



MEZO

Traduzione non ufficiale a cura di Salironth

INTRODUZIONE

In un'epoca di sangue, rituali e guerra, gli dèi camminano tra le tribù affamati di devozione, che dà loro forma corporea. Ma quale tra loro riuscirà a resistere alle ère e ad imporsi su tutti gli altri?

Mezo è un gioco di controllo del territorio per 2-4 giocatori ispirato dalla mitologia Maya. Ogni giocatore controlla una DIVINITÀ e una tribù di GUERRIERI e SCIAMANI capeggiata da un CAMPIONE. In nome del loro dio, queste tribù combatteranno per la supremazia, costruiranno piramidi e faranno sacrifici per ottenere immensi poteri. Il gioco si distingue per le DIVINITÀ uniche, ognuna delle quali possiede abilità estremamente differenti, e per le numerose vie che i giocatori possono intraprendere per ottenere la vittoria.

PRONUNCIA DEI NOMI

[Aggiungo questa sezione per facilitare chi non conoscesse la pronuncia maya, *ndr*]

Xibalbá [Sci-bal-bà]

Kukulkan [Ku-kul-kàn]

Ixchel [I'sh-cél]

Cabrakan [Ka-brah- kàn]

Ah puch [Ah Pùch*] *: la CH si pronuncia come nell'inglese "punch".

Ahau Kin [Ahàu-Kìn]

Chaac [Ciaak]

Etznab [Ètz-nàb]

Ix-Tub-Tun [Ish-Tub-Tùn]

Uayeb [Uà-ieb]

Xaman-Ek [Scià-man Èk]

Xolotl [Sciò-lotl]

Zotz [Zòtz*] *: la Z iniziale è una S sonora, come in "sdegno".

CONCETTI E PAROLE FONDAMENTALI

Vi sono numerosi concetti e parole chiave fondamentali per comprendere le varie fasi di gioco. Ogni termine affrontato in questa sezione è anche riassunto sulle PLANCE TRIBÙ, affinché queste possano fungere da schede di riferimento.

ARCHETIPI DELLE CARTE AZIONE

Ad ogni DIVINITÀ corrisponde un set di 5 CARTE AZIONE. Benché queste si differenzino notevolmente a seconda del dio scelto, sono accomunate da titolo e funzioni analoghi:

- **EREDITÀ (LEGACY):** carte con INVOCARE e un effetto legato alla costruzione di PIRAMIDI e GLIFI.
- **VENDETTA (VENGEANCE):** carte con INVOCARE e un effetto che può influenzare direttamente o indirettamente un conflitto.
- **FERVORE (FERVOR):** carte con un effetto correlato al livello di DEVOZIONE del giocatore.
- **EDITTO (EDICT):** carte con un effetto esplosivo che può alterare lo stato del conflitto in corso, del tabellone o dell'ERA.
- **MISSIONE (TASK):** carte con un effetto di raggruppamento, spesso correlato alla generazione di PV o DEVOZIONE.

DEVOZIONE

L'effetto di alcune azioni dipende dal livello di **DEVOZIONE** (DEVOTION), che rappresenta il fervore religioso di una tribù verso il proprio dio. Si può incrementare sacrificando unità o durante un conflitto nella REGIONE BENEDETTA o in seguito all'utilizzo di certe CARTE AZIONE. Su ogni PLANCIA TRIBÙ è presente un **tracciato** lungo il quale muovere un apposito segnalino, che indica valore e livello attuali di DEVOZIONE.

- Per ogni punto DEVOZIONE guadagnato, il segnalino va mosso di uno spazio verso destra o, raggiunta la fine di un livello, sulla prima casella del livello successivo.

Raggiunta la casella finale dell'ultimo livello del tracciato, la tua Devozione è al massimo: d'ora in poi, ogni volta che guadagneresti altri punti DEVOZIONE, guadagni invece altrettanti PV.

Inoltre, tutti i giocatori, alla fine della partita, ottengono un numero di PV pari alla loro DEVOZIONE (cioè al valore della casella occupata dal segnalino devozione sul loro tracciato).

PIRAMIDI

Alcune azioni permettono di **COSTRUIRE** una PIRAMIDE, cioè, a seconda dei casi, di iniziare la costruzione di una PIRAMIDE o di continuare ad erigere quella già esistente. Tenete a mente, tuttavia, che **ogni regione può contenere una sola PIRAMIDE**.

Se in una regione non v'è alcun LIVELLO PIRAMIDALE già costruito, è possibile **iniziare la costruzione** di una PIRAMIDE. Il giocatore che inizia la costruzione di una PIRAMIDE vi posiziona il LIVELLO PIRAMIDALE più basso (quindi più "ampio") tra quelli disponibili nella propria RISERVA.

- Pertanto, se un giocatore non ha più LIVELLI PIRAMIDALI di valore 1 disponibili nella propria RISERVA (perché già usati per le PIRAMIDI di altre regioni), potrà comunque iniziare a costruire una PIRAMIDE, in una regione che non ha già una, posizionandovi uno dei propri LIVELLI PIRAMIDALI di valore 2 disponibili; terminati anche questi, userà i LIVELLI PIRAMIDALI di valore 3. Ciò significa che alcune PIRAMIDI potranno risultare più basse di altre, a seconda del valore (cioè della dimensione) del primo LIVELLO PIRAMIDALE piazzato.

Se invece in una regione vi è già una PIRAMIDE, è possibile **proseguirne la costruzione** a condizione che non ne sia stata già eretta la sommità (ossia il LIVELLO PIRAMIDALE di valore 4). Il giocatore che prosegue la costruzione di una Piramide già esistente vi **posiziona il LIVELLO piramidale immediatamente successivo** a quello attuale. Tuttavia, se non ha il LIVELLO PIRAMIDALE adatto nella propria RISERVA, non può COSTRUIRE in quella regione.

- Quindi, in una regione in cui è già stato costruito un piano di lv. 1, potrai erigere soltanto un piano di lv. 2; se invece è già stato costruito il lv. 3, potrai erigere il lv. 4.

Dopo che hai COSTRUITO una PIRAMIDE in una regione:

- **ottiene un numero di PV pari al numero dei piani attuali della PIRAMIDE;**
- ogni **altro** giocatore che ha COSTRUITO in precedenza un piano in quella regione guadagna **un singolo PV**, indipendentemente da quanti piani abbia precedentemente COSTRUITO.

I PV ottenuti tramite la costruzione di una PIRAMIDE sono conteggiati simultaneamente.

- **ESEMPIO.** Se in una regione vi è una PIRAMIDE di 3 piani tutti costruiti dal BLU, la costruzione del 4° piano da parte del ROSSO garantisce a quest'ultimo 4 PV, mentre al BLU spetta soltanto 1 PV.

RISOLVERE AZIONI E ABILITÀ

Mezo è pieno di effetti potenti che scaturiscono dalle ABILITÀ TRIBALI, dalle CARTE AZIONE, dai bonus del CALENDARIO IMMORTALE e del CODICE DEGLI EROI, dalle TESSERE DIVINITÀ INFURIATA e dall'abilità di INVOCAZIONE di una DIVINITÀ. Capire dove queste azioni ed abilità possano essere risolte è cruciale.

- Se un'abilità o un'azione **non specifica dove** vada risolta, andrà risolta in **una delle regioni in cui la tua DIVINITÀ ha la PRESENZA** (per ricordare ciò, queste abilità hanno l'icona della DIVINITÀ sia nella casella di selezione delle azioni sia dietro il testo dell'azione/abilità).
- Se un'abilità o un'azione dev'essere risolta **“in questo conflitto”** (“in this conflict”), potrà essere risolta soltanto nella **regione del conflitto in corso**. Non è richiesta la PRESENZA della tua DIVINITÀ nella regione in cui si svolge il conflitto.
- Se un'abilità o un'azione può essere risolta **“in qualunque regione”** (“in any region”), potrà essere risolta in **qualunque regione NON DESOLATA**. Non è richiesta la PRESENZA della tua DIVINITÀ in quella regione.
- Se un'abilità o un'azione può essere risolta **“in un'altra regione”** (“in another region”), potrà essere risolta in **qualunque regione che non sia quella in cui si svolge il conflitto**. Non è richiesta la PRESENZA della tua DIVINITÀ in quella regione.
- Se un'abilità o un'azione prevede più effetti che debbano essere risolti **“nella stessa regione”** (“in the same region”), risolvili tutti nella medesima regione partendo dal primo. La prima abilità o azione deve seguire le normali restrizioni sul dove possa essere risolta, pertanto - a seconda dei casi - potrà essere richiesta o meno la PRESENZA della tua DIVINITÀ in quella regione.

OTTENERE PUNTI VITTORIA

Durante ogni setup, il SEGNALINO PV di ogni giocatore dovrà essere posizionato in ordine discendente: durante la partita **i giocatori non potranno mai avere il medesimo punteggio**. Se ottieni un totale di PV che ti porterebbe ad occupare col tuo SEGNALINO PV la stessa casella già occupata da un altro giocatore, continua a muovere il tuo segnalino verso destra fino a quando non trovi una casella disponibile.

Quando un giocatore ottiene PV, deve comunque computare le caselle occupate dai SEGNALINI PV avversari.

Quando più giocatori ottengono PV contemporaneamente, segnate i punti a partire dal giocatore che ne ottiene di più e procedete in ordine discendente fino a quello che ne ottiene di meno.

PRESENZA (PRESENCE)

Alcune azioni o abilità possono spiegare i propri effetti nella sole **regioni dove la DIVINITÀ è PRESENTE**.

Mentre le unità vanno SCHIERATE nelle regioni, le DIVINITÀ possono essere piazzate soltanto sui VERTICI (appositi spazi circolari posti a cavallo fra più regioni). **Una DIVINITÀ è PRESENTE nelle regioni adiacenti al VERTICE in cui è posizionata**; e ciascun VERTICE indica le regioni ad esso adiacenti tramite apposite frecce rosse.

Le DIVINITÀ si muovono quando INVOCATE. Una DIVINITÀ può essere INVOCATA o durante la FASE DEGLI DÈI o, in seguito, tramite l'utilizzo di alcune CARTE AZIONE. Potrai muoverla presso un altro degli spazi appositi che non risulti già occupato da un'altra DIVINITÀ.

XIBALBÁ

Le unità distrutte o sacrificate vanno posizionate in una zona speciale in basso a destra del tabellone, chiamata **Xibalbá**, che rappresenta l'inframondo. Xibalbá non è una regione. Le unità possono essere spostate da Xibalbá soltanto se un'azione o un'abilità lo consente espressamente (come RISVEGLIARE o RECUPERARE).

AZIONI E ABILITÀ

Quando un giocatore deve risolvere un'azione o abilità, deve farlo al meglio delle sue possibilità.

- **ESEMPIO.** Se un giocatore sceglie l'azione "RECUPERA 3 unità" ma ha solo 2 unità in Xibalbá, applicherà gli effetti della sua azione nel miglior modo possibile, riportando le 2 unità nella sua RISERVA.

PLACARE (APPEASE): sacrifica 1 o 2 unità, ciascuna presa o da una regione in cui è PRESENTE la tua DIVINITÀ o dalla tua RISERVA, per attivare l'abilità di una TESSERA DIVINITÀ INFURLATA rivelata di tua scelta. Se lo spazio al di sotto delle TESSERE DIVINITÀ INFURLATE è libero, è sufficiente sacrificare **1 unità**; se invece vi sono posizionate una o più unità, è necessario sacrificare **2 unità**. Posiziona le unità sacrificate sullo spazio al di sotto delle TESSERE DIVINITÀ INFURLATE e risolvi l'abilità della TESSERA che hai scelto.

RISVEGLIARE (AWAKEN): Muovi le tue unità da Xibalbá verso la regione interessata. Il tipo e il numero delle unità che puoi RISVEGLIARE sono sempre definiti dall'azione o abilità che risolvi.

COSTRUIRE (BUILD): Puoi COSTRUIRE 1 GLIFO oppure iniziare/continuare la costruzione di una PIRAMIDE in una regione, purché tu abbia in RISERVA il GLIFO o il LIVELLO PIRAMIDALE adatto. Dopo aver COSTRUITO una PIRAMIDE in una regione, ottieni un numero di PV pari al numero di piani di quella PIRAMIDE. Ogni altro giocatore che abbia eretto almeno 1 piano di quella PIRAMIDE guadagna 1 singolo PV (indipendentemente dal numero di piani che abbia costruito in quella regione).

INVOCARE (CALL): Quando INVOCHI la tua DIVINITÀ, devi sia muoverla sia usare la sua ABILITÀ DI INVOCAZIONE. Queste due azioni devono essere risolte entrambe, ma puoi farlo in qualunque ordine.

DEMOLIRE (DEMOLISH): Rimuovi un GLIFO o l'attuale sommità di una PIRAMIDE da una regione sul tabellone e riponilo/a nella tua RISERVA.

SCHIERARE (DEPLOY): Aggiungi unità dalla tua RISERVA alla regione interessata. Se l'azione o abilità specifica il tipo dell'unità, potrai SCHIERARE unicamente unità di quel tipo.

ESILIARE (EXILE): Fai ritornare un'unità già schierata di un determinato giocatore nella sua RISERVA.

RECUPERARE (RECOVER): Ritorna le tue unità da Xibalbá alla tua RISERVA.

DISTRUGGERE (SMITE): Muovi unità da una regione a Xibalbá.

TRASFORMARE (TRANSFORM): Scambia 1 GLIFO o la sommità di una PIRAMIDE avversari con 1 disponibile nella tua RISERVA. Se hai TRASFORMATO il piano di una piramide, guadagni PV come se l'avessi COSTRUITO. Puoi decidere di TRASFORMARE una tua stessa piramide e guadagnare PV come se fosse stato appena COSTRUITA.

PREPARAZIONE

1. Posizionate il **SEGNALINO DELLE ERE** sullo spazio corrispondente del tabellone in modo tale che la freccia punti alla PRIMA ERA.
2. Mescolate le 6 **TESSERE CONFLITTO** e posizionatele a faccia in giù sullo spazio corrispondente del tabellone. Poi rivelate la **TESSERA in cima** per determinare su quale regione piazzare il **SEGNALINO REGIONE DESOLATA** e riponete infine la relativa TESSERA CONFLITTO nella scatola.
 - In una partita a 3 giocatori, rivelate una seconda TESSERA CONFLITTO, piazzate un **SEGNALINO REGIONE DESOLATA** sulla regione indicata, poi riponete anche questa TESSERA CONFLITTO nella scatola.
3. Aggiungete un **segnalino ALTARE** a caso ad ogni regione NON DESOLATA. Ponete invece da parte, per il momento, il **SEGNALINO REGIONE BENEDETTA**: andrà piazzato durante la FASE DELLE TRIBÙ della PRIMA ERA.
4. Prendete una **TESSERA DIVINITÀ INFURLATA** a caso per ogni ERA (l'ERA è indicata dal numero di cerchi dietro ogni TESSERA) e piazzatele a faccia in giù sullo spazio corrispondente del tabellone. Riponete quelle rimaste nella scatola.
5. Ogni giocatore sceglie una **TRIBÙ** e prende i componenti del colore corrispondente: (1) la **PLANCIA TRIBÙ**; (2) il segnalino PV; (3) il segnalino di selezione delle azioni; (4) il segnalino **DEVOZIONE**; (5) il segnalino **ABILITÀ TRIBALE**; (6) 2 basi colorate, una grande per la **DIVINITÀ** e l'altra piccola per il **CAMPIONE**; (7) le miniature; (8) i **GLIFI**; (9) i pezzi delle **PIRAMIDI**. Ogni giocatore: (1) piazza il proprio segnalino **DEVOZIONE** sullo zero del relativo tracciato, sulla propria **PLANCIA TRIBÙ**; (2) posiziona 1 **SCLAMANO** e 1 **GUERRIERO** a Xibalbá.
6. Prendi i segnalini PV di tutti i giocatori e rivelane casualmente uno. Posiziona quel segnalino sulla 5ª casella del tracciato PV. Il giocatore successivo in senso orario piazza il proprio sulla 4ª casella; e così via fino a che tutti i segnalini PV sono stati piazzati sul tracciato.
7. Partendo dal giocatore con meno PV, e procedendo in ordine ascendente, ogni giocatore seleziona una **DIVINITÀ** e prende tutti i componenti corrispondenti: (1) la miniatura; (2) la carta di riferimento della **DIVINITÀ**; (3) il set di **CARTE AZIONE**. Infine, ogni giocatore appone la base del colore della propria **TRIBÙ** alla miniatura della **DIVINITÀ** scelta.
8. Riponi tutti i componenti rimasti nella scatola. La PRIMA ERA può cominciare.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Una partita per 2 giocatori segue le regole normali, salve le (sole) seguenti eccezioni:

1. Rivela la TESSERA CONFLITTO in cima per determinare su quale regione piazzare il SEGNALINO REGIONE DESOLATA e riponete infine la relativa TESSERA CONFLITTO nella scatola.
2. Rivela ora anche le successive 2 TESSERE CONFLITTO. Su ciascuna delle due regioni ivi indicate, posiziona un “piano” di PIRAMIDE di LIVELLO 1 di un colore inutilizzato. Poi, rimescola le 2 TESSERE CONFLITTO rivelate con le altre (NON rimetterle nella scatola).
3. Ogni giocatore sceglierà e controllerà 2 CAMPIONI, invece che uno solo. Pertanto, saranno disponibili soltanto i colori rosso e giallo, gli unici ad avere 2 basi colorate piccole.
4. Durante la propria FASE DELLE TRIBÙ i giocatori SCHIERERANNO entrambi i propri CAMPIONI contemporaneamente.

GAMEPLAY

Una partita a Mezo dura 3 ERE, durante ognuna delle quali i giocatori scelgono un'abilità per la loro TRIBÙ, SCHIERANO le loro unità e il loro CAMPIONE nelle regioni del tabellone, INVOCANO la loro DIVINITÀ e infine risolvono i vari conflitti. Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti alla fine della partita sarà proclamato vincitore.

Ogni ERA si articola nelle seguenti fasi, che verranno discusse in dettaglio nelle prossime pagine:

1. **FASE DI INIZIO ERA:** si rivela la TESSERA DIVINITÀ INFURIALE dell'ERA corrente e ogni giocatore seleziona un'ABILITÀ TRIBALE.
2. **FASE DELLE TRIBÙ:** si SCHIERANO i CAMPIONI e le unità e si determina la REGIONE BENEDETTA.
3. **FASE DEGLI DÈI:** si INVOCANO le DIVINITÀ.
4. **FASE DEI CONFLITTI:** si risolvono i conflitti in ogni regione.
5. **FASE DI FINE ERA:** si ottengono i punti di fine ERA e si prepara il tabellone per la nuova ERA.

FASE DI INIZIO ERA

1. Anzitutto, si rivela la TESSERA DIVINITÀ INFURIALE avente sul retro il numero di cerchi corrispondente all'ERA in corso.
 - Il numero di TESSERE DIVINITÀ INFURIALE a faccia in su deve sempre corrispondere all'ERA in corso: 1 nella PRIMA ERA; 2 nella SECONDA ERA; 3 nella TERZA ERA.
2. Poi, a partire dal giocatore con il maggior numero di PV e procedendo in ordine discendente, i giocatori devono scegliere un'ABILITÀ TRIBALE tra quelle disponibili per l'ERA in corso piazzando un segnalino ABILITÀ TRIBALE sullo spazio corrispondente della PLANCLIA TRIBÙ.
 - L'abilità selezionata fornirà un potente vantaggio per quest'ERA e per quelle successive.

FASE DELLE TRIBÙ

Uno alla volta, partendo dal giocatore con il maggior numero di PV e procedendo in ordine discendente, ogni giocatore svolge la propria FASE DELLE TRIBÙ nel seguente modo.

1. Per prima cosa, risolve ogni ABILITÀ TRIBALE che va svolta all'inizio della FASE DELLE TRIBÙ.
2. Poi, SCHIERA il suo CAMPIONE in una regione che non abbia già un CAMPIONE.

3. Infine, **SCHIERA fino a 3 unità**, in qualsiasi combinazione, in ciascuna delle regioni diverse da quella in cui ha precedentemente SCHIERATO il proprio CAMPIONE.

A questo punto, sarà rimasta una sola regione in cui non è SCHIERATO alcun CAMPIONE: questa sarà la **REGIONE BENEDETTA** dell'ERA in corso. L'ultimo giocatore che ha SCHIERATO piazza il segnalino REGIONE BENEDETTA sopra il segnalino ALTARE di quella regione, sostituendone così la ricompensa.

NOTE:

- Nell'eseguire i passi 2 e 3, un giocatore può comunque SCHIERARE sia il proprio Campione sia le proprie unità in regioni dove risultano già SCHIERATI GUERRIERI o SCIAMANI della propria tribù in quanto sopravvissuti alle ERE precedenti o ivi piazzati grazie ad un'ABILITÀ TRIBALE.
- Non è consentito SCHIERARE nelle REGIONI DESOLATE, poiché considerate espunte dalla partita.

FASE DEGLI DÈI

A partire dal giocatore con il maggior numero di PV e procedendo in ordine discendente, ogni giocatore deve **INVOCARE** la propria DIVINITÀ.

Nella PRIMA ERA ciascun giocatore, per INVOCARE la propria DIVINITÀ, deve piazzarla in uno dei VERTICI liberi e risolvere la sua ABILITÀ DI INVOCAZIONE (descritta sulla carta di riferimento della DIVINITÀ).

Nelle ERE successive ciascun giocatore, per INVOCARE la propria DIVINITÀ, dovrà compiere in qualsiasi ordine due azioni: muovere la DIVINITÀ in un diverso punto e risolvere la sua ABILITÀ DI INVOCAZIONE.

Si ricordi che le DIVINITÀ sono **PRESENTI** in tutte le regioni adiacenti alla loro posizione.

- > Da ogni spazio circolare in cui è possibile posizionare gli dèi si diramano delle freccette rosse, che indicano le regioni adiacenti a quel punto.

Le ABILITÀ DI INVOCAZIONE delle DIVINITÀ divengono più forti con l'avanzare delle ERE.

- > **ESEMPIO.** Kukulkàn viene INVOCATO e il giocatore che lo controlla decide di risolvere la sua ABILITÀ DI INVOCAZIONE ("DISTRUGGI un numero di GUERRIERI uguale all'ERA corrente") prima di muoverlo. Lo spazio in cui è attualmente posizionato è adiacente a Becan, Hochob e Palenque, pertanto Kukulkàn potrà DISTRUGGERE i GUERRIERI di una qualunque fra queste tre regioni. Dopoiché, il giocatore muove Kukulkàn in un diverso spazio, confinante stavolta solo con Palenque e Becan.

FASE DEI CONFLITTI

In questa fase si affrontano i conflitti che avranno luogo in tutte le regioni, eccetto ovviamente quella/e DESOLATA/E (e Xibalbá, che non è una regione). L'ordine in cui questi si svolgeranno dipende dall'ordine con cui verranno rivelate, volta per volta, le TESSERE CONFLITTO.

Ogni conflitto, eccetto quello nella REGIONE BENEDETTA (che segue regole differenti), si svolge nel modo seguente.

1. Per prima cosa, **si rivela la TESSERA CONFLITTO in cima per determinare in quale regione si svolgerà il conflitto.** Ogni giocatore parteciperà a ciascuno dei conflitti indipendentemente dalla presenza o meno di proprie unità o della propria DIVINITÀ in quella regione.
2. Determinata la regione, tutti i giocatori **pescano le prime 3 CARTE AZIONE** dal proprio mazzo*, **ne scelgono una e la piazzano a faccia in giù** vicino alla carta di riferimento della propria

DIVINITÀ. Quindi, ripongono le CARTE che non sono state scelte in cima al relativo mazzo, in qualunque ordine.

➤ *: Se un giocatore ha nel proprio mazzo meno di 3 carte, pescherà le sole che gli sono rimaste.

3. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato la scelta, **si rivelano le CARTE AZIONE selezionate.**
4. Poi, partendo dal giocatore alla sinistra di quello che ha il proprio CAMPIONE nella regione del conflitto, e procedendo in senso orario, ogni giocatore **sceglie una tra le azioni disponibili sulla propria CARTA AZIONE, la risolve** (al meglio delle possibilità) e appone un segnalino selezione delle azioni sull'apposito spazio della CARTA, ad indicare che, per il conflitto in corso, quell'azione non sarà più disponibile. Nello stesso modo, e continuando in senso orario, ogni giocatore sceglie e risolve anche **una seconda (e diversa) azione**, apponendovi l'apposito segnalino. Infine, si prosegue il giro un'ultima volta, affinché **i soli giocatori che nella regione hanno almeno 1 GLIFO possano scegliere di DEMOLIRNE uno** per risolvere anche l'**ultima azione rimasta** sulla propria CARTA.

➤ Un giocatore che non può o non vuole svolgere nessuna delle azioni disponibili può decidere di **PASSARE**. In tal caso:

1. sceglie se **guadagnare 1 DEVOZIONE** o **RECUPERARE 1 unità**;
2. sceglie una delle azioni ancora disponibili sulla propria CARTA AZIONE e la marca come se fosse stata attivata apponendo un segnalino selezione delle azioni sull'apposito spazio: questa azione, quindi, non sarà più disponibile per il resto del conflitto in corso.

Un giocatore che **PASSA** un'azione non è estromesso dal conflitto e continua a parteciparvi fino a che non sarà stato risolto per intero.

➤ **ESEMPIO.** Kukulkàn **PASSA** un'azione per **RECUPERARE 1 unità**, rinunciando così ad attivare la prima azione del proprio Editto nel conflitto in corso; quindi, appone a quella azione un segnalino selezione delle azioni come se fosse stata risolta normalmente.

5. Esaurita la selezione e risoluzione delle azioni, si calcola la **FORZA** di ogni giocatore per determinare il vincitore:

- Il **CAMPIONE** ha **FORZA 2** (più eventuali bonus applicabili);
- Ogni **GUERRIERO** ha **FORZA 1**;
- Ogni **SCLAMANO** ha **FORZA 1**;
- Ogni **GLIFO** ha **FORZA 1**;
- Applicare i bonus alla **FORZA** garantiti da **ABILITÀ TRIBALI** o dalle azioni scelte per il conflitto in corso.

Il giocatore che ha il valore di **FORZA** maggiore vince il conflitto e ottiene come ricompensa il **bonus garantito dal segnalino ALTARE** di quella regione. In caso di pareggio tra più giocatori il vincitore tra questi è determinato dal giocatore il cui **CAMPIONE** è **SCHIERATO** nella regione del conflitto.

6. Dopo aver determinato il vincitore del conflitto, bisogna verificare le maggioranze per il **CALENDARIO IMMORTALE** e per il **CODICE DEGLI EROI**:

- il giocatore con più **SCIAMANI** nella regione del conflitto prende uno dei propri **SCIAMANI** ivi **SCHIERATI**, lo piazza su uno degli spazi **disponibili** del **CALENDARIO IMMORTALE** e risolve l'abilità corrispondente;
- poi, il **giocatore con più **GUERRIERI**** nella regione del conflitto prende uno dei propri **GUERRIERI** ivi **SCHIERATI**, lo piazza su uno degli spazi **disponibili** del **CODICE DEGLI EROI** e risolve l'abilità corrispondente.

Anche qui, in caso di **pareggio** tra più giocatori il vincitore tra questi è determinato dal giocatore il cui CAMPIONE è SCHIERATO nella regione del conflitto. Se nella regione non v'è alcuno SCIAMANO, nessuno avrà diritto a reclamare un posto nel CALENDARIO IMMORTALE e a beneficiare del relativo bonus. Parimenti, se nella regione non v'è alcun GUERRIERO, nessuno avrà diritto a reclamare un posto nel CODICE DEGLI EROI e a beneficiare del relativo bonus.

- **ESEMPIO.** In questo conflitto, il BLU ha forza 2, il GIALLLO e il VERDE hanno forza 5 e il ROSSO ha forza 7. Quindi, il ROSSO vince il conflitto e guadagna 7 PV grazie al bonus dell'altare. Il VERDE, il ROSSO e il GIALLLO sono in pareggio per il CALENDARIO IMMORTALE, ma il VERDE - che ha il Campione nella regione del conflitto - rompe il pareggio in proprio favore e di conseguenza muove uno dei suoi SCIAMANI dalla regione del conflitto ad uno degli spazi disponibili del CALENDARIO IMMORTALE di sua scelta, e risolve la relativa abilità (RECUPERA 5 unità). Il GIALLLO vince la maggioranza per il CODICE DEGLI EROI e muove uno dei propri GUERRIERI dalla regione del conflitto ad uno degli spazi disponibili del CODICE DEGLI EROI di sua scelta, e risolve la relativa abilità (RISVEGLIA 1 unità presso una qualunque regione).

7. Il conflitto termina.

- Il CAMPIONE e le unità SCHIERATI in quella regione tornano nelle RISERVE dei rispettivi giocatori (i GLIFI invece rimangono nella regione).
- Le unità precedentemente sacrificate per PLACARE la DIVINITÀ INFURIATA (e quindi poste al di sotto delle TESSERE DIVINITÀ INFURIATA) vanno spostate a Xibaiba.
- Ogni giocatore rimuove dalla CARTA AZIONE utilizzata i segnalini selezione delle azioni e la ripone a fianco della carta di riferimento della DIVINITÀ, a formare la pila degli scarti (le carte qui posizionate non saranno più disponibili nei successivi conflitti della stessa ERA, dunque le scelte disponibili tra le CARTE AZIONE si assottiglieranno ad ogni conflitto).
- Rimuovete infine la TESSERA CONFLITTO, ponetela da parte e ricominciate dal passo 1 per il nuovo conflitto.

I conflitti si susseguono uno dopo l'altro fino a quando non saranno state rivelate e risolte tutte le TESSERE CONFLITTO.

- **ESEMPIO.** In quest'esempio a 4 giocatori, Hochob è la regione in conflitto. Ogni giocatore sceglie e rivela la propria CARTA AZIONE, compreso il giocatore blu, il quale dovrà comunque partecipare al conflitto pur non avendo alcuna unità nella regione contesa. Una volta rivelate tutte le CARTE AZIONE, il conflitto incomincia. Visto che il CAMPIONE schierato in questa regione è quello verde, la selezione delle azioni inizia a partire dal giocatore alla sinistra di quello verde.

CARTE AZIONE DELLE DIVINITÀ

Ogni DIVINITÀ ha un set di 5 CARTE AZIONE, ognuna delle quali ha 3 azioni.

Quella più in basso è l'AZIONE CERIMONIALE, ed è la medesima su ciascuna delle CARTE AZIONE di una stessa DIVINITÀ. L'AZIONE CERIMONIALE ha un effetto generalmente più debole delle altre, cui però si aggiunge la facoltà di **PLACARE la DIVINITÀ INFURIATA**, cioè di attivare l'effetto di una TESSERA DIVINITÀ INFURIATA rivelata a tua scelta in cambio di un sacrificio.

Se lo spazio al di sotto delle TESSERE DIVINITÀ INFURIATA è libero, è sufficiente sacrificare **1 unità**; se invece vi sono posizionate una o più unità, è necessario sacrificare **2 unità**. Ciascuna vittima sacrificale può essere presa soltanto o dalla regione in cui è PRESENTE la DIVINITÀ o dalla RISERVA del giocatore. Una volta sacrificate, le unità vanno posizionate sullo spazio al di sotto delle TESSERE DIVINITÀ INFURIATE. Terminato il sacrificio, risolvete l'abilità di una delle TESSERE DIVINITÀ INFURIATA rivelate.

NOTE:

- È possibile sacrificare le unità prendendole da fonti (legittime) diverse: una dalla RISERVA, l'altra da una regione in cui è PRESENTE la DIVINITÀ; oppure entrambe da differenti regioni in cui è PRESENTE la DIVINITÀ.

Alcune CARTE AZIONE presentano l'icona della DIVINITÀ impressa sia sulla casella di selezione delle azioni sia dietro il testo dell'azione, a mo' di filigrana, per ricordare che tali azioni possono essere risolte solamente nelle regioni in cui è PRESENTE la DIVINITÀ.

- **ESEMPIO.** La prima azione dell'EDITTO di Ixchel può essere risolta soltanto nelle regioni dove Ixchel è PRESENTE.

Alcune azioni contengono un segnalino promemoria con l'icona della DIVINITÀ, che indica di piazzare il corrispondente segnalino promemoria nell'attuale regione in conflitto, in modo che tutti i giocatori possano agevolmente riconoscere le abilità attive.

- **ESEMPIO.** Quando Ixchel usa la seconda azione del suo EDITTO, il giocatore che la controlla deve piazzare il corrispondente segnalino promemoria nella regione in conflitto per ricordare che, in quella regione, il giocatore che ha Ixchel sarà comunque considerato quello con il maggior numero di SCIAMANI, indipendentemente da quelli effettivamente SCHIERATI.

Infine, alcune azioni richiedono che il loro effetto sia risolto da tutti i giocatori. In tali casi, si parte dal giocatore alla sinistra di quello che ha scelto l'azione, e si procede in senso orario.

REGIONE BENEDETTA

La REGIONE BENEDETTA è quella in cui non è presente alcun CAMPIONE e simbolizza una momentanea tregua tra le tribù durante la quale vengono effettuati sacrifici rituali come offerte di devozione agli dèi. Il conflitto nella REGIONE BENEDETTA viene risolto in modo diverso rispetto a tutti gli altri conflitti, a cominciare dal fatto che non vengono utilizzate le CARTE AZIONE. Seguite, pertanto, unicamente le regole seguenti.

1. A partire dal giocatore con il maggior numero di PV, e procedendo in ordine discendente, ogni giocatore sceglie quante unità della propria RISERVA offrire in sacrificio. Possono essere sacrificate soltanto unità della RISERVA, mai altrove (quindi, non possono essere sacrificate quelle SCHIERATE nella REGIONE BENEDETTA). Ogni unità sacrificata in questo modo conferisce immediatamente 1 DEVOZIONE e 1 FORZA **addizionale nel conflitto della REGIONE BENEDETTA**. Posizionate le unità sacrificate sulla carta di riferimento della vostra DIVINITÀ.
2. Dopo che ogni giocatore ha scelto quante unità sacrificare, si calcola la FORZA di ognuno nella REGIONE BENEDETTA, sommando a quella che si determina secondo le regole ordinarie gli aumenti conseguiti grazie ai sacrifici. **Il vincitore ottiene immediatamente 8 PV** ma non guadagna il bonus dell'ALTARE (che infatti è coperto dal segnalino REGIONE BENEDETTA). In caso di parità tra più giocatori, quello tra questi che meno PV sceglie il vincitore (ovviamente può scegliere sé stesso).
3. Le maggioranze per il CALENDARIO IMMORTALE e per il CODICE DEGLI EROI non vengono calcolate e, pertanto, nessun giocatore può essere premiato con uno dei relativi effetti bonus.
4. Dopo che il vincitore è stato determinato e premiato, tutte le unità SCHIERATE nella REGIONE BENEDETTA ritornano nelle riserve di ciascun giocatore; i GLIFI invece non vengono rimossi.
5. Tutte le unità sacrificate devono essere spostate dalle carte di riferimento delle DIVINITÀ a **Xibalbá**.
6. Riponete da parte la TESSERA REGIONE BENEDETTA. Se questo non era l'ultimo conflitto, rivelate una nuova TESSERA CONFLITTO e risolvete quello seguente secondo le regole ordinarie.

- **ESEMPIO.** In quest'esempio la REGIONE BENEDETTA è Uxmal. Il VERDE ha il maggior numero di PV, sicché sarà il primo giocatore a scegliere quante unità della propria RISERVA sacrificare; ne sceglie 4, ottenendo così 4 punti DEVOZIONE e +4 alla FORZA nella regione che, sommati alla forza 3 delle sue unità, portano il totale della forza del VERDE in quella regione a 7. Le unità sacrificate vengono piazzate sulla carta di riferimento della DIVINITÀ. Il ROSSO sacrifica 4 unità, portando la propria FORZA totale ad 8. Il BLU sacrifica 7 unità, portando la propria FORZA totale a 9. Infine, il GIALLO sacrifica 5 unità, portando la propria FORZA totale a 9. Il BLU e il GIALLO hanno entrambi FORZA 9, ma visto che il GIALLO ha meno PV del BLU, può decidere di rompere il pareggio e lo fa a proprio favore, guadagnando così gli 8 PV garantiti al vincitore del conflitto nella REGIONE BENEDETTA.

FASE DI FINE ERA

Dopo che sono stati risolti tutti i conflitti, i giocatori concludono ciascuna ERA nel modo seguente.

1. A partire dal giocatore con il maggior numero di PV, e procedendo in ordine discendente, ogni giocatore ottiene 2 PV per ogni unità che ha sul CALENDARIO IMMORTALE e sul CODICE DEGLI EROI e poi ripone quelle stesse unità nella propria RISERVA.
2. Nello stesso ordine, ogni giocatore guadagna un numero di PV pari all'ERA in corso per ogni regione in cui ha almeno un piano di PIRAMIDE.
3. Ogni giocatore rimischia le proprie CARTE AZIONE e posiziona il relativo mazzo a faccia in giù, di fianco alla carta di riferimento della DIVINITÀ.
4. Ruotate il SEGNALINO DELLE ERE verso quella successiva.
5. Mischiate le TESSERE CONFLITTO a faccia in giù e posizionatele sul corrispondente spazio del tabellone.

A questo punto, può iniziare la nuova ERA. Se però l'ultima giocata era la TERZA ERA, passate ad attribuire i PV di fine partita.

FINE DELLA PARTITA

Dopo la TERZA ERA, la partita termina e si attribuiscono i punti di fine partita: partendo dal giocatore con il maggior numero di PV, e procedendo in ordine discendente, ogni giocatore guadagna un numero di PV pari al valore indicato nella casella del tracciato DEVOZIONE occupata dal relativo segnalino, nonché i PV garantiti dalle ABILITÀ TRIBALI della TERZA ERA che non sono stati ancora conteggiati.

- **ESEMPIO.** Il VERDE ottiene 13 PV grazie alla propria DEVOZIONE e altri 6 PV grazie alla propria ABILITÀ TRIBALE di TERZA ERA (2 PV per ogni livello di DEVOZIONE).

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di PV alla fine della partita è il vincitore, ed onorerà il proprio dio nei secoli a venire!

TRADUZIONE PLANCE TRIBÙ

 AWAKEN units equal to the current Age in any region at the start of your DEPLOY step.	 Choose two options when you APPEASE.	 Gain VP equal to your level of devotion x2 at the end of the Age.
 BUILD glyphs in any region equal to the current Age at the start of your DEPLOY step.	 Your god provides strength equal to your level of devotion in conflicts where you god has presence.	 Gain 3 additional VP for each unit you have on the Calendar and Codex.
 Your Champion gains strength equal to the current Age.	 Repeat your Calendar and Codex abilities.	 Gain 5 additional VP after you win a conflict.

PRIMA ERA	SECONDA ERA	TERZA ERA
All'inizio della FASE DELLE TRIBÙ RISVEGLIA in una qualsiasi regione un numero di unità pari all'ERA in corso.	Quando PLACHI, attivi due TESSERE DIVINITÀ INFURLATA invece che una.	Alla fine dell'ERA guadagni un numero di PV pari al doppio del tuo livello di DEVOZIONE.
All'inizio della FASE DELLE TRIBÙ COSTRUISCI in una qualsiasi regione un numero di GLIFI pari all'ERA in corso.	La tua DIVINITÀ fornisce un valore di FORZA pari al tuo livello di DEVOZIONE nei conflitti dove è PRESENTE.	Alla fine dell'ERA guadagni 3 PV addizionali per ogni unità che hai sul CALENDARIO o sul CODICE.
Il tuo CAMPIONE aggiunge alla propria FORZA un valore addizionale pari all'ERA in corso.	Quando ottieni un bonus dal CALENDARIO o dal CODICE, ripetilo.	Guadagni 5 PV addizionali ogni volta che vinci un conflitto.



Souls for Xibalba



SOULS FOR XIBALBA

Mezo: souls for Xibalba contiene tutti gli stretch goals sbloccati durante la prima campagna di finanziamento di Mezo. Si tratta di una raccolta contenente nuove DIVINITÀ, nuovi ALTARI, nuove TESSERE DIVINITÀ INFURIATA, nuovi moduli e, in più, una modalità solitario.

MODULI

La seguente sezione copre tutte i differenti moduli opzionali che puoi introdurre nelle tue partite a Mezo. Si tratta di moduli concepiti per espandere il gioco base senza modificarne le regole essenziali. Puoi aggiungerne quanti ne preferisci. Tuttavia, i moduli non sono utilizzabili nella modalità solitario.

CITTÀ

Dopo la preparazione, a partire dal giocatore con il maggior numero di PV, e proseguendo in senso discendente, i giocatori posizionano la propria tessera CITTÀ in una qualunque regione in cui non sia già presente un'altra CITTÀ.

Durante la FASE DI INIZIO ERA ogni giocatore, oltre a scegliere la propria ABILITÀ TRIBALE, può SCHIERARE 1 unità nella regione che contiene la propria CITTÀ. Questa unità non viene conteggiata ai fini del limite delle 3 unità previsto per lo schieramento nella FASE DELLE TRIBÙ.

- Esattamente come le unità SCHIERATE grazie ad una ABILITÀ TRIBALE, l'unità SCHIERATA in questo modo non impedisce lo schieramento del CAMPIONE in quella regione (il CAMPIONE, infatti, può essere SCHIERATO in qualunque regione che non abbia già un altro CAMPIONE).

Quando un giocatore vince un conflitto in una regione che contiene una CITTÀ appartenente ad un altro giocatore, la CITTÀ viene distrutta. Il vincitore rimuove la tessera dal tabellone e guadagna immediatamente 1 PV.

Un giocatore la cui CITTÀ è stata distrutta non avrà più la possibilità di SCHIERARE l'unità addizionale che la CITTÀ gli garantiva.

Un giocatore la cui CITTÀ, alla fine della partita, è ancora sul tabellone, guadagna 3 PV.

RITUALI

Durante la fase di preparazione, pesca casualmente 3 CARTE RITUALE e posizionale impilate a faccia in giù a fianco del tabellone, vicino alle TESSERE DIVINITÀ INFURIATA.

Durante ogni FASE DI INIZIO ERA, dopo aver rivelato la TESSERA DIVINITÀ INFURIATA, rivela anche una CARTA RITUALE e posizionala a faccia in su in cima alla pila. Quel RITUALE influenzerà unicamente l'Era in corso (e per la sola fase indicata nella CARTA RITUALE).

Nella FASE DI FINE ERA, subito dopo aver assegnato i giocatori i punti per ogni regione in cui abbiano almeno un piano di PIRAMIDE, riponete la CARTA RITUALE rivelata nella scatola. Se un RITUALE dispiega i propri effetti nella FASE DI FINE ERA, risolvi ora il suo effetto prima di riporla nella scatola.

Alcuni RITUALI hanno un effetto che va risolto da ogni giocatore. Questi effetti vanno risolti a partire dal giocatore con il maggior numero di PV e procedendo in ordine discendente.

PROFEZIE

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria DIVINITÀ durante il passo 7 della preparazione, mischiate le CARTE PROFEZIA, pescatene 3 ed incolonnatele a faccia in su a fianco del tabellone. Posizionate la CARTA MONUMENTO al di sopra della colonna, sopra la terza CARTA PROFEZIA.

Le CARTE PROFEZIA rappresentano una profezia divina in cui tutte le tribù credono. Ogni carta rappresenta un passo verso il completamento della profezia e, quindi, verso l'immortalità della propria tribù, la cui gloria verrà ricordata in eterno, scolpita in un monumento.

Le CARTE PROFEZIA devono essere completate in ordine, quindi a partire dalla carta più in basso. Quando un giocatore soddisfa i requisiti indicati nella CARTA PROFEZIA su cui stava lavorando vi posiziona un proprio segnalino Tribù e guadagna immediatamente 3 PV. Il giocatore che per primo completa la terza ed ultima CARTA PROFEZIA ottiene la CARTA MONUMENTO e guadagna immediatamente i 6 PV in essa indicati. Una volta che un giocatore ha guadagnato la CARTA MONUMENTO, la profezia è completata e nessun altro passo della profezia potrà essere completato. Pertanto, riponete immediatamente tutte e 3 le CARTE PROFEZIA nella scatola.

SACRO CENOTE

All'inizio di ogni ERA, il giocatore con il maggior numero di PV posiziona il segnalino SACRO CENOTE sotto il segnalino ALTARE di una regione a sua scelta. Il giocatore che vince il conflitto nella regione dov'è posizionato il SACRO CENOTE vince 3 punti DEVOZIONE in aggiunta al bonus dell'ALTARE.

POTERI DELLE TRIBÙ

Ogni tribù possiede un POTERE che può essere usato, una sola volta nella partita, in uno qualsiasi dei conflitti in cui è presente la propria DIVINITÀ o il proprio CAMPIONE. Dopo aver terminato la selezione (e la risoluzione) delle azioni, sempre seguendo lo stesso giro, ogni giocatore il cui CAMPIONE o la cui DIVINITÀ è presente che nella regione del conflitto dichiara se intende o meno utilizzare il proprio POTERE tribale. Ove decida di farlo, gira la relativa tessera a faccia in giù e risolve una sola delle due azioni alternative disponibili.

MODALITÀ SOLITARIO

Nella modalità solitario, impersoni un dio minore che lotta con la sua gente per farsi accettare come una delle grandi divinità nel pantheon mesoamericano. Le DIVINITÀ VENDICATIVE e i loro adoratori non sopportano l'ascesa di un novellino che sfida il loro potere ed intralciano il giocatore in ogni turno! Hai ciò che serve per sconfiggere le DIVINITÀ VENDICATIVE ed ottenere così il posto che ti spetta tra i paradisi?

PREPARAZIONE

1. Posiziona il SEGNALINO DELLE ÈRE sullo spazio corrispondente del tabellone in modo tale che la freccia punti alla PRIMA ERA.
2. Mescola le 6 TESSERE CONFLITTO e posizionatele a faccia in giù sullo spazio corrispondente del tabellone.
3. Aggiungi un segnalino ALTARE a caso ad ogni regione.
4. Prendi una TESSERA DIVINITÀ INFURIATA a caso per ogni ERA e piazzale a faccia in giù sullo spazio corrispondente del tabellone. Riponi quelle rimaste nella scatola.
5. Scegli una TRIBÙ e prendi tutti i componenti del colore corrispondente.
6. Seleziona la tua DIVINITÀ e prendi le sue CARTE AZIONE e la sua miniatura.
7. Piazza 1 SCIAMANO e 1 GUERRIERO a Xibalba. Piazza il tuo segnalino DEVOZIONE sullo 0 del relativo tracciato. Piazza il tuo segnalino PV sullo spazio 5 del relativo tracciato.
8. Mischia le CARTE PROVA, selezionane una a caso e ponila a faccia in su a fianco del tabellone. Riponi le altre nella scatola. Posiziona i segnalini Prova vicino alla CARTA PROVA.
9. Piazza il CALENDARIO VENDICATIVO ed il CODICE VENDICATIVO vicino al tabellone in modo che siano adiacenti al CALENDARIO IMMORTALE ed al CODICE DEGLI EROI stampati sul tabellone.
10. Posiziona il mazzo delle CARTE AZIONE delle DIVINITÀ VENDICATIVE ed il mazzo delle carte di riferimento delle DIVINITÀ VENDICATIVE vicino al tabellone.
11. Seleziona due colori che rappresentino le forze delle DIVINITÀ VENDICATIVE e posiziona tutti gli SCIAMANI, i GUERRIERI, i GLIFI e i piani di PIRAMIDE di quei colori vicino al tabellone.
12. Piazza 1 SCIAMANO e 1 GUERRIERO appartenenti alle forze delle DIVINITÀ VENDICATIVE a Xibalba (le 2 unità scelte in questo modo potranno essere anche di colore diverso, purché scelto correttamente secondo quanto riportato nel passo precedente).
13. Posiziona un segnalino PV di uno dei colori che rappresenti le DIVINITÀ VENDICATIVE sullo spazio 4 del relativo tracciato.

REGOLE SPECIALI

DEVOZIONE. La tua DEVOZIONE soggiace alle medesime regole di una normale partita a Mezo. Al contrario, le DIVINITÀ VENDICATIVE non guadagnano né perdono mai DEVOZIONE. Invece, guadagnano o perdono un numero di PV equivalente ai punti DEVOZIONE che avrebbero dovuto guadagnare o perdere.

PROVA. In ogni partita in solitario si giocherà una sola CARTA PROVA. Ogni Carta Prova ha una condizione per il giocatore ed una diversa condizione per le DIVINITÀ VENDICATIVE. Quando soddisfi la tua condizione, piazza un segnalino PROVA sullo spazio libero più a sinistra tra quelli

posizionati sulla metà superiore della CARTA PROVA. Quando le DIVINITÀ VENDICATIVE soddisfano la loro condizione, piazza un segnalino PROVA sullo spazio libero più a sinistra tra quelli posizionati sulla metà inferiore della CARTA PROVA.

Durante la FINE DELLA PARTITA, guadagni un numero di PV pari al valore indicato sullo spazio coperto più a destra tra quelli della parte superiore della CARTA PROVA. Le DIVINITÀ VENDICATIVE, allo stesso modo, guadagnano un numero di PV pari al valore indicato sullo spazio coperto più a destra tra quelli della parte inferiore della CARTA PROVA.

FASE DI INIZIO ERA

Mischia il mazzo delle carte di riferimento delle DIVINITÀ VENDICATIVE, pescane una a caso e posizionala a faccia in su vicino al tabellone. Rivela la prima TESSERA CONFLITTO e posiziona la miniatura della Divinità Vendicativa rivelata in uno qualunque dei vertici che garantisce la presenza nella regione indicata nella TESSERA CONFLITTO rivelata. Rimescolate la TESSERA CONFLITTO rivelata insieme alle altre.

Rivelate la TESSERA DIVINITÀ INFURIATA dell'ERA corrente e posizionala a faccia in su sul relativo spazio del tabellone.

Selezionate una delle tre ABILITÀ TRIBALI disponibili per l'ERA corrente.

FASE DELLE TRIBÙ

1. Risolvi ogni ABILITÀ TRIBALE che va svolta all'inizio della FASE DELLE TRIBÙ.
2. **SCHIERA il suo CAMPIONE** in una regione che non abbia già un CAMPIONE.
3. **SCHIERA fino a 3 unità**, in qualsiasi combinazione, in ciascuna delle regioni diverse da quella in cui hai precedentemente SCHIERATO il tuo CAMPIONE.
4. Scegli quale tra le regioni in cui non hai SCHIERATO il tuo CAMPIONE sarà la REGIONE BENEDETTA, e copri il segnalino ALTARE di quella regione con il segnalino REGIONE BENEDETTA.
5. Piazza 1 SCIAMANO e 1 GUERRIERO dalla RISERVA delle DIVINITÀ VENDICATIVE in ciascuna regione.

FASE DELLE DIVINITÀ

Risolvila secondo le regole ordinarie.

FASE DEI CONFLITTI

La modalità solitario introduce le ABILITÀ delle DIVINITÀ VENDICATIVE, dette appunto VENDICATIVE. Le ABILITÀ VENDICATIVE vanno risolte soltanto nei conflitti in cui una delle Divinità Vendicative è presente (compreso, eventualmente, il conflitto nella Regione Benedetta); e vanno risolte sempre all'inizio del conflitto.

Rivela la TESSERA CONFLITTO in cima per determinare la regione del conflitto. Se una DIVINITÀ VENDICATIVA è presente in quella regione, risolvetevi la sua ABILITÀ VENDICATIVA, così come descritta sulla relativa carta di riferimento. Se le DIVINITÀ VENDICATIVE presenti sono più d'una, risolvetevi ognuna delle loro ABILITÀ, nell'ordine che preferite.

I conflitti si svolgono in maniera simile a quella ordinaria. Eccezion fatta per il conflitto nella REGIONE BENEDETTA, tutti i conflitti si svolgono nel modo seguente:

1. Pesca le prime 3 CARTE AZIONE del mazzo della tua DIVINITÀ, scegline una e riponi le altre 2 in cima al mazzo, in qualsiasi ordine. Piazza la CARTA AZIONE scelta a faccia in su, davanti a te, e scegli una delle tre azioni da risolvere.
2. Una volta che hai risolto l'azione che hai scelto, pesca una delle CARTE AZIONE delle DIVINITÀ VENDICATIVE e risolvi l'azione della stessa posizione di quella che hai scelto per la tua CARTA AZIONE.
3. Dopo aver risolto l'azione della DIVINITÀ VENDICATIVA, scegli una seconda azione sulla tua CARTA AZIONE e risolvila sapendo che, successivamente, la DIVINITÀ VENDICATIVA risponderà con l'azione indicata nella stessa posizione della propria CARTA AZIONE.
4. Infine, puoi decidere di sacrificare un GLIFO e risolvere così anche la terza azione sulla tua CARTA AZIONE. Risolvi quindi l'ultima azione della CARTA AZIONE della DIVINITÀ VENDICATIVA.

Quando risolvi le azioni per le Divinità Vendicative, risolvi l'effetto nel modo più estensivo possibile. Se una parte dell'azione non può essere risolta, risolvi il resto dell'azione per quanto possibile.

Come in una qualsiasi partita a Mezo, puoi decidere di PASSARE invece che risolvere una delle azioni indicate sulla tua CARTA, scegliendo quindi se RECUPERARE 1 unità o se guadagnare 1 punto DEVOZIONE. Tuttavia, la DIVINITÀ VENDICATIVA svolgerà comunque l'azione indicata nella posizione corrispondente della sua CARTA AZIONE, indipendentemente da che tu abbia PASSATO o meno.

Una volta che la Divinità Vendicativa ha terminato la risoluzione delle proprie azioni, si risolve il conflitto. Il bonus dell'ALTARE verrà ottenuto da chi, tra il giocatore e le Divinità Vendicative, ha la maggior forza.

In seguito, si calcolano come da normali regole le maggioranze per il CALENDARIO IMMORTALE e il CODICE DEGLI EROI. Tuttavia, se le DIVINITÀ VENDICATIVE hanno il maggior numero di SCIAMANI/GUERRIERI, uno dei loro SCIAMANI/GUERRIERI tra quelli SCHIERATI nella regione del conflitto va posizionato nel CALENDARIO/CODICE VENDICATIVO; di conseguenza, le DIVINITÀ VENDICATIVE risolvono l'azione ivi indicata. Le DIVINITÀ VENDICATIVE riempiono le caselle del CALENDARIO/CODICE VENDICATIVO sempre a partire dalla prima casella disponibile a sinistra. Ai fini delle maggioranze per il CALENDARIO e per il CODICE, le DIVINITÀ VENDICATIVE vincono tutti i pareggi eccetto che nel conflitto in cui il tuo CAMPIONE è presente.

Per terminare la risoluzione del conflitto, le unità (o il CAMPIONE) SCHIERATI nella regione in conflitto tornano nelle rispettive RISERVE. Le unità sacrificate alla DIVINITÀ INFURIATA raggiungono invece Xibalba.

Il conflitto è così terminato. Pesca la prossima TESSERA CONFLITTO e risolvi il conflitto seguente. Se non vi sono altre TESSERE CONFLITTO, procedi con la FASE DI FINE ERA.

CONFLITTO NELLA REGIONE BENEDETTA

Risolvi i conflitti nella Regione Benedetta nel seguente modo.

1. Risolvi l'ABILITÀ di ciascuna delle DIVINITÀ VENDICATIVE presenti nella REGIONE BENEDETTA.
2. Puoi sacrificare un qualsiasi numero di unità dalla tua RISERVA per guadagnare 1 DEVOZIONE e 1 FORZA in questo conflitto per ciascuna delle unità sacrificate in questo modo. Posiziona le unità sacrificate sulla carta di riferimento della tua DIVINITÀ in modo da ricordare quanti sacrifici hai effettuato.

3. Rivela la CARTA AZIONE delle DIVINITÀ VENDICATIVE in cima al relativo mazzo. Le DIVINITÀ VENDICATIVE sacrificano un numero di unità dalla propria RISERVA pari al numero indicato nell'angolo in alto a destra della CARTA AZIONE rivelata. Le Divinità Vendicative sacrificano alternando SCIAMANI e GUERRIERI a partire dai primi (dunque: prima 1 Sciamano, poi 1 Guerriero, poi di nuovo 1 Sciamano, etc.) fino a quando non raggiungono il numero di sacrifici richiesto dalla carta. Se le Divinità Vendicative non hanno un sufficiente numero di unità di un certo tipo, sacrifica per la parte residua le unità dell'altro tipo. Ogni unità sacrificata garantisce +1 alla FORZA delle DIVINITÀ VENDICATIVE nella REGIONE BENEDETTA ed 1 PV (quindi, invece che guadagnare DEVOZIONE, guadagnano PV).
4. Confrontate la FORZA totale nella REGIONE BENEDETTA e ricompensate il vincitore con 8 PV. In caso di pareggio, il conflitto è vinto dalle DIVINITÀ VENDICATIVE, non essendo qui presente il CAMPIONE del giocatore. Quindi, tutte le unità presenti nella REGIONE BENEDETTA ritornano nelle rispettive RISERVE e le unità sacrificate vanno posizionate a Xibalba.

FASE DI FINE ERA

Dopo che sono stati risolti tutti i conflitti, concludi ciascuna ERA nel modo seguente.

1. Guadagni 2 PV per ogni unità che hai sul CALENDARIO IMMORTALE e sul CODICE DEGLI EROI, poi riponi quelle stesse unità nella tua RISERVA. Le DIVINITÀ VENDICATIVE guadagnano 2 PV per ogni unità che hanno sul CALENDARIO VENDICATIVO e sul CODICE VENDICATIVO; poi, quelle stesse loro unità ritornano nella RISERVA delle DIVINITÀ VENDICATIVE.
2. Guadagni un numero di PV pari all'ERA in corso per ogni regione in cui hai almeno un piano di PIRAMIDE. Allo stesso modo, le DIVINITÀ VENDICATIVE guadagnano un numero di PV pari all'ERA in corso per ogni regione in cui hanno almeno un piano di PIRAMIDE.
3. Mischia il mazzo delle tue CARTE AZIONE e posizionalo a faccia in giù, di fianco alla carta di riferimento della tua DIVINITÀ. Fai lo stesso con il mazzo delle CARTE AZIONE delle DIVINITÀ VENDICATIVE.
4. Ruota il SEGNALINO DELLE ERE verso quella successiva.
5. Mischia le TESSERE CONFLITTO a faccia in giù e posizionale sul corrispondente spazio del tabellone.

A questo punto, può iniziare la nuova ERA. Se però l'ultima giocata era la TERZA ERA, passa ad attribuire i PV di fine partita.

FINE DELLA PARTITA

Dopo la TERZA ERA, la partita termina e si attribuiscono i punti di fine partita. Guadagni un numero di PV pari al valore della tua DEVOZIONE, nonché i PV garantiti dalla tua ABILITÀ TRIBALE di TERZA ERA che non sono stati ancora conteggiati.

Guadagni un numero di PV pari al valore indicato sullo spazio coperto più a destra tra quelli della parte superiore della CARTA PROVA. Le DIVINITÀ VENDICATIVE, allo stesso modo, guadagnano un numero di PV pari al valore indicato sullo spazio coperto più a destra tra quelli della parte inferiore della CARTA PROVA.

Se hai più PV delle DIVINITÀ VENDICATIVE, vinci la partita e ottieni il tuo posto come la più potente e venerata divinità del Mesoamerica! Se invece hai meno PV delle DIVINITÀ VENDICATIVE, sarai sconfitto e verrai relegato nella più oscura fossa di Xibalba, assieme ai tuoi seguaci!

Se vuoi una sfida più ardua, assegna all'inizio 10 PV in più alle DIVINITÀ VENDICATIVE. Puoi rendere la sfida ancor più difficile incrementando ad ogni partita i PV delle DIVINITÀ VENDICATIVE, fino a che non avrai trovato un livello di difficoltà che ti soddisfa.