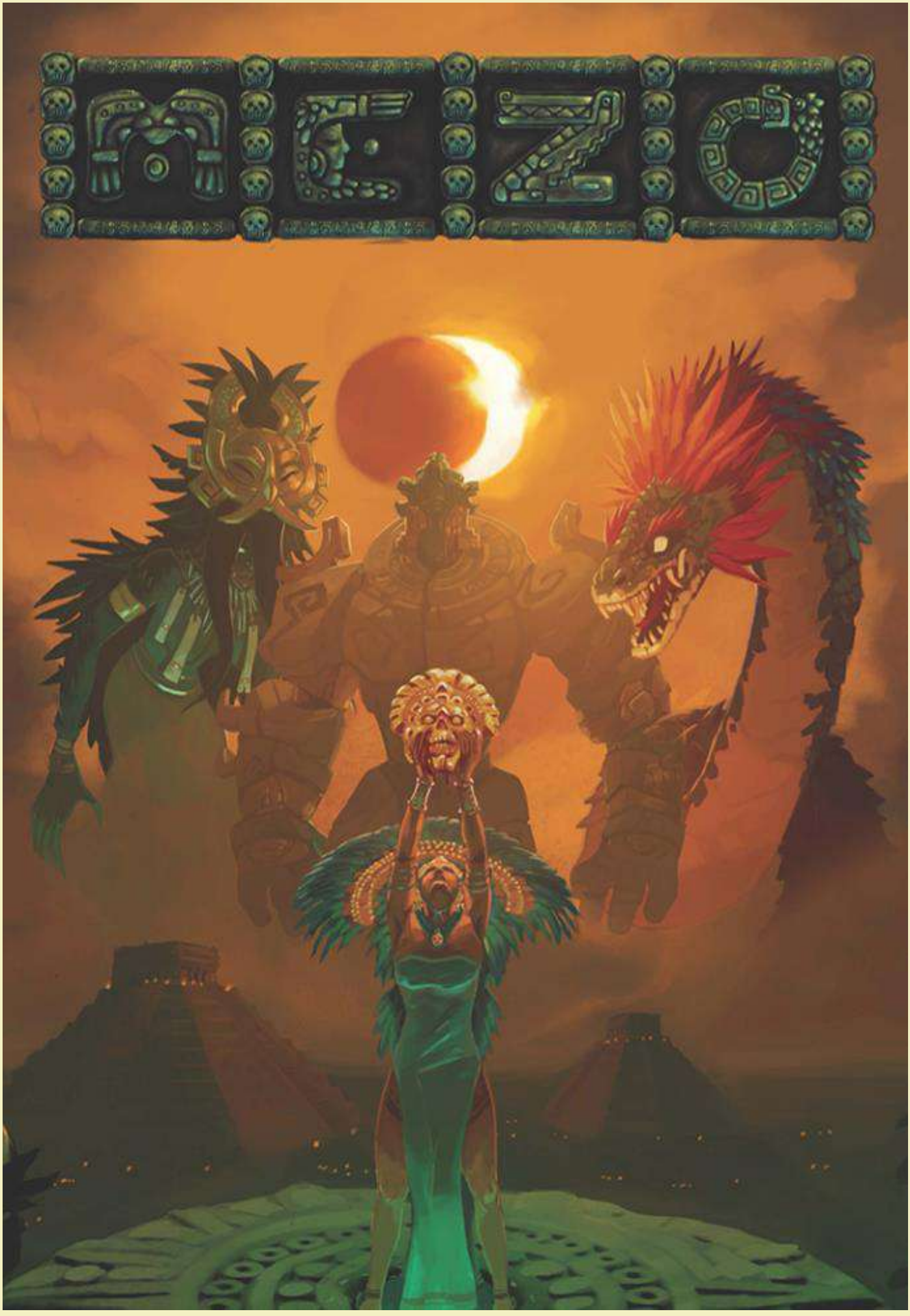



Les illustrations et le jeu Mezo sont la propriété exclusive de © Kolossal Games, tous droits réservés

C’est une époque faite de sang, de rituels, de guerres. Les dieux marchent parmi leur tribu, assoiffés de piété qui leur donne forme. Aussi nombreux soient-ils, lequel traversera les époques en dominant les autres ?

Mezo est un jeu de contrôle de territoires innovant pour 2 à 4 joueurs inspiré de la mythologie Maya. Les joueurs contrôlent un dieu, une tribu de Guerriers et de Chamans, ainsi qu’un Champion. Au nom de leur dieu, ces tribus vont s’affronter pour asseoir leur domination, construire des pyramides, et réaliser des sacrifices pour gagner des pouvoirs immenses. Le jeu comporte des dieux uniques, chacun avec des capacités fortement asymétriques, et offre aux joueurs de nombreuses manières d’atteindre la victoire.

# Matériel

- 4 Champions
- 32 Guerriers
- 32 Chamans

20 cartes Action Divine




2 jetons Aide-Mémoire de divinité






4 sous-socles pour les divinités (1 pour chaque couleur des joueurs)



6 sous-socles pour les Champions (1 pour chaque couleur des joueurs, 2 sous-socles additionnels pour la variante à 2 joueurs)

4 cartes de référence du dieu




4 figurines de dieu





Traduction française **non officielle** par CharlesG

1 plateau de jeu double-face



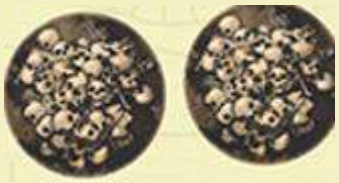
4 plateaux Tribu



4 marqueurs PV (1 par joueur)



2 marqueurs Région Dévastée



4 jetons Tribu



24 Glyphes (6 par joueur)



9 tuiles Courroux (3 par Âge)



5 tuiles Autel
1 marqueur Région Sacrée




4 marqueurs Piété (1 par joueur)



6 tuiles Conflit




21 jetons indicateurs de Force
(double face)



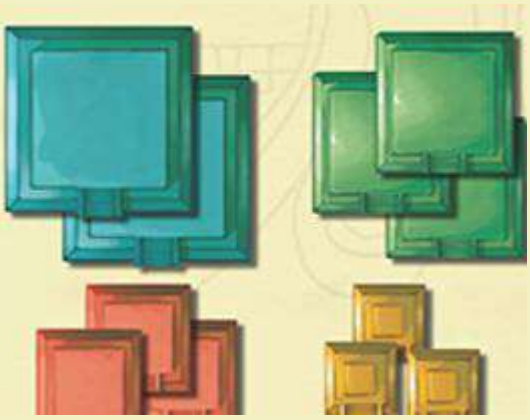

12 marqueurs Action Résolue
(3 par joueur)



1 Cadran compteur d'Âge



40 niveaux de pyramide
(11 par joueur)



12 marqueurs Capacité de Tribu
(3 par joueur)





Traduction française **non officielle** par CharlesG

# Concepts et termes importants

Il y a dans Mezo de nombreux concepts et termes qui seront importants dans l'explication des différentes phases de jeu. En plus de leurs descriptions détaillées ci-après, ces concepts et termes sont résumés sur le plateau Tribu, formant une aide de jeu des plus pratique.

## Archétypes des cartes Action Divine

Chaque dieu possède un deck de 5 cartes Action Divine. Même si ces cartes diffèrent grandement d'une divinité à l'autre, leurs actions de même nomenclature remplissent des fonctions similaires :

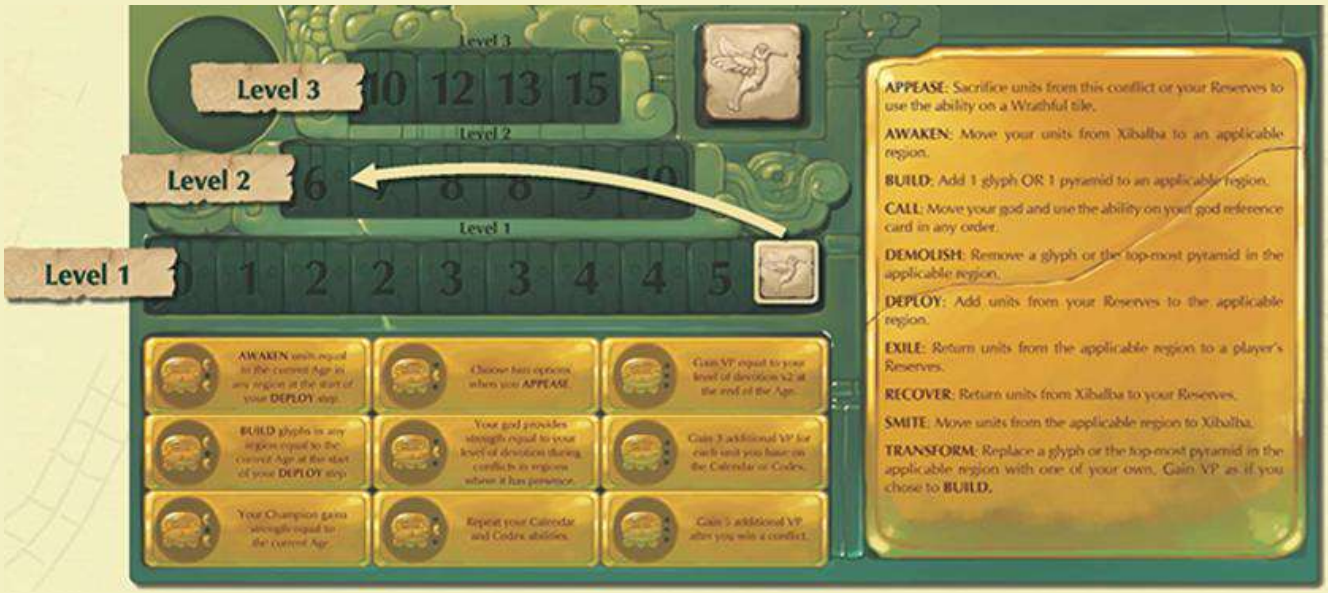
**Héritage** (Legacy) : Carte avec une action APPELER et un effet lié à la construction des Glyphes et pyramides.
**Vengeance** : Carte avec une action APPELER et un effet qui peut affecter un Conflit, directement ou indirectement.
**Ferveur** (Fervor) : Carte avec un effet lié à votre niveau de Piété.
**Décret** (Edict) : Carte avec un effet explosif pouvant radicalement changer l'état du Conflit en cours, du plateau ou de l'Âge.
**Tâche** (Task) : Carte avec un effet de regroupement, souvent lié à la génération de PV ou de Piété.

## Piété (Devotion)

La Piété représente la ferveur religieuse de votre tribu envers sa divinité. Elle augmente généralement lors du sacrifice d'unités, soit lors d'un conflit dans la Région Sacrée, soit via l'utilisation de certaines actions sur les cartes Action Divine.

Chaque fois que vous gagnez de la Piété, déplacez votre marqueur Piété d'un espace vers la droite sur la piste Piété de votre plateau Tribu. Si le marqueur était déjà en bout de ligne avant ce gain, positionnez-le en début de ligne sur le niveau suivant.

En fin de partie, chaque joueur marquera les PV correspondants à la valeur indiquée à l'emplacement du marqueur Piété. Si en cours de partie, votre marqueur Piété atteint la dernière case de la piste Piété, gagnez immédiatement 1PV par Piété gagnée.

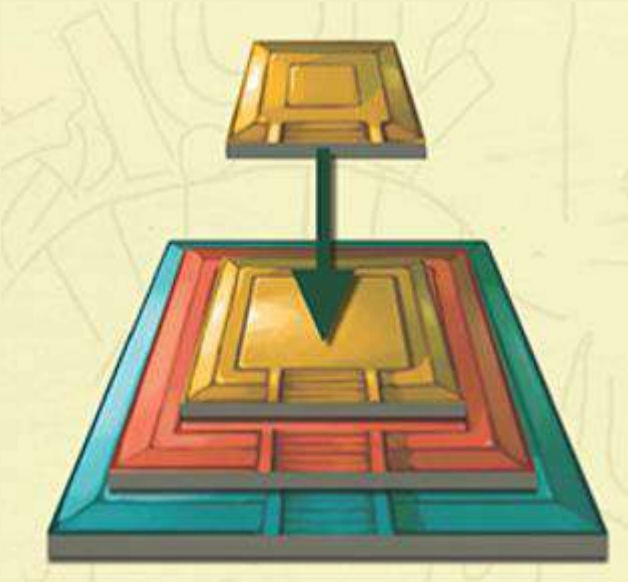



L'effet de certaines actions est lié à votre niveau de Piété. Il y a 3 niveaux de Piété, chacun représenté par une ligne sur le plateau Tribu du joueur.

# Pyramides

Certaines actions vous permettent de CONSTRUIRE un étage de pyramide. Une pyramide peut avoir au plus 4 niveaux, qui doivent chacun être construits dans l'ordre (i.e. niveau 1, puis niveau 2, puis niveau 3 et enfin niveau 4). Quand vous construisez un étage de pyramide dans une région en contenant déjà au moins un, vous devez construire l'étage supérieur suivant de la pyramide déjà construite (Il ne peut y avoir qu'une pyramide par Région). Quand vous construisez le premier niveau d'une pyramide (dans une Région n'en contenant pas), cela doit se faire avec l'étage de niveau le plus bas que vous possédez à ce moment dans votre réserve. Certaines pyramides peuvent ainsi n'avoir que 2 ou 3 étages. Si vous n'avez aucune pièce pyramide dans votre réserve, l'action CONSTRUIRE est sans effet.

**Après qu'un joueur ait CONSTRUIT un niveau de pyramide dans une région, il gagne autant de PV que d'étages de la pyramide. Chaque autre joueur ayant construit un des étages de cette pyramide marque 1PV (indépendamment du nombre d'étages construits par ce joueur).**



*Le joueur Jaune effectue une action CONSTRUIRE pour ajouter un quatrième et dernier étage sur la pyramide. Chaque joueur ayant construit au moins un niveau dans cette pyramide gagne 1 PV. Le joueur Jaune gagne 4 PV pour avoir construit le quatrième étage, mais ne gagnera pas de PV supplémentaire pour le troisième étage qu'il avait construit précédemment. Les joueurs Rouge et Bleu gagnent chacun 1 PV car ils possédaient une pièce dans la pyramide.*

**NOTE** : Le gain de PV se fait simultanément pour les joueurs concernés. Il se fait par ordre de PV décroissant en commençant par le joueur ayant le plus de PV.

# Résoudre les actions et capacités

Mezo est plein d'effets puissants résultant des actions des joueurs, des compétences Calendrier Immortel et Codex Héroïque, des tuiles Courroux et des actions APPELER. Comprendre où ces actions et pouvoirs peuvent être résolus est crucial pour bien jouer à Mezo :

- Si une compétence ou action ne spécifie pas où elle doit être résolue, elle doit l'être dans une région où votre dieu exerce sa présence.
- Si une compétence ou action spécifie qu'elle doit être résolue dans 'ce conflit', elle s'applique dans la région où se déroule le conflit en cours. Votre dieu n'a pas besoin d'exercer sa présence dans cette région.
- Si une compétence ou action spécifie qu'elle peut être résolue dans 'n'importe quelle région', elle peut s'appliquer dans toute région ne comportant pas le marqueur Région Dévastée. Votre dieu n'a pas besoin d'exercer sa présence dans cette région.
- Si une compétence ou action spécifie qu'elle peut être résolue dans une 'autre région', elle peut s'appliquer dans toute région en dehors de la région où se déroule le conflit en cours. Votre dieu n'a pas besoin d'exercer sa présence dans cette région.
- Si une compétence ou action induit plus d'un effet ou état s'appliquant sur la 'même région', résoudre le deuxième effet dans la même région que la première. La première action ou effet doit suivre les règles normales de restriction d'application, ce qui peut impliquer, ou non, que votre dieu exerce sa présence dans la région.

# Présence

Durant une partie de Mezo, les dieux n'occupent jamais une région, mais ils sont positionnés sur les espaces à la frontière entre plusieurs régions. Un dieu est considéré comme exerçant une présence sur toutes les régions partageant une frontière avec cet emplacement. Cela est indiqué par les flèches rouges pointant de l'emplacement vers les régions adjacentes.




Toute capacité ou action ne spécifiant pas le lieu où elle doit être résolue doit l'être dans un territoire où votre dieu exerce sa présence. Pour les actions nécessitant la présence du dieu, cela est rappelé par son icône à côté de l'action correspondante.

Vous déplacez votre dieu vers un emplacement disponible durant l'étape d'appel et après avoir utilisé des cartes actions permettant d'APPELER votre dieu. Lorsque vous sélectionnez une carte Action Divine, il est impératif de se rappeler cette règle, car de nombreuses capacités n'affectent que les régions où votre dieu exerce sa présence.




*Si Kukulcan devait utiliser la seconde action de la carte Ferveur ci-dessus, il ne pourrait CHÂTIER des Chamans que sur les territoires Coba et Chichen Itza, car ce sont les 2 régions sur lesquelles il est présent, comme indiqué par les flèches rouges.*

# Gagner des PV (Points de Victoire)

Lors de la mise en place, le marqueur PV de chaque joueur est placé en ordre descendant. Pourquoi? Car deux joueurs ne peuvent jamais avoir le même score durant la partie. Si vous marquez un montant de PV qui vous placerait au même niveau qu'un autre joueur, vous avancez votre marqueur jusqu'à la prochaine case libre. Lorsque vous marquez des points, on compte toujours l'espace occupé par un autre marqueur PV. Lorsque plusieurs joueurs gagnent simultanément des PV, commencez toujours par le joueur ayant le plus de PV puis procédez par ordre de PV décroissant.




*Le joueur vert a un score de 13, le joueur jaune 12. Le joueur Jaune construit le niveau 2 d'une pyramide dont le niveau 1 appartient au joueur Vert. Le gain de PV se fait en simultané pour les 2 joueurs, en commençant par le joueur qui a le plus de points, suivi des joueurs restants par ordre de PV descendant. Dans ce cas, le joueur Vert gagne 1 PV, car le joueur Jaune a construit un étage par dessus sa pyramide, faisant passer son score à 14. Le joueur Jaune gagne 2 PV pour avoir construit le niveau 2 de la pyramide, portant son score à 14 également. Comme son marqueur ne peut occuper le même espace que celui de Vert, il place son marqueur sur le prochain emplacement disponible.*

# Termes et mots-clés utilisés

La section suivante est un résumé de l'ensemble des termes utilisés dans Mezo, également présent sur les plateaux Tribu. La plupart des termes ci-dessous ont une définition générique mais doivent toujours respecter la règle de présence de la divinité.

Il est également important de rappeler que lorsqu'un joueur effectue une action, il doit la résoudre au mieux de ses possibilités. Par exemple, si un joueur choisit l'action RÉCUPÉRER pour 3 unités alors qu'il n'a que 2 unités à Xibalba, il appliquera au mieux les effets de son action, replaçant les 2 unités dans sa réserve.

**APAISER (APPEASE)** : Sacrifiez des unités depuis une région où votre dieu est présent ou depuis votre Réserve pour utiliser la capacité indiquée sur une tuile Courroux. S'il n'y a aucune unité sur cette tuile, déplacez 1 unité sur la tuile et appliquez son effet. Sinon, si au moins une unité est présente sur la tuile, vous devez déplacer 2 unités pour pouvoir appliquer son effet.

**RÉVEILLER (AWAKEN)** : Déplacez les unités de Xibalba vers la région concernée. Ne s'applique toujours qu'à vos propres unités. Le type (s'il est restreint) et le nombre d'unités réveillées sont toujours définis par l'action ou la capacité en cours de résolution.

**CONSTRUIRE (BUILD)** : Permet de rajouter un Glyphe ou un étage de pyramide sur la région concernée. Vous êtes limité au nombre de Glyphes et de pyramides dont vous disposez. CONSTRUIRE ne peut pas être utilisé pour déplacer un Glyphe ou un niveau de pyramide déjà présent sur le plateau.

**APPELER (CALL)** : Vous devez à la fois déplacer votre dieu et utiliser sa capacité APPELER.

**DÉTRUIRE (DEMOLISH)** : Enlevez un Glyphe ou le niveau supérieur d'une pyramide dans la région concernée.

**DÉPLOYER (DEPLOY)** : Déplacez les unités de votre Réserve vers la région concernée. Si l'action ou le pouvoir spécifie un type d'unité particulier, le type des unités déployées doit correspondre.

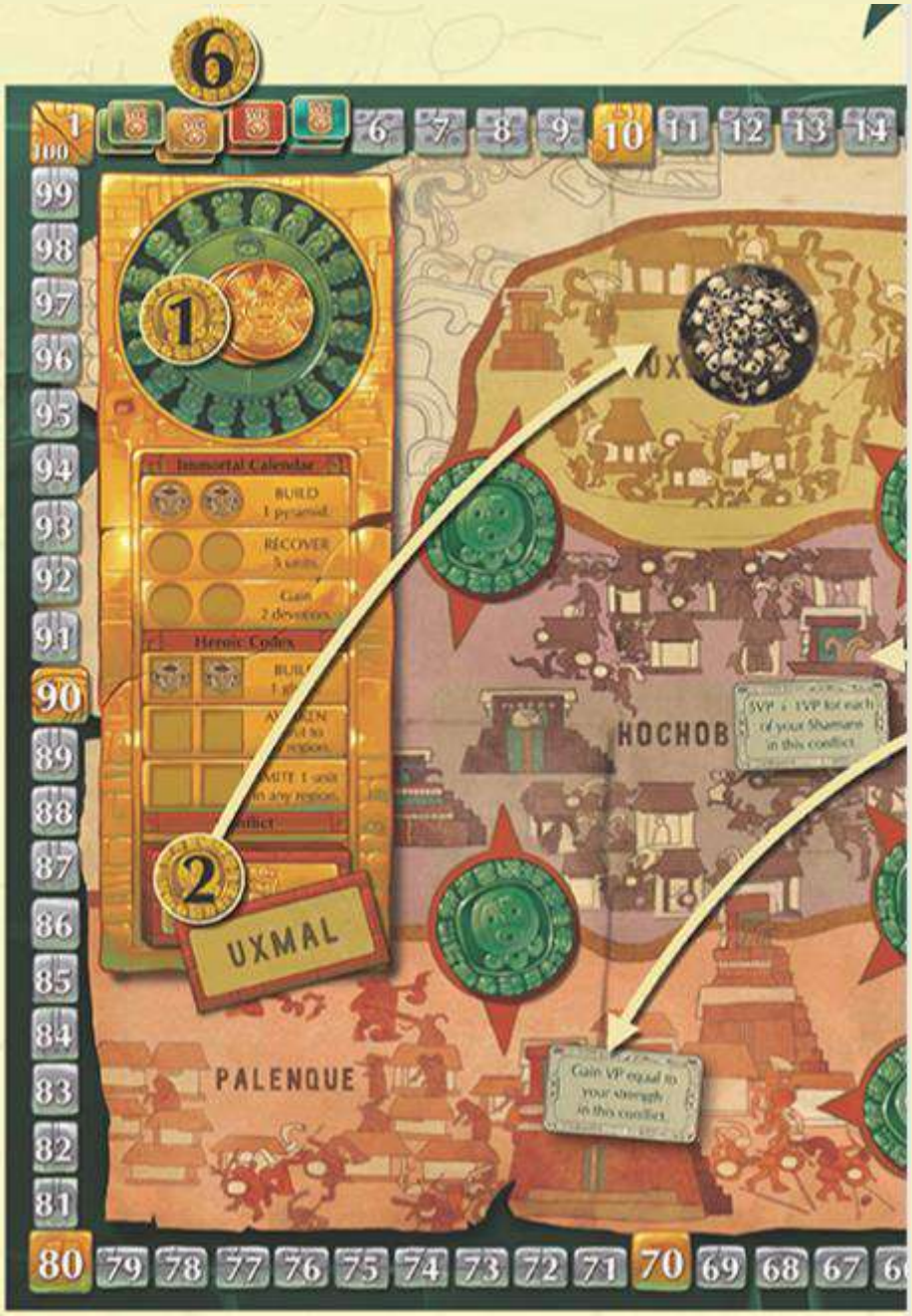
**EXILER (EXILE)** : Déplacez les unités de la région concernée vers la réserve du joueur les contrôlant.

**RÉCUPÉRER (RECOVER)** : Déplacez les unités de Xibalba vers votre Réserve. Ne s'applique toujours qu'à vos propres unités.

**CHÂTIER (SMITE)** : Déplacez les unités de la région concernée vers Xibalba.

**TRANSFORMER (TRANSFORM)** : Remplacez un Glyphe ou le niveau supérieur d'une pyramide présent dans la région concernée par l'un des vôtres. Pour les pyramides, vous gagnez des PV comme si vous aviez réalisé l'action CONSTRUIRE. Vous pouvez choisir de TRANSFORMER votre propre pyramide et gagner les PV comme si vous veniez de la construire.

# Mise en place




1. Placez le Cadran compteur d'Âge avec la flèche pointant sur le premier Âge.
2. Mélangez les 6 tuiles Conflit et empilez-les face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau. Ensuite, révélez la tuile Conflit au sommet de la pile pour déterminer la Région Dévastée. Placez un marqueur Région Dévastée sur la Région correspondante et rangez la tuile Conflit de cette Région dans la boîte. **Dans une partie á 3 joueurs, révélez une deuxième tuile Conflit et placez à nouveau un marqueur Région Dévastée dans la Région correspondante. Rangez également cette tuile Conflit dans la boîte.**
3. Placez au hasard une tuile Autel dans chaque Région ne contenant pas de marqueur Région Désolée. Mettez de côté le marqueur Région Sacrée, il sera placé durant l'étape Déploiement de l'Âge 1.
4. Prenez au hasard et sans les regarder une tuile Courroux pour chaque Âge (avec 1, 2 et 3 points au dos), et placez-les face-cachée sur les espaces correspondants dans la zone Courroux sur le plateau. Rangez les tuiles non utilisées dans la boîte.
5. Chaque joueur choisit une Tribu (couleur) et un totem de Tribu, puis prend le matériel correspondant : figurines, sous-socles pour sa divinité et son Champion, niveaux de pyramide, Glyphes, marqueurs Piété, Capacités de Tribu, Action Résolue et PV. Chaque joueur place son marqueur Piété sur la case 0 de la piste Piété de son plateau Tribu. Enfin, chaque joueur place 1 Chaman et 1 Guerrier sur Xibalba sur le plateau principal.
6. Prenez les marqueurs de PV de chaque joueur et révélez en un au hasard. Placez le marqueur PV de ce joueur sur la cinquième case de la piste de score. Le joueur situé à sa gauche place son marqueur sur la quatrième case, et ainsi de suite jusqu'à ce que le marqueur PV de chaque joueur soit placé.
7. En commençant par le joueur avec le moins de PV et par ordre de PV croissant, chaque joueur choisit une divinité et prend tous les composants associés : figurine de la divinité, carte de référence du dieu et les 5 cartes Actions Divines. Ensuite, chaque joueur place le sous-socle de sa couleur sous sa divinité et son Champion.

Rangez tous les composants inutilisés dans la boîte, le premier Âge commence.




## Variante pour 2 joueurs

La mise en place pour 2 joueurs suit les règles normales, avec les exceptions suivantes :

1. Révélez la tuile au sommet de la pile Conflit pour déterminer la Région Dévastée. Placez un marqueur Région Dévastée sur la Région correspondant à la tuile révélée et rangez la tuile dans la boîte.

2. Révélez les 2 prochaines tuiles Conflit, Placez dans chacune des 2 Régions correspondantes l'une des 2 bases de pyramide les plus grandes, prises aléatoirement dans le stock d'une couleur non utilisée. Re-mélangez ensuite ces tuiles avec les autres tuiles Conflit.

3. Chaque joueur choisit 2 Champions, car chaque joueur utilisera 2 Champions dans cette variante.

4. Chaque joueur choisit une des 2 couleurs possédant 2 sous-socles Champion et les fixe sous ses Champions.

   Les règles du jeu à 2 sont les mêmes que pour le jeu normal, à l'exception de l'étape de déploiement des Champions pendant laquelle chaque joueur déploiera en même temps ses 2 Champions.

# Déroulement de la partie

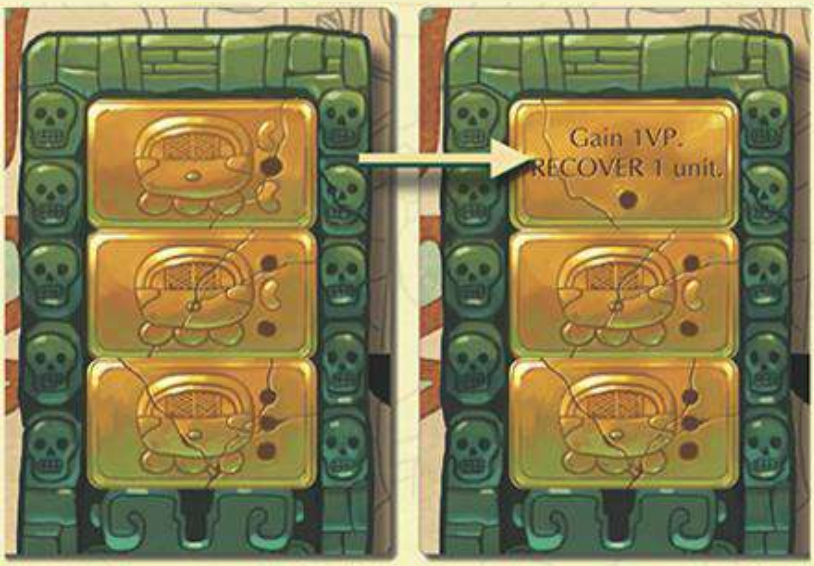
Mezo se joue sur 3 Âges. Durant chacun de ces âges, les joueurs choisiront une capacité pour leur tribu, déploieront leur tribu sur le plateau, appelleront leur dieu et résoudront les conflits dans chaque région du plateau. Le joueur ayant le plus de PV à la fin du jeu est déclaré vainqueur.

Chaque Âge se compose des étapes suivantes, qui sont expliquées en détails dans les pages suivantes :

- DÉBUT D'ÂGE : Révélation de la tuile Courroux pour l'Âge en cours, sélection de la compétence Tribu.
- DÉPLOIEMENT : Placer son Champion sur le plateau, placer ses unités, déterminer la Région Sacrée.
- APPEL : Appel des dieux.
- CONFLIT : Résolution des Conflits dans chaque Région.
- FIN D'ÂGE : Décompte de fin d'Âge, entretien pour le prochain Âge.

## Début d'Âge

D'abord, révéler la tuile Courroux dont le nombre de points sombres correspond à l'Âge en cours (il y a toujours autant de tuiles Courroux retournées que le numéro de l'Âge en cours).




Ensuite, en commençant par le joueur avec le plus de PV et par ordre de PV descendant, les joueurs choisissent une compétence Tribu pour l'Âge en cours, en plaçant le marqueur Capacités de tribu sur l'emplacement correspondant de son plateau Tribu. La capacité choisie conférera un avantage important pour cet Âge et les suivants.



# Étape de Déploiement




En commençant par le joueur avec le plus de PV et par ordre de PV descendant chaque joueur réalise son étape de Déploiement. Un joueur ne peut déployer d'unité vers des régions contenant un marqueur Région Dévastée. L'étape de Déploiement suit les règles suivantes :

1. Appliquez toute compétence Tribu devant être activée durant l'étape Déploiement.
2. Déployez votre Champion vers une Région ne contenant aucun autre Champion. Un joueur peut déployer son Champion dans une région contenant ses propres unités issues d'un Âge précédent ou suite à une compétence Tribu.
3. Déployez jusqu'à 3 unités (dans n'importe quelle combinaison) vers **chaque** Région ne contenant **pas** votre Champion. Un joueur peut déployer ses unités dans une Région contenant ses propres unités issues d'un Âge précédent ou suite à une compétence Tribu.

La Région Sacrée est la seule région ne contenant pas de Champion. Le dernier joueur choisira ainsi quelle région sera la Région Sacrée ! Placez le marqueur Région Sacrée par-dessus la tuile Autel de cette région, remplaçant ainsi le bonus de la Région.

**Note** : Les Régions contenant un marqueur Région Dévastée ne sont pas considérées valides pendant cette partie. Les joueurs ne peuvent pas Déployer d'unités dans ces régions ni y résoudre de capacité ou d'action, même si l'effet s'applique à 'n'importe quelle Région'.

# Étape d'Appel

En commençant par le joueur avec le plus de PV et par ordre de PV descendant, chaque joueur va APPELER son dieu. Lors de l'Âge 1, chaque joueur va d'abord APPELER sa divinité en la positionnant sur un emplacement à cheval sur plusieurs Régions, puis elle exercera sa capacité APPEL sur une des régions adjacentes. On considère que votre dieu exerce sa présence sur toutes les Régions adjacentes.

Après ce placement initial, lors des Âges suivants, APPELER implique à la fois le déplacement de votre divinité et l'application de sa capacité APPEL. Vous êtes néanmoins libre de résoudre ces 2 actions dans l'ordre de votre choix. Les compétences de chaque dieu augmentent en fonction de l'Âge, comme illustré ci-dessous :






*Dans cet exemple, Kukulcan APPELLE 2 Guerriers durant l'Âge 2. L'emplacement de Kukulcan est à la frontière de Becan, Hochob et Palenque. Il peut déployer ses Guerriers dans n'importe laquelle de ces 3 Régions. Après avoir déployé ses Guerriers, Kukulcan se déplacera à l'emplacement situé juste en dessous, entre Palenque et Becan.*

# Étape de Conflit

La majeure partie du jeu se déroule durant l'étape de conflit. Les joueurs choisissent leurs cartes Action Divine pour déclencher des compétences et améliorer leur Force dans les différentes Régions, ainsi que tenter d'y obtenir les majorités pour le Calendrier Immortel et le Codex Héroïque.

D'abord, révélez la tuile Conflit située au sommet de la pile pour déterminer dans quelle région se déroule le Conflit. Tous les joueurs participent au Conflit, qu'ils aient ou non des unités ou leur divinité présentes dans cette Région.

**Note** : Le Conflit dans la Région Sacrée est résolu différemment des autres conflits, en suivant les règles décrites à la page 15.

Chaque joueur suit les étapes suivantes durant un Conflit :

1. Piochez les 3 premières cartes de votre deck de cartes Action Divine. S'il y a moins de 3 cartes dans votre deck, piochez-en autant que vous le pouvez.
2. Choisissez une des cartes piochées et placez-la face cachée à côté de la carte de référence de votre dieu. Replacez les cartes non jouées sur le dessus de votre deck, dans l'ordre de votre choix.
3. Une fois que chaque joueur a terminé l'étape précédente, révélez la carte choisie. En commençant par le joueur à gauche du joueur dont le Champion se trouve dans la Région en Conflit, et en tournant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une action non encore utilisée de sa carte Action Divine, l'exécute, puis la couvre d'un marqueur d'Action Résolue. L'action choisie est toujours résolue au mieux de vos capacités. La sélection d'action continue jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 2 actions.
4. En commençant par le joueur à gauche du joueur dont le Champion se trouve dans la région en Conflit, et en tournant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur possédant au moins 1 Glyphe dans la Région en Conflit peut choisir d'en DÉMOLIR un (dans cette région), le replaçant dans sa réserve, afin de réaliser la troisième action présente sur la carte Action Divine. Une fois que chaque joueur a fait son choix, résoudre le conflit.

*Dans cet exemple à 4 joueurs, Hochob est la région où se déroule le Conflit. Le joueur Bleu n'a aucune unité dans le Conflit mais participe néanmoins au conflit en choisissant une carte Action Divine. Chaque joueur choisit et révèle sa carte Action Divine et le conflit débute. Comme le Champion du joueur Vert est présent dans la région, le joueur à gauche du joueur Vert commencera à choisir son action.*



## Cartes Action Divine

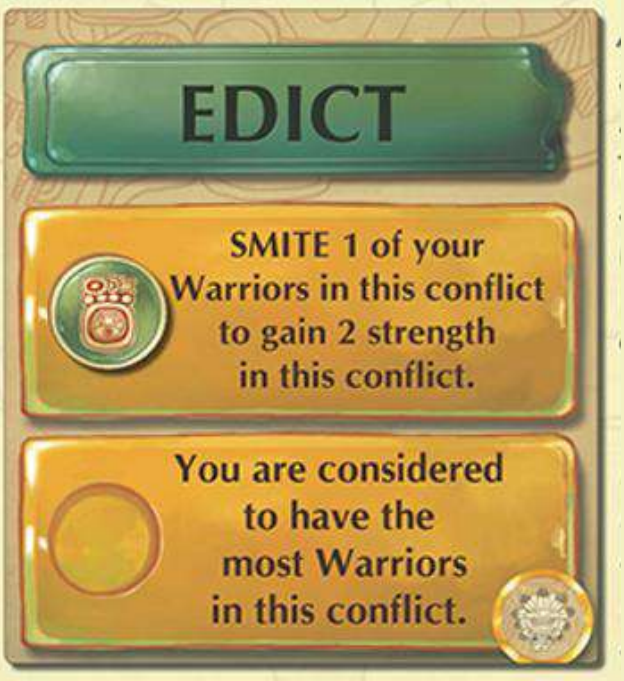
Chaque divinité possède un deck unique, composé de 5 cartes Action Divine, chacune contenant 3 actions. L'action du bas, aussi appelée action Cérémoniale, est la même sur toutes les cartes du deck de cette divinité. L'action Cérémoniale est généralement plus faible que les 2 autres actions mais vous permet d'APAISER le Courroux divin. Si vous choisissez d'APAISER, vous bénéficiez du pouvoir d'une des tuiles Courroux déjà révélées, mais vous devez cependant réaliser un sacrifice. S'il n'y a aucune unité dans la zone Courroux (située sous les tuiles Courroux), placez-y 1 unité en provenance soit d'une région où votre dieu exerce sa présence, soit de votre réserve. Si au moins une unité est déjà présente dans la zone Courroux, vous devez y placer 2 unités pour pouvoir bénéficier de son pouvoir.

Certaines actions sont illustrées par le pictogramme d'Aide-Mémoire de divinité, invitant à placer le jeton correspondant sur la région en Conflit afin que chaque joueur puisse se rappeler le bonus résultant de l'action en cours. *Sur la carte Action Divine à droite, quand Kukulcan utilise la deuxième action, il place le jeton correspondant sur la Région en Conflit pour signifier qu'il aura la majorité de Guerriers dans ce Conflit.*

Certaines actions possèdent l'icône de leur divinité dans le cercle à gauche de l'action, pour rappeler que cette capacité ne s'applique que si le dieu exerce sa présence dans la Région en Conflit. Se référer à la section Présence ci-avant pour plus de détails.




## Action Passer




Un joueur qui ne peut ou ne veut plus réaliser une action disponible peut choisir de Passer. Dans ce cas, le joueur concerné peut choisir de gagner 1 Piété ou de RÉCUPÉRER 1 unité. Lorsqu'un joueur choisit de Passer, il doit choisir une des actions libres de sa carte Action Divine et la couvrir d'un marqueur Action Résolue. Cette action n'est plus disponible pour le reste de ce conflit. Un joueur qui choisit de Passer n'est pas exclu du Conflit et continue d'y participer jusqu'à sa résolution complète.

*Kukulcan choisit de Passer et place son marqueur Action Résolue sur la première action de sa carte Action Divine, afin de RÉCUPÉRER 1 unité au lieu de réaliser l'action CHÂTIER (SMITE). Cette action sera indisponible durant les prochains tours de ce Conflit, tout comme si elle avait été résolue normalement.*

# Résoudre un Conflit

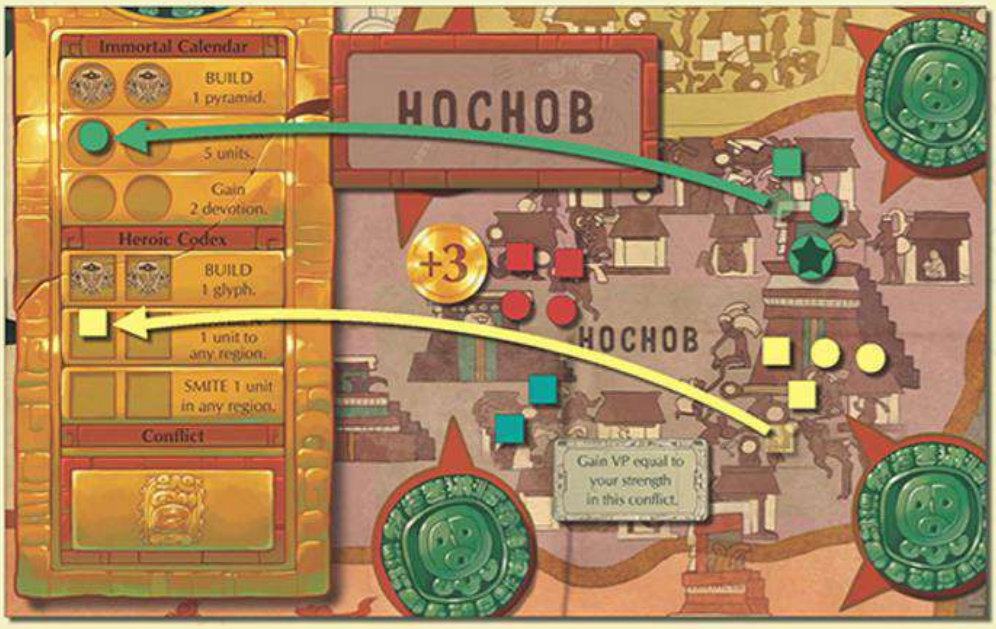
Le joueur possédant le plus de Force dans ce conflit le remporte. Pour déterminer votre Force, additionnez la valeur de vos unités, Champions, Glyphes et de tout autre éventuel bonus :

**Champions** : 2 Forces + tout bonus applicable.
**Glyphes** : 1 Force / Glyphe.
**Chamans** : 1 Force / unité.
**Guerrier** : 1 Force / unité.
**Bonus** : Bonus de Force provenant de compétences Tribu ou d'action choisie durant ce conflit.

Le joueur ayant le plus de Force remporte le conflit et gagne le bonus indiqué sur la tuile Autel présente dans la Région. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est le joueur possédant son Champion dans ce conflit qui départagera le gagnant parmi les joueurs à égalité.

Après avoir déterminé le vainqueur du conflit dans cette région, vérifiez les majorités sur le Calendrier Immortel et le Codex Héroïque. Le joueur avec le plus de Chamans dans la région du Conflit prend un de ses Chamans présents dans le Conflit et le place sur un emplacement disponible du Calendrier Immortel, puis résout le bonus correspondant. Ensuite, le joueur avec le plus de Guerriers dans la région du Conflit prend un de ses Guerriers présents dans le Conflit et le place sur un emplacement disponible du Codex Héroïque, puis résout le bonus correspondant. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est le joueur possédant son Champion dans ce conflit qui départagera le gagnant parmi les joueurs à égalité. S'il n'y a aucune unité du type correspondant dans la région du Conflit, alors aucune majorité n'est attribuée pour ce type d'unité.

A la fin du Conflit, enlevez le Champion et toutes les unités de la région. Ils retournent dans la Réserve de chaque joueur (les Glyphes restent en place). Déplacez vers Xibalba les unités sacrifiées présentes dans la zone Courroux, et enlevez les marqueurs Action Résolue des cartes Actions Divines. Placez la tuile Conflit à côté du plateau et passez à la résolution du prochain Conflit en répétant toutes les étapes précédentes. Résoudre ainsi les Conflits dans chacune des Régions, puis passer à l'étape de fin d'Âge.




*Dans ce Conflit, le joueur Bleu a 2 de Force, le joueur Jaune et le joueur Vert ont une Force de 5, et le joueur Rouge une Force de 7. Le joueur Rouge remporte le Conflit, déclenchant le bonus de l'autel qui lui rapporte ainsi 7 PV. Les joueurs Vert, Rouge et Jaune sont à égalité pour la majorité du Calendrier Immortel, donc Vert, qui possède le Champion dans la région départage l'égalité en sa faveur. Il déplace l'un de ses Chamans vers un emplacement libre du Calendrier Immortel et bénéficie du bonus RÉCUPÉRER 5 unités. La majorité du Codex Héroïque est ensuite résolue. Le joueur Jaune a le plus de Guerriers dans la région, il place donc un Guerrier du Conflit vers un emplacement libre du Codex Héroïque qui lui permet de REVEILLER 1 unité dans n'importe quelle Région.*

# Résoudre le Conflit dans la Région Sacrée

La Région Sacrée symbolise l'harmonie momentanée entre les tribus, lorsque par piété, les sacrifices rituels sont fait en offrande aux dieux. Le Conflit dans la Région Sacrée se résout différemment des autres Conflits.

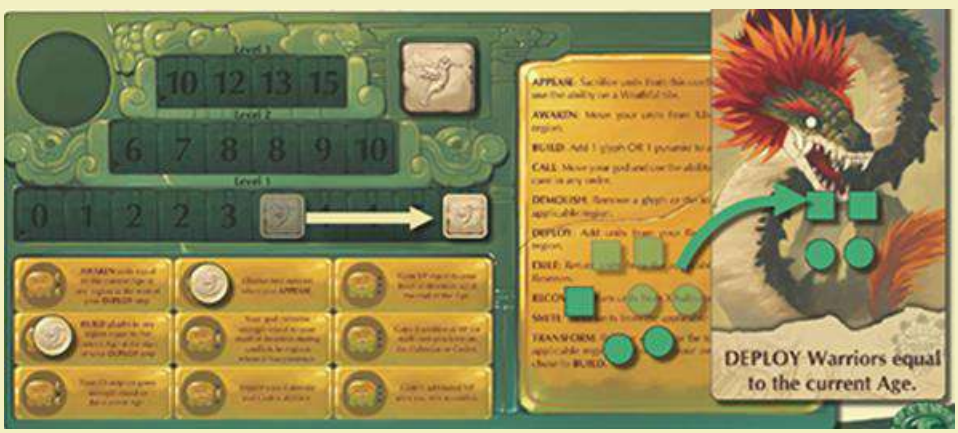
En démarrant avec le joueur ayant le plus de PV et en continuant par ordre de PV décroissant, chaque joueur choisit combien d'unités de sa Réserve il souhaite sacrifier pour son dieu. Chaque unité sacrifiée de cette manière rapporte immédiatement à son propriétaire 1 Piété et une Force supplémentaire dans la Région Sacrée. Placez les unités sacrifiées sur la carte de référence de votre dieu.

**Note** : Les joueurs ne peuvent pas sacrifier d'unité présente dans la Région Sacrée, mais uniquement depuis leur propre Réserve.

Une fois que chaque joueur a choisi combien d'unités sacrifier, le vainqueur de la Région Sacrée est déterminé en additionnant la force totale de chaque joueur dans la Région Sacrée : unités et Glyphes présents dans la Région, compétences choisies sur le plateau Tribu, unités sacrifiées de la réserve. Le joueur avec le plus de Force remporte le Conflit et gagne 8 PV comme indiqué sur le marqueur Région Sacrée. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, le joueur avec le moins de PV parmi ceux-ci choisit le vainqueur. Les majorités Calendrier Immortel et Codex Héroïque ne sont pas évaluées dans la Région Sacrée.
Une fois le vainqueur du Conflit déterminé, rangez (dans la Réserve de leur propriétaire) toutes les unités présentes dans la Région Sacrée (laissez les Glyphes en place). Déplacez toutes les unités sacrifiées (sur la carte de référence de votre dieu) vers Xibalba. Placez la tuile Conflit à côté du plateau et passez à la résolution du prochain Conflit, ou à l'étape de fin d'Âge si c'était le dernier.




*Dans cet exemple, la Région Sacrée est Uxmal, elle comporte le marqueur Région Sacrée. Le joueur Vert a le plus de PV et sera donc le premier joueur à choisir de sacrifier des unités. Il en sacrifie 4 depuis sa Réserve, qu'il place sur la carte de référence de son dieu, et gagne 4 Piété et 4 Forces dans le Conflit. En comptant les 3 unités présentes dans la Région Sacrée, le joueur Vert a donc une Force de 7. En continuant par ordre de PV décroissant, les autres joueurs choisissent combien d'unités sacrifier. Le joueur Rouge sacrifie 4 unités et arrive à un Force de 8, le joueur Bleu sacrifie 7 unités et arrive à un total de 9, et, enfin le joueur Jaune sacrifie 5 unités, ce qui porte sa Force à 9 également. Les joueurs Jaune et Bleu sont à égalité avec 9 de Force. Le joueur Jaune ayant moins de PV que le joueur Bleu, il départage l'égalité en sa faveur et remporte le Conflit, gagnant ainsi le bonus de 8 PV inscrit sur le marqueur Région Sacrée.*



# Etape de fin d'Âge

Une fois tous les Conflits résolus, les joueurs termineront chaque Âge en réalisant les étapes suivantes :

1. Par ordre de PV décroissant, chaque joueur gagne 2 PV par unité présente sur le Calendrier immortel ou le Codex Héroïque. Les unités retournent ensuite dans la Réserve de leur propriétaire.
2. Par ordre de PV décroissant, chaque joueur gagne autant de PV que l'Âge en cours (1 au premier Âge, 2 au deuxième, 3 au dernier) pour chaque région où il possède au moins un étage de pyramide.
3. Chaque joueur mélange son deck de cartes Action Divine et le place face-cachée à côté de la carte référence de son dieu.
4. Tournez le Cadran compteur d'Âge jusqu'à l'Âge suivant.
5. Mélangez les tuiles Conflit face cachée et placez-les sur les emplacements correspondants sur le plateau.

Si c'est la fin de l'Âge 3, la partie se termine. Réalisez le décompte de fin de partie. Sinon, débutez le nouvel Âge avec l'étape de Début d'Âge.

# Fin de partie

Le jeu se termine à la fin de l'Âge 3 par un décompte de fin de partie. En commençant par le joueur avec le plus de PV et en continuant par ordre de PV décroissant, chaque joueur gagne autant de PV que la position occupée par le marqueur Piété sur la piste correspondante de son plateau Tribu, ainsi que les éventuels PV provenant des compétences de l'Âge 3 non encore résolues.

*Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Vert gagne 13 PV grâce à la position occupée par son marqueur Piété, ainsi que 6 PV additionnels provenant de la compétence Tribu choisie pour l'Âge 3 (2 PV gagnés par niveau de Piété).*




**Le joueur avec le plus de PV à la fin du jeu remporte la partie, honorant sa divinité à travers les âges !**

# Modules additionnels (Extension Souls for Xibalba)

La section suivante présente les différents modules additionnels que vous pouvez rajouter dans vos parties de Mezo. Elles sont pensées pour étendre le jeu de base et ne changent pas ses principales règles. Vous pouvez en ajouter une ou plusieurs à la fois, selon vos préférences. Ces modules ne sont pas compatibles avec le mode de jeu Solo.

## Cités



Après la mise en place de la partie, en commençant par le joueur avec le plus de PV et par ordre de PV décroissant, les joueurs placeront leur Cité dans n'importe quelle Région n'en comportant pas.

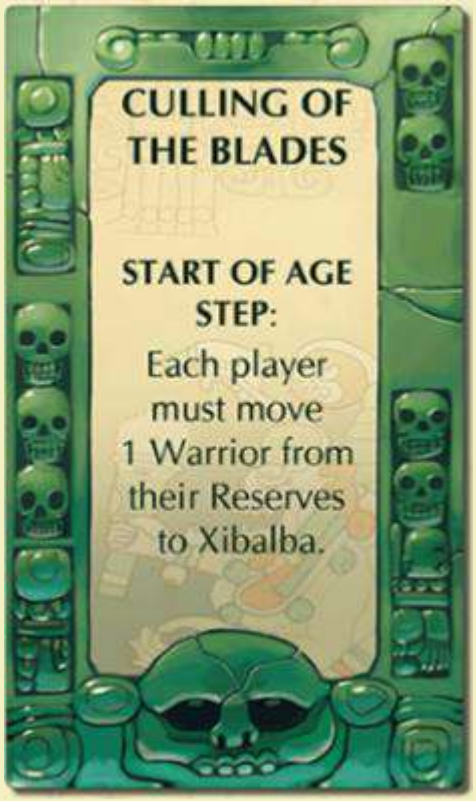
Pendant l'étape de début d'Âge, en même temps qu'il choisit la compétence Tribu pour cet Âge, chaque joueur peut DÉPLOYER 1 unité dans la Région contenant sa Cité. Cette unité ne compte pas dans la limite de déploiement de 3 unités de l'étape Déploiement. Un joueur pourra choisir de Déployer son Champion dans la Région contenant sa ville (si aucun autre Champion n'est présent).

Quand un joueur gagne un Conflit dans une Région contenant la Cité d'un autre joueur, cette Cité est détruite. Cela rapporte 1 PV supplémentaire au vainqueur du Conflit et le jeton Cité est retiré du plateau.

Un joueur dont la Cité a été détruite ne pourra plus DÉPLOYER d'unité additionnelle dans cette Région pendant l'étape de début d'Âge. En fin de partie, toute Cité non détruite rapportera 3 PV à son propriétaire.

## Rituels

Durant la mise en place, piochez 3 cartes Rituel au hasard et formez une pile face cachée à côté du plateau, à proximité des tuiles Courroux. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.




Pendant l'étape de début d'Âge, après avoir révélé la nouvelle tuile Courroux pour cet l'Âge, révélez la première carte au sommet de la pile Rituel et retournez-la, face visible. Son effet ne s'applique que pendant l'Âge en cours durant l'étape indiquée sur la carte.

Pendant la phase de fin d'Âge, immédiatement après le décompte de fin d'Âge pour les pyramides, défaussez la carte Rituel et rangez-la dans la boîte. Si la carte Rituel a un effet de fin d'Âge, résolvez-le à ce moment, avant de ranger la carte.

Certaines cartes Rituel déclenchent un effet ponctuel, comme forcer chaque joueur à déplacer 1 Guerrier de leur Réserve vers Xibalba. Ces effets sont résolus en commençant par le joueur possédant le plus de PV et en continuant par ordre de PV décroissant, jusqu'à ce que chaque joueur ait appliqué l'effet du Rituel.

## Prophéties

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur divinité durant l'étape 7 de la mise en place, mélangez les cartes Prophétie et retournez-en 3, face visible, en formant une colonne verticale sur le côté du plateau. Placez ensuite la carte monument au sommet de la colonne comme indiqué ci-contre.




Ces cartes représentent les prophéties divines en lesquelles toutes les Tribus croient. Chaque carte représente une étape vers l'accomplissement de cette prophétie, qui immortalisera la Tribu la réalisant d'un monument à l'effigie de leur gloire éternelle.

Les cartes Prophétie doivent être réalisées dans l'ordre, en commençant par la carte située la plus en bas de la colonne, et en remontant vers le monument. Quand un joueur remplit les conditions indiquées sur une carte Prophétie, il place son marqueur Tribu sur la carte et gagne immédiatement 3 PV.

Le premier joueur qui complète la troisième carte Prophétie remporte le monument et marque immédiatement 6 PV additionnels. Plus aucun autre joueur ne peut compléter de carte Prophétie. Rangez toutes les cartes Prophétie dans la boîte.

## Cénote Sacré




Au début de chaque Âge, le joueur avec le plus de PV place la tuile Cénote Sacré sous l'Autel de la Région de son choix. Le joueur qui remportera le Conflit dans cette Région gagnera 3 Piétés supplémentaires, en plus du bonus Autel.

## Pouvoir des Tribus

Chaque Tribu reçoit un pouvoir à usage unique (une seule fois dans la partie) qui peut être utilisé au cours d'un Conflit dans une Région où, soit son Champion est présent, soit son Dieu exerce sa présence. Ce pouvoir peut être activé dans l'ordre du tour, une fois que tous les joueurs ont passé ou résolu leur troisième action lors de l'étape Conflit. Le joueur retourne alors son marqueur Tribu et résout une des 2 actions proposées.

