



Dusze dla Xibalby



Mezo: Dusze dla Xibalby zawiera wszystkie osiągnięte cele w pierwszej kampanii fundującej Mezo. Jest to zestaw składający się z nowych Bogów, żetonów Ołtarzy, kafli Gniewnych Bogów, modułów rozgrywki oraz trybu solo. W pudełku znajdują się elementy dla pięciu graczy, jednakże, do ich użycia wymagane jest posiadanie dodatku na 5 graczy.

Kolossal Games chciałoby niniejszym bardzo podziękować wszystkim wspierającym, bez których ten dodatek nie mógłby powstać.

NOWE KOMPONENTY

- 15 kart Boga (po 5 na Boga)
- 3 karty umiejętności Boga (po 1 na Boga)
- 3 figurki Bogów
- 2 żetony przypomnienia Boga
- 8 żetonów Ołtarza
- 6 kafli Gniewnych Boga



MODUŁ MOCY PLEMENIA

- 5 żetonów mocy Plemienia



MODUŁ ŚWIĘTEJ CENOTE

- 1 kafelek Świętej Cenote



MODUŁ PRZEPOWIEDNI

- 12 kart Przepowiedni
- 5 żetonów Przepowiedni
- 1 karta Monumentu



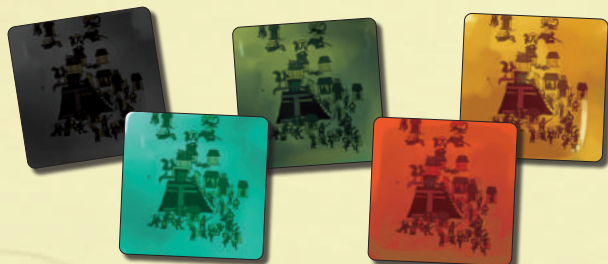
MODUŁ RYTUAŁU

- 12 kart Rytuału



MODUŁ MIASTA

- 5 żetonów Miasta



GRA SOLO

- 12 kart umiejętności Mściwych Bogów
- 6 kart Mściwych Bogów
- 3 znaczników Mściwych Bogów
- 1 karta Mściwego Kalendarza
- 1 karta Mściwego Kodeksu
- 2 dwustronne karty Zadania
- 6 żetonów Zadania



PRZYGOTOWANIE GRY SOLO

13

MŚCIWY KALENDARZ

Gracz musi ZBURZYĆ 1 ze swoich głów lub piramid w danym regionie.

UMIEŚĆ 1 Szamani w każdym regionie, w którym obracasz Mściwi Bogowie.

9

MŚCIWY KODEKS

Gracz musi przemieścić 2 jednostki ze swoich Rezerw do Kiblaty.

UMIEŚĆ 1 Wojownika w każdym regionie, w którym obracasz Mściwi Bogowie.

MONUMENT NA CZĘŚC BOGÓW

Dodaj żeton gdy WYBUDUJESZ piramidę w regionie, w którym już posiadasz piramidę.

1 3 6

Dodaj żeton na końcu każdej Epoki jeśli Mściwi Bogowie posiadają piramidę w regionie, w którym ty żadnej nie masz.

3 6 10

8



ROZMIEŚĆ Wojowników w liczbie równej aktualnej Epoki.

4

10 12 13 15

6 7 8 8 9 10

1 2 2 3 3 4 4 5 6

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

OHAROWANIE: Podnieś jednostki ze swojej Rezerwy (lub Kiblaty) do danego regionu i weź Bog, aby zbudować Piramidę.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Kiblaty do wskazanego Regionu.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Kiblaty do wskazanego Regionu.

PRZYWRÓCENIE: Przenieś jednostki z Kiblaty do wskazanego Regionu.

TRANSZACJA: Przenieś jednostki z Kiblaty do wskazanego Regionu.

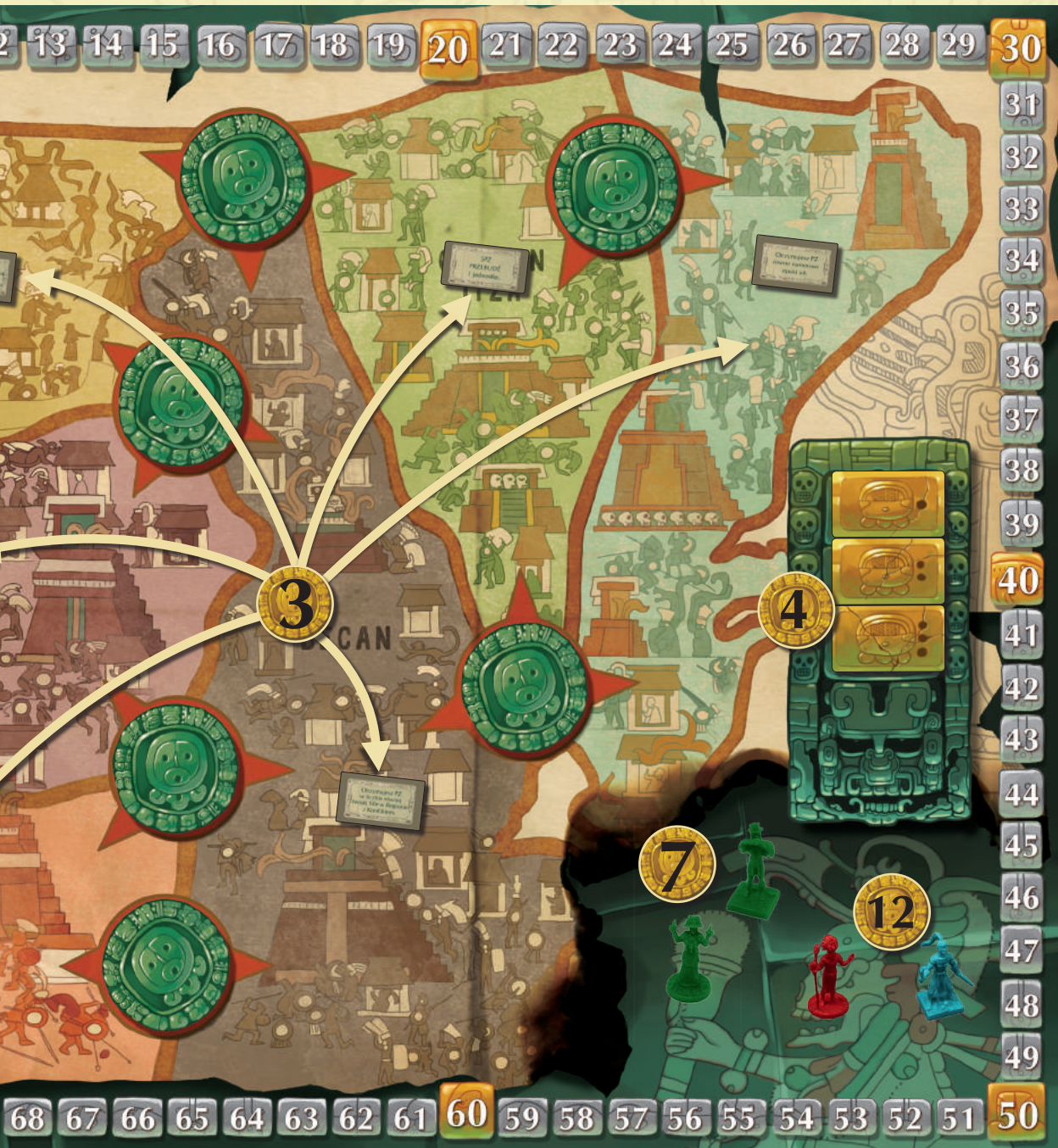
UMIŚCENIE: Umieść jednostki w wskazanym Regionie.

WYGNANIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Kiblaty.

ZBURZENIE: Ze wskazanego Regionu usuń 1 Głi lub jedną z jednostek z Kiblaty.

ZNISZCZENIE: Przenieś jednostki ze wskazanego Regionu do Kiblaty.

5



ROZGRYWKA SOLO

W wersji solo wcielasz się w jednego z pomniejszych Bogów, który wraz ze swymi wyznawcami stara się zdobyć akceptację jednego z największych Bogów mesoamerykańskiego panteonu. Mściwi Bogowie wraz ze swoimi wyznawcami starają się temu zapobiec i będą w każdej turze przeszkadzać graczowi. Czy pokonasz Mściwych Bogów i zajmiesz swoje zasłużone miejsce na nieboskłonie?

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieść na odpowiednim miejscu na planszy Wskaźnik Epoki w taki sposób, by skierowany był na Epokę 1.
2. Przetasuj 6 kaflí Konflikту i umieść je zakryte na odpowiednich miejscach na planszy.
3. Na każdym Regionie (poza Regionem Opuszczonym) połóż losowy żeton Ołtarza.
4. Wylosuj po 1 kaflu Gniewnego Boga z każdej Epoki (kierując się liczbą kótek na odwrocie kaflí) i umieść je zakryte na odpowiednich miejscach na planszy.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

5. Wybierz kolor swojego Plemienia, weź z pudełka planszетkę Plemienia i wszystkie odpowiadające mu komponenty.
6. Wybierz swojego Boga i weź z pudełka jego figurkę oraz odpowiadający mu zestaw kart Boga.
7. Rozmieść 1 Wojownika i 1 Szamana w Xibalbie. Umieść swój znacznik Oddania na polu "0" toru Oddania. Umieść swój znacznik PZ na 5 miejscu toru PZ.
8. Losowo wybierz jedną z dwustronnych kart Zadania i połóż ją odkrytą obok planszетки swojego Plemienia wybierając jedną ze stron karty. Pozostałą kartę odłóż do pudełka. Obok wybranej karty połóż żetony Zadania.

PRZYGOTOWANIE MŚCIWEGO BOGA

9. Umieść obok planszy głównej Mściwy Kalendarz i Mściwy Kodeks w taki sposób, by przylegały do Nieśmiertelnego Kalendarza i Heroicznego Kodeksu.
10. Z talii umiejętności Mściwych Bogów usuń kartę umiejętności Boga wybranego przez gracza. Umieść talię umiejętności Mściwych Bogów oraz talię Mściwych Bogów obok planszy głównej.
11. Wybierz 2 kolory, które będą reprezentować armię Mściwych Bogów i połóż wszystkich Szamanów i Wojowników w tych kolorach obok planszy.
12. Rozmieść 1 Szamana i 1 Wojownika z armii Mściwych Bogów w Xibalbie.
13. Rozmieść znacznik PZ w kolorze jednego z Mściwych Bogów na 4 miejscu toru PZ.

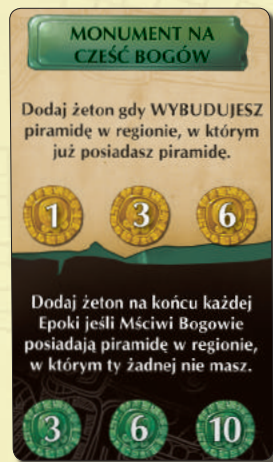
**Przykładowe przygotowanie do gry
znajduje się na str. 4**

ZASADY SPECJALNE

Oddanie: Twoje Oddanie rządzi się identycznymi zasadami jak w podstawowej rozgrywce w **Mezo**. Mściwi Bogowie natomiast nie zdobywają, ani też nie tracą punktów Oddania. Zamiast tego otrzymują lub tracą PZ w dokładnie takiej liczbie, w jakiej otrzymaliby punkty Oddania.

Zadania: W każdej rozgrywce solo używa się jednej karty Zadania. Każda karta Zadania zawiera cel gracza (w górnej części) i cel Mściwych Bogów (w części dolnej). Za każdym razem kiedy warunki zawarte na karcie Zadania zostaną spełnione połóż na niej żeton Zadania, zawsze zaczynając od pierwszego wolnego okręgu od lewej. Analogicznie postępuj w przypadku warunków spełnionych przez Mściwych Bogów, przy czym wtedy umieszczaj żeton na dolnej części karty.

Na końcu rozgrywki otrzymujesz PZ w liczbie wskazywanej przez zakryte pole położone najbardziej na prawo na górnej części karty, natomiast Mściwi Bogowie otrzymują PZ w liczbie wskazywanej przez zakryte pole położone najbardziej na prawo na dolnej części karty.



POCZĄTEK EPOKI

Przetasuj talię umiejętności Mściwych Bogów, wylosuj z niej 1 kartę i połóż ją odkrytą obok planszy głównej. Odkryj pierwszy kafel Konflikту ze stosu i Rozmieść figurkę Boga odpowiadającą wylosowanej wcześniej karcie na dowolnym wierzchołku umożliwiającym obecność w Regionie wskazanym przez odkryty kafel Konflikту. Wtasuj odkryty kafel z powrotem do stosu.

Odkryj kafel Gniewnego Boga odpowiadający aktualnej Epoce i umieść go odkrytego na odpowiednim polu na planszy głównej. Wybierz 1 z 3 umiejętności ze swojej planszki plemienia na aktualną Epokę. Wybrana umiejętność zapewnia potężną zdolność podczas tej oraz następných Epok.

ETAP PLEMIENIA

1. Zastosuj wszelkie umiejętności Plemienia, które muszą zostać wykonane na początku twojego Etapu Plemienia.
2. ROZMIEŚĆ swego Czempiona w dowolnym regionie.
3. ROZMIEŚĆ 3 jednostki (w dowolnej kombinacji) w każdym Regionie, który nie zawiera twego Czempiona.
4. Wybierz Region nie zawierający twojego Czempiona, który stanie się Regionem Błogosławionym. Zasłoń znajdujący się tam żeton Ołtarza żetonem Regionu Błogosławionego.
5. Rozmieść w każdym Regionie po 1 Szamanie i 1 Wojownika z Rezerw Mściwego Boga.

ETAP BOGÓW

Podczas Epoki 1 rozmieść swojego Boga na wybranym pustym wierzchołku na planszy i rozpatrz PRZYWOŁANIE z jego karty umiejętności. Poza początkowym rozmieszczeniem w Epocie 1, przeniesienie figurki Boga i rozpatrzenie PRZYWOŁANIA z jego karty umiejętności, możesz wykonać w dowolnej kolejności.

ETAP KONFLIKTU

Solowa rozgrywka wprowadza termin MŚCIWY określający umiejętności Mściwych Bogów. Umiejętności MŚCIWE rozpatruj zawsze na początku aktualnego Konfliktu (także w Regionie Błogosławionym). MŚCIWE umiejętności rozpatruje się tylko wtedy, gdy dany Bóg jest obecny w aktualnym Konflikcie.

Odłóż wierzchni kafel Konfliktu, aby określić Region z Konfliktem. Jeśli którykolwiek z Mściwych Bogów jest obecny w Regionie z Konfliktem, rozpatrz ich MŚCIWE umiejętności z kart umiejętności Bogów.

Konflikty w grze solo rozwiązuje się bardzo podobnie jak w standardowej rozgrywce w Mezo. Poza Regionem Błogosławionym wszystkie Konflikty w rozgrywce solo stosują się do poniższych zasad:

Spośród 3 wierzchnich kart Boga ze swojej talii wybierz 1, a resztę odłóż na wierzch talii. Wybrana kartę połóż odkrytą przed sobą i wybierz jedną z trzech zawartych na niej opcji.

Po podjęciu powyższego wyboru odkryj wierzchnią kartę z talii Mściwych Bogów i wykonaj akcję z tego samego rzędu, w którym znajdowała się wybrana przez ciebie wcześniej akcja.

Po przeprowadzeniu pierwszej akcji Mściwego Boga, wybierz drugą akcję ze swojej karty biorąc pod uwagę, że Mściwy Bóg ponownie zastosuje akcję z tego samego rzędu na swojej karcie. Jeśli ZBURZYSZ jeden ze swoich Glifów, by umożliwić sobie przeprowadzenie trzeciej akcji, Mściwy Bóg również zastosuje trzecią akcję w tym samym rzędzie.



Akcje Mściwych Bogów rozpatruj zawsze w takim stopniu w jakim jest to możliwe. Jeśli jakakolwiek część akcji nie może zostać rozpatrzona, zignoruj go.

Podobnie jak w standardowej rozgrywce w Mezo, zamiast podejmować jedną z akcji ze swoich kart możesz również spasować. W tym przypadku wybierz jedną z opcji: PRZYWRÓĆ 1 jednostkę lub otrzymaj 1 pkt Oddania. Po spasowaniu nadal zakrywasz znacznikiem jedną z umiejętności na twojej karcie Boga. Mściwi bogowie rozpatrują wtedy umiejętność znajdującą się w tym samym rzędzie, co zakryta przez twoją akcję spasowania.

Kiedy ty i Mściwy Bóg zakończyliście rozpatrywanie swoich akcji, nadchodzi czas na rozwiązanie Konflikty. Premia za ołtarz przyznawana jest graczowi, który posiada najwięcej pkt Siły w Regionie z Konfliktem. Następnie identycznie jak w standardowej rozgrywce ustalane są przewagi na Nieśmiertelnym Kalendarzu i Heroicznym Kodeksie. Jednakże, jeśli to Mściwy Bóg posiada najwięcej Szamanów, 1 Szamana dodaje się do Mściwego Kalendarza i rozpatruje umiejętność Mściwego Kalendarza. Jeśli Mściwy Bóg posiada najwięcej Wojowników, 1 Wojownika dodaje się do Mściwego Kodeksu i rozpatruje umiejętność Mściwego Kodeksu. Mściwi Bogowie zawsze wypełniają swój Kalendarz i Kodeks od lewej do prawej, za każdym razem wybierając pierwsze wolne pole.

Przy porównywaniu pkt Siły i większości na Nieśmiertelnym Kalendarzu i Heroicznym Kodeksie w Regionach z Konfliktami, wszelkie remisy wygrywają Mściwi Bogowie, poza Regionem, w którym znajduje się twój Czempion.

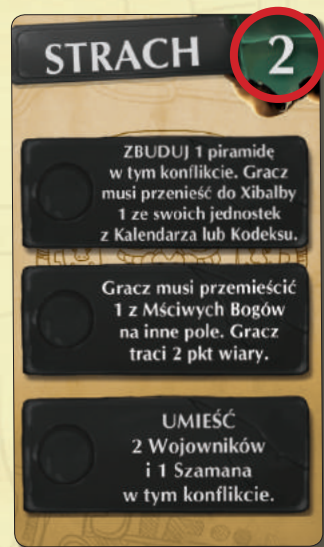
Pod koniec rozwiązywania Konflikty przenieś wszystkie swoje jednostki i swojego Czempiona (jeżeli jest obecny) z tego Regionu do swoich Rezerw, a wszystkie jednostki znajdujące się Gniewnym Bogu przenieś do Xibalby.

Konflikt jest zakończony. Odkryj następny kafel Konflikty, aby rozpocząć Konflikt we wskazanym Regionie. Jeśli nie pozostało już żadne kafle do odkrycia, przejdź do Etapu Końca Epoki.

REGION BŁOGOSŁAWIONY

Podczas rozpatrywania Konflikty w Regionie Błogosławionym:

1. Rozpatrz umiejętność MŚCIWY dla Mściwych Bogów obecnych w tym Regionie.
2. Możesz poświęcić dowolną liczbę jednostek ze swoich Rezerw, aby otrzymać 1 pkt Oddania i 1 pkt Siły za każdą poświęconą w ten sposób jednostkę. Połóż wszystkie poświęcone jednostki na karcie umiejętności Boga, jako przypomnienie, ile zostało poświęconych.
3. Odkryj wierzchnią kartę Mściwego Boga i poświęć liczbę jednostek z Rezerwy równych liczbie wskazanej w górnym rogu odkrytej karty. Zawsze najpierw poświęć 1 Szamana, a następnie 1 Wojownika, aż w ten sposób poświęcisz liczbę jednostek wskazanych przez kartę. Jeżeli brakuje jednostek danego typu, poświęcaj te jednostki które pozostały. Każda poświęcona w ten sposób jednostka dodaje 1 pkt Siły do sumy Siły Mściwych bogów w Regionie Błogosławionym. Mściwi Bogowie otrzymują również 1 PZ za każdą poświęconą w ten sposób jednostkę (ponieważ nie mogą otrzymywać pkt Oddania).
4. Przyznaj 8 PZ graczowi z większą sumą pkt siły w Regionie Błogosławionym. W przypadku remisu Mściwi Bogowie wygrywają (zgodnie z zasadą, że gracz wygrywa remisy tylko w Regionie w którym posiada swojego Czempiona). Wszystkie jednostki z tego Regionu są zwracane do odpowiadającym im Rezerw, a wszystkie poświęcone jednostki są przenoszone do Xibalby.



ETAP KOŃCA EPOKI

Po rozwiązaniu wszystkich Konfliktów zakończ Epokę stosując się do poniższych punktów:

1. Za każdą jednostkę umieszczoną na Nieśmiertelnym Kalendarzu i Heroicznym Kodeksie otrzymujesz 2 PZ. Mściwi Bogowie otrzymują 2 PZ za każdą jednostkę umieszczoną na Mściwym Kalendarzu i Mściwym Kodeksie. Wszystkie jednostki z Kalendarzy i Kodeksów przenieś do odpowiadającym im Rezerw.
2. Tak ty, jak i Mściwi Bogowie otrzymujecie PZ w liczbie równej numerowi aktualnej Epoki za każdy Region, w którym posiadacie co najmniej 1 element Piramidy.
3. Przetasuj swoją talię Boga i umieść ją obok swojej karty umiejętności Boga. Przetasuj talię kart Mściwego Boga i umieść ją zakrytą obok planszy.
4. Przesuń wskaźnik Epoki, tak aby wskazywał następną Epokę.
5. Przetasuj zakryte kafle konfliktów i umieść je na wyznaczonych miejscach na planszy. Przetasuj zakryte kafle Konfliktów i umieść je na wyznaczonych miejscach na planszy.
6. Przetasuj zakryte kafle Konfliktów i umieść je na wyznaczonych miejscach na planszy. Jeśli jest to koniec Epoki 3, przejdź do Końca Gry i punktacji końcowej. W innym przypadku zacznij następną Epokę od Etapu Początku Epoki.

KONIEC GRY

Otrzymujesz PZ w liczbie równej polu, na którym znajduje się twój znacznik Oddania na torze Oddania, plus PZ przyznawane za jakiegokolwiek niepunktowane dotychczas umiejętności plemion z Epoki 3.

Otrzymujesz PZ w liczbie równej pierwszemu zajętemu miejscu od prawej z górnej części karty Zadania. Mściwi Bogowie otrzymują PZ w liczbie równej pierwszemu zajętem miejscu od prawej z dolnej części karty Zadania.

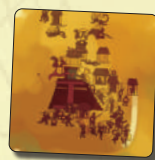
Jeśli posiadasz więcej PZ niż Mściwi Bogowie - wygrywasz i zajmujesz należne sobie miejsce w panteonie, jako najpotężniejszy Bóg w mesoameryce. W przypadku przegranej ty i twoi wyznawcy spadacie w najciemniejszą otchłań zapomnienia, gdzie spędzicie całą wieczność!

Jeśli szukasz trudniejszych wyzwań, spróbuj w następnej rozgrywce zwiększyć liczbę początkowych PZ Mściwych Bogów o 10. Dodając lub odejmując początkową liczbę PZ Mściwych Bogów możesz dostosować trudność solowej rozgrywki w Mezo wedle własnego uznania.

MODUŁY

Poniższa część instrukcji zawiera opisy wszystkich dostępnych opcjonalnych modułów, które możecie wprowadzić do **Mezo**. Każdy z nich zaprojektowano w taki sposób, by dodawał elementy do podstawowej rozgrywki, ale nie zmieniał jej reguł. Możecie wprowadzić dowolną liczbę modułów do każdej rozgrywki. Moduły nie zostały jednak zaprojektowane z myślą o rozgrywce solowej.

MIASTA



Po przygotowaniu gry, począwszy od gracza o najwyższej liczbie PZ, każdy z graczy zgodnie z kolejnością może umieścić swój kafel Miasta na Regionie, który nie zawiera innego kafela Miasta.

Podczas Etapu Początku Epoki, każdy z graczy może **UMIEŚCIĆ** 1 jednostkę w Regionie zawierającym ich kafel Miasta, w tym samym czasie co rozpatruje się umiejętność z planшетki Plemienia. Jednostka ta pomija zasadę „nie więcej niż 3 jednostki” podczas Etapu Plemienia. Dodatkowo gracz może zdecydować, aby **UMIEŚCIĆ** swojego Czempiona w Regionie do którego dodał jednostkę dla swojego Miasta.

Kiedy gracz wygra Konflikt w Regionie, w którym znajduje się Miasto innego gracza, miasto to ulega zniszczeniu. Zwycięski gracz usuwa żeton Miasta pokonanego gracza z planszy i otrzymuje za to 1 PZ.

Każdy z graczy, którego Miasto zostało zniszczone traci możliwość **UMIESZCZENIA** dodatkowej jednostki w tym Regionie. Każdy gracz, którego miasto znajduje się na planszy w momencie zakończenia gry otrzymuje 3 PZ.

RYTUAŁY

Podczas przygotowania gry wylosujcie 3 karty Rytuału i utwórzcie z nich zakrytą talię, którą należy położyć obok planszy, przy kaflach Gniewnych Bogów. Pozostałe karty Rytuału odłóżcie do pudełka.

Podczas Etapu Początku Epoki, zaraz po odsłonięciu kafela Gniewnego Boga, odsłońcie wierzchnią kartę Rytuału i połóżcie ją odkrytą na wierzchu talii. Każda karta Rytuału dotyczy tylko obecnej Epoki oraz Etapu wskazanego na karcie.

Zaraz po przyznaniu punktów za elementy Piramid graczy podczas Etapu Końca Epoki, odłóżcie odsłoniętą kartę Rytuału do pudełka. Jeśli Rytuał dotyczy Etapu Końca Epoki rozpatrzcie go tuż przed odłożeniem karty.

Niektóre Rytuały mają jednorazowy efekt, na przykład zmuszenie każdego gracza do przeniesienia 1 Wojownika ze swoich rezerw do Xibalby. Tego typu efekty rozpatruje się począwszy od gracza o najwyższej liczbie PZ kontynuując w kolejności malejącej, aż wszyscy gracze zastosują efekt z karty Rytuału.



PRZEPOWIEDNIE

Gdy wszyscy gracze wybrali już swoich Bogów na początku gry, przetasuj talię kart Przepowiedni i wylosuj z niej 3 karty, które następnie kładzie się odkryte w kolumnie obok planszy (jak pokazano na obrazku obok). Połóż kartę Monumentu u szczytu kolumny, nad trzecią kartą.

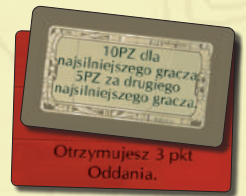
Karty przepowiedni reprezentują boskie proroctwo, w które wierzą wszystkie plemiona. Każda z kart ukazuje jeden z kroków wymaganych do wypełnienia proroctwa, a karta Monumentu symbolizuje pomnik, zapewniający nieśmiertelność Plemieniu, które spełni proroctwo.

Zadania z kart przepowiedni należy wypełnić w wyznaczonej kolejności, poczynając od karty u spodu, aż do najwyższej z nich. Kiedy gracz wypełni warunki wskazane na aktualnej karcie przepowiedni, kładzie na tej karcie żeton Przepowiedni i natychmiast otrzymuje 3 PZ. Pierwszy z graczy, który wypełni zadanie z trzeciej karty przepowiedni zabiera kartę Monumentu i natychmiast otrzymuje 6 PZ. Kiedy jeden z graczy otrzyma kartę Monumentu proroctwo dokonuje się i żaden inny gracz nie może już spełniać warunków z kart Przepowiedni. Karty te odkłada się wtedy do pudełka.



ŚWIĘTA CENOTE

Na początku każdej Epoki gracz o najwyższej liczbie PZ umieszcza w dowolnym Regionie pod żetonem Ołtarza Świętą Cenote. Gracz, który wygra Konflikt w tym Regionie otrzymuje (poza nagrodą z żetonu Ołtarza) dodatkowo 3 pkt Oddania.



MOCE PLEMION

Każde z Plemion posiada jednorazową moc, której może użyć podczas jednego z Konfliktów. Po tym, gdy wszyscy gracze mieli możliwość skorzystać z rozpatrzenia akcji w zamian za zniszczenie Glifu, mogą zdecydować się na użycie mocy 1 z 2 mocy swojego Plemienia. Po użyciu odłóż żeton Mocy Plemienia do pudełka. Gracz może użyć żetonu Mocy Plemienia jedynie w Regionie w którym obecny jest jego Bóg lub jeżeli jego Czempion obecny jest w Regionie z Konfliktem.

