczając ją poprzez położenie na okrągłym polu obok niej, znacznika wyboru Akcji. Gracz może także spasować. Akcje, które posiadają już znacznik wyboru są niedostępne. Kolejni gracze wybierają swoje akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż każdy gracz aktywuje dwie akcje (opis pasowania oraz kart bogów na str. 13).
4. Następnie rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej od gracza, którego Czempion znajduje się w Regionie z Konfliktem i kontynuując wedle ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy posiadających co najmniej 1 Glif w Regionie z Konfliktem, może wykonać akcję ZBURZENIE, by pozbyć się jednego ze swoich Glifów z tego Regionu zwracając go do swoich Zasobów, po czym wykonać pozostałą dostępną akcję na swojej karcie Boga.
5. Po tym, gdy każdy gracz posiadający w Regionie Glif podejmie powyższą decyzję, gracze przeprowadzają Rozwiązanie Konflikty (opis Rozwiązania Konflikty na str. 14).
6. Na końcu każdego Konflikty usuniecie z Regionu z Konfliktem Czempiona oraz wszystkie jednostki zwracając je do Rezerw każdego z graczy (Glify pozostają w Regionie). Przenieście wszystkie jednostki poświęcone Gniewnemu Bogowi do Xibalby i usuniecie wszystkie znaczniki wyboru akcji ze swojej karty Boga. Odrzućcie kartę Boga na stos kart odrzuconych. Kafel Konflikty odłóżcie obok planszy i przejdźcie do rozwiązywania następnego Konflikty według powyższych zasad, aż rozwiązane zostaną Konflikty we wszystkich Regionach.

Na tym przykładzie w grze na 4 graczy, Regionem z Konfliktem jest Hochob. Każdy gracz wybiera swoją kartę Boga (w tym gracz niebieski, ponieważ obecność figurek, nie jest wymagana). Następnie wszyscy gracze jednocześnie odsłaniają wybrane przez siebie karty. W Regionie z Konfliktem znajduje się Czempion gracza zielonego, dlatego wybieranie akcji rozpocznie się od gracza po jego lewej stronie.



KARTY AKCJI

Każdy z Bogów dysponuje unikalną talią pięciu kart Boga, a na każdej z nich znajdują się trzy akcje. Akcja u dołu karty, zwana także akcją Ceremonialną, jest identyczna na każdej karcie w talii danego Boga. Akcje Ceremonialne są zazwyczaj słabsze niż inne akcje, ale pozwalają na złożenie ofiary Gniewnemu Bogowi. Po wybraniu akcji OFIAROWANIE aktywujesz umiejętności z dowolnego odsłoniętego kafelka Gniewnego Boga, jednakże każda aktywacja tej akcji wymaga poświęcenia jednostek(i).

Niektóre akcje zawierają ikonkę żetonu przypomnienia Boga wskazującą, że należy położyć wspomniany żeton na Regionie Konflikta, by wszyscy gracze mogli widzieć wszystkie aktywowane umiejętności. Jak widać na karcie po prawej stronie: Kukulcan używając swojej drugiej akcji, kładzie na Regionie Konflikta żeton przypomnienia Boga, by zaznaczyć, że posiada w tym Konfliktcie największą liczbę Wojowników.

Niektóre akcje zawierają w miejscu wyboru akcji symbol Boga. Symbol ten oznacza, że umiejętności te mogą zostać zastosowane wyłącznie w Regionach, gdzie obecny jest twój Bóg. Na przykładzie po prawej stronie pierwsza akcja Ixchela, ZNISZCZ 1 ze swoich Szamanów, by zyskać 2 pkt Oddania, może zostać aktywowana wyłącznie w Regionach, gdzie obecny jest Ixchel.



PASOWANIE



Gracz, który nie może lub nie chce wykonywać żadnej z dostępnych akcji może zamiast tego spasować. Po spasowaniu gracz otrzymuje 1 punkt Oddania lub PRZYWRACA 1 jednostkę. Przy pasowaniu wciąż należy wybrać jedną z akcji na karcie Boga i zakryć ją znacznikiem wyboru akcji (staje się ona niedostępna). Gracz, który spasował nie opuszcza Konflikta i nadal bierze udział w jego Rozwiązywaniu

Kukulcan pasuje i przykrywa najwyższą akcję na swojej karcie akcji Edykt, by PRZYWRÓCIĆ 1 jednostkę zamiast wykonać zawartą na karcie Boga akcję. Ta akcja staje się niedostępna przy kolejnym wyborze.

ROZWIĄZYWANIE KONFLIKTU

Gracz o najwyższej liczbie punktów Siły w Regionie z Konfliktem jest jego zwycięzcą. By określić swoją Siłę zsumuj w Regionie z Konfliktem wartość swoich jednostek, Czempiona i wszystkich innych premii wg poniższej rozpiski:

Czempion: 2 pkt. Siły + wszystkie uzyskane premie.

Glif: 1 pkt. Siły.

Szaman: 1 pkt. Siły.

Wojownik: 1 pkt. Siły.

Premie: wszelkie premie wynikające z umiejętności Plemienia lub akcji dokonanych w trakcie rozpatrywania akcji w Regionie z Konfliktem.

Gracz o największej Sile w Regionie wygrywa dany Konflikt i otrzymuje nagrodę wypisaną na kaflu Ołtarza znajdującego się w tym Regionie. Jeśli wystąpi remis, gracz którego Czempion znajduje się w Regionie z Konfliktem, wybiera zwycięzcę spośród remisujących graczy.

Po wyłonieniu zwycięscy należy sprawdzić przewagi Szamanów oraz Wojowników w Regionie z Konfliktem. Gracz o największej liczbie Szamanów w Regionie Konfliktu zabiera jednego z Szamanów z tego Regionu i umieszcza go na dowolnym dostępnym polu na Nieśmiertelnym Kalendarzu, a następnie aktywuje wybraną w ten sposób umiejętność. Następnie gracz o największej liczbie Wojowników w Regionie z Konfliktem, zabiera jednego ze swoich Wojowników z tego Regionu i umieszcza go na dowolnym dostępnym polu na Heroicznym Kodeksie, a następnie aktywuje wybraną w ten sposób umiejętność. Jeśli podczas jednej z powyższych czynności wystąpił remis, wtedy gracz którego Czempion znajduje się w Regionie z Konfliktem wybiera zwycięzcę spośród remisujących. Jeśli w danym Regionie z Konfliktem nie ma wyżej wymienionych jednostek, wtedy nie rozpatruje się dla nich przewagi.

W tym konflikcie gracz niebieski ma 2 pkt Siły, gracze żółty i zielony po 5 Siły, a czerwony - 7 pkt Siły. Czerwony wygrywa Konflikt, za co otrzymuje nagrodę z Ołtarza wynoszącą 7PZ. Gracze zielony, czerwony oraz żółty remisują w walce o Nieśmiertelny Kalendarz, dlatego właściciel Czempiona w tym Regionie (gracz zielony) wskazuje zwycięzcę. Zielony wybiera samego siebie i zyskuje tym samym przewagę na Nieśmiertelnym Kalendarzu, dzięki czemu przenosi jednego ze swoich Szamanów z Regionu Konfliktu na wybrane wolne pole na Kalendarzu. Zielony gracz umieszcza figurkę Szamana na polu "PRZYWRÓĆ 5 jednostek" i aktywuje tę umiejętność, po czym wszyscy gracze przechodzą do rozwiązywania rywalizacji o Heroiczny Kodeks. Żółty gracz posiada w Regionie Konfliktu największą liczbę Wojowników i w ten sposób jest zwycięzcą w rywalizacji o Kodeks. Żółty gracz przenosi z Regionu z Konfliktem jednego ze swoich Wojowników na wolne pole na Kodeksie, które pozwala mu na "PRZEBUDZENIE 1 jednostki w dowolnym Regionie".



REGION BŁOGOSŁAWIONY

Region Błogosławiony reprezentuje chwilowe zawieszenie broni pomiędzy plemionami powodowane ceremonią składania ofiar na cześć Bogów. Konflikt w Regionie Błogosławionym rozwiązywany jest inaczej niż w zwykłych Regionach.

Zaczynając od gracza o największej liczbie PZ i podążając w kolejności malejącej każdy z graczy decyduje ile jednostek ze swoich Rezerw zamierza poświęcić ku chwale swojego Boga. Każda poświęcona w ten sposób jednostka natychmiast przynosi jej posiadaczowi 1 pkt Oddania i 1 dodatkowy pkt Siły w Konflikcie Regionu Błogosławionego. Poświęcone jednostki odkłada się na kartę umiejętności swojego Boga.

UWAGA: Gracze nie mogą poświęcać jednostek umieszczonych w Regionie Błogosławionym, jedynie te znajdujące się w Rezerwie.

Kiedy każdy z graczy zdecydował o liczbie poświęconych jednostek, zwycięzca w Konflikcie w Regionie Błogosławionym wyłoniony zostaje poprzez zsumowanie pkt Siły pozyskanych dzięki jednostkom w tym Regionie, Glifom, premiom wynikających z umiejętności Plemienia, akcji podjętych w trakcie Konfliktu oraz poświęconym jednostkom z Rezerwy. Gracz o największej Sile otrzymuje 8PZ (ignorując nagrodę z Ołtarza w tym Regionie). W przypadku remisu, zwycięzcę wybiera gracz, który wśród remisujących graczy, posiada najmniej PZ. W Regionie Błogosławionym nie przyznaje się przewag na Nieśmiertelnym Kalendarzu oraz Heroicznym Kodeksie.

Po wyłonieniu zwycięzcy Konfliktu w Regionie Błogosławionym odłóżcie wszystkie jednostki z Regionu Błogosławionego do Rezerw każdego z graczy (Glify pozostają w tym Regionie). Przenieście wszystkie poświęcone jednostki (umieszczone na kartach umiejętności Bogów) do Xibalby. Kafel Konfliktu oraz żeton Regionu Błogosławionego połóżcie obok planszy i przejdźcie do rozwiązywania następnego Konfliktu według opisu ze str. 10.

W tym przykładzie Regionem Błogosławionym jest Uxmal, co można rozpoznać po żetonie Regionu Błogosławionego położonym na żetonie Ołtarza. Gracz zielony ma największą liczbę punktów i dlatego jako pierwszy decyduje ile jednostek poświęci. Zielony wybiera ze swojej Rezerwy cztery jednostki za co otrzymuje 4 punkty Oddania i 4 Siły. Wliczając 3 pkt Siły otrzymane dzięki jednostkom znajdującym się w Regionie, gracz zielony ma w tym konflikcie 7 pkt Siły. Poświęcone jednostki umieszczane zostają na karcie jego Boga i pozostają tam do końca Konfliktu. Gracz zielony przesuwa swój znacznik Oddania o 4 pola naprzód. Następnie w kolejności punktowej każdy z graczy decyduje ile jednostek poświęci. Gracz czerwony poświęca cztery jednostki i otrzymuje 8 pkt Siły w tym Konflikcie, gracz niebieski poświęca siedem jednostek i ma w sumie 9 pkt Siły, a żółty postanawia poświęcić pięć jednostek i również ma 9 pkt Siły. Gracze żółty i niebieski posiadają identyczną liczbę pkt Siły, ale to Żółty posiada mniej PZ i to on decyduje o zwycięzcy tego remisu. Żółty na zwycięzcę wybiera samego siebie za co otrzymuje 8PZ zamiast nagrody z Ołtarza.



ETAP KOŃCA EPOKI

Po rozwiązaniu wszystkich Konfliktów gracze kończą każdą Epokę poprzez wypełnienie poniższych kroków:

1. W kolejności malejącej zaczynając od gracza o największej liczbie PZ, każdy z graczy otrzymuje 2 PZ za każdą swoją jednostkę umieszczoną na Nieśmiertelnym Kalendarzu i Heroicznym Kodeksie. Po podliczeniu punktów jednostki z Kalendarza i Kodeksu wracają do Rezerwy każdego z graczy.
2. W kolejności malejącej zaczynając od gracza o największej liczbie PZ, każdy z graczy otrzymuje PZ w liczbie odpowiadającej numerowi Epoki za każdy Region, w którym posiada co najmniej 1 element Piramidy.
3. Każdy z graczy tasuje swój stos kart odrzuconych, a nowo utworzoną talię Boga kładzie zakrytą obok karty umiejętności swojego Boga.
4. Wskaźnik na Tarczy Epoki obraca się na następną Epokę.
5. Przetasujcie kafle Konfliktu i połóżcie je zakryte na odpowiednim miejscu na planszy. Rozpocznijcie następną Epokę od Etapu Początku Epoki. Jeśli jest to koniec Epoki 3, zamiast rozpoczęcia następnej Epoki, przejdźcie do Końca Gry i punktacji końcowej.

KONIEC GRY

Po Epoce 3 następuje punktacja końcowa. Rozpoczynając od gracza o największej liczbie PZ i postępując w kolejności malejącej, każdy z graczy otrzymuje liczbę PZ równą wartości, na której znajduje się ich znacznik Oddania, a także PZ przyznawane za wszelkie umiejętności Plemienia punktowane w Epoce 3.

W tym przykładzie zielony gracz otrzymuje 13 PZ za miejsce zajmowane przez swój znacznik Oddania oraz 6 dodatkowych PZ za umiejętność z Epoki 3 swojego Plemienia (2 PZ za każdy poziom Oddania).

Gracz o największej liczbie PZ na końcu gry jest jej zwycięzcą, a jego Bóg triumfuje nad resztą panteonu!

Poziom 3 10 12 13 15

Poziom 2 6 7 8 8 9 10

Poziom 1 0 1 2 2 3 3 4 4 5 6

Na początku etapu Plemienia PRZEBUDŹ w dowolnym Regionie tyle jednostek, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Wybierz umiejętność z dwóch kafli podczas akcji OFIAROWANIE.

Na końcu Epoki zdobywasz PZ w liczbie równej twojemu poziomowi Oddania x2.

Na początku etapu Plemienia ZBUDUJ w dowolnym Regionie tyle Glifów, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

W Regionie z Konfliktem, w którym obecny jest twój Bóg, otrzymujesz dodatkową Siłę równą poziomowi twojego Oddania.

Otrzymujesz 3 dodatkowe PZ za każdą jednostkę umieszczoną na Kalendarzu oraz Kodeksie.

Twój Czempion zyskuje tyle punktów Siły, ile wynosi numer aktualnej Epoki.

Rozpatrujesz dwukrotnie umiejętności Kalendarza i Kodeksu.

Za każdy wygrany Konflikt otrzymujesz 5 dodatkowych PZ.

BUDOWA: Dodaj do wskazanego Regionu 1 Glif lub 1 element Piramidy.

OFIAROWANIE: Poświęć jednostkę(i) ze swojej Rezerwy i/lub Regionu(ów), w których obecny jest twój Bóg, aby użyć umiejętności z kafa Gniewnego boga.

PRZEBUDZENIE: Przenieś swoje jednostki z Xibalby do wskazanego Regionu.

PRZYWOŁANIE: W dowolnej kolejności: przenieś swojego Boga oraz użyj jego umiejętności.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Xibalby do swoich Rezerw.

TRANSFORMACJA: Wymień 1 Glif lub najwyższy element Piramidy na własny. W przypadku wymiany elementu Piramidy, otrzymujesz PZ jak w przypadku akcji BUDOWA.

ROZMIESZCZENIE: Dodaj do wskazanego Regionu jednostki ze swoich Rezerw.

WYGNANIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Rezerw.

ZBURZENIE: Ze wskazanego Regionu usuń 1 Glif lub najwyższy poziom Piramidy.

ZNISZCZENIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Xibalby.