



Son tiempos de sangre, de rituales, de guerra. Los dioses caminan entre las tribus buscando la devoción que les da forma. Serán muchas, pero ¿cuál de ellas perdurará era tras era y sobrevivirá a las demás?

**Mezo** es un innovador juego de control de territorios para 2-4 jugadores inspirado en la mitología maya. Los jugadores controlan a un Dios y a una tribu formada por Guerreros, Chamanes y un Héroe. Las tribus se enfrentarán para conseguir alcanzar una posición dominante, construir pirámides y ofrecer sacrificios con el objetivo de ganar poder ilimitado en nombre de su Dios. Cada Dios es único y, por tanto, cada uno de ellos tiene habilidades muy dispares. En este juego los jugadores tendrán múltiples maneras de alcanzar la victoria.

## CONTENIDO

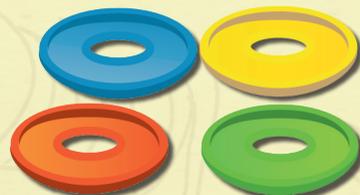
68 miniaturas de Tribu

- 32 Chamanes
- 32 Guerreros
- 4 Héroes

20 cartas de Acción de los Dioses



4 anillos de los Dioses  
(1 de cada color de jugador)



6 anillos de Héroe (1 de cada color de jugador y otros 2 adicionales para las partidas de 2 jugadores)



4 cartas de referencia de los Dioses



2 fichas recordatorias de los Dioses



4 miniaturas de Dioses



Ah Puch

Cabracán

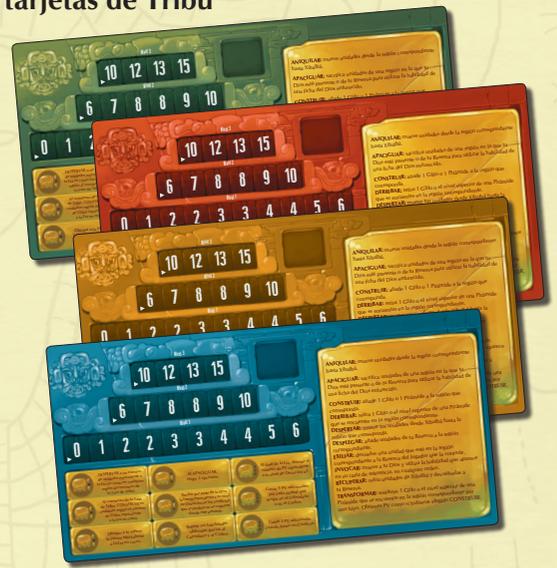
Ixchel

Kukulcán

1 tablero de juego a doble cara



4 tarjetas de Tribu



4 marcadores de puntos de victoria (1 por jugador)



2 marcadores de Regiones inhóspitas



4 fichas de Tribu (1 por jugador)



24 Glifos (6 por jugador)



9 fichas de Dios enfurecido (3 por Era)



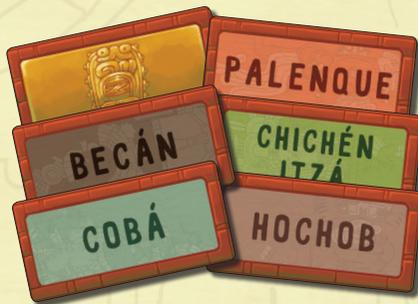
5 fichas de Altar  
1 ficha de Región sagrada



4 marcadores de Devoción (1 por jugador)



6 fichas de Conflicto



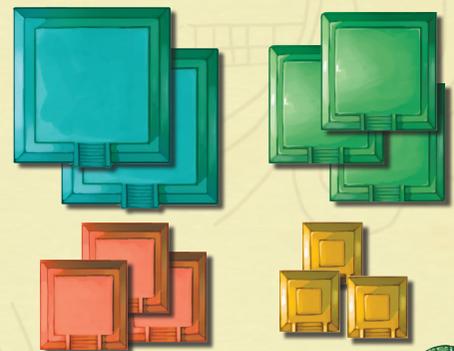
21 fichas recordatorias de Fuerza a doble cara



12 marcadores de selección de acción (3 por jugador)



44 piezas de Pirámide (11 por jugador)



12 marcadores de Habilidades de Tribu (3 por jugador)



1 disco de Era



# CONCEPTOS Y TÉRMINOS IMPORTANTES

Hay varios conceptos y términos en **Mezo** esenciales para poder explicar las diferentes fases del juego. Además de los conceptos que abarca esta sección, también se detallan aquí todos los demás términos del juego, aunque también se detallan en las tarjetas de Tribu para que se puedan consultar más cómodamente a lo largo de la partida.

## TIPOS DE CARTAS DE ACCIÓN

Cada Dios tiene 5 cartas de Acción. Aunque estas cartas difieren enormemente de un Dios a otro, aquellas que comparten título tienen funciones parecidas:

**Legado:** cartas con una acción de INVOCAR y un efecto vinculado a la construcción de Pirámides y a los Glifos.

**Venganza:** cartas con una acción de INVOCAR y un efecto que pueden afectar directa o indirectamente a un Conflicto.

**Fervor:** cartas con un efecto relacionado con tu nivel de Devoción.

**Mandato:** cartas con un efecto controvertido que puede alterar el estado del Conflicto en curso, del tablero o de la Era.

**Misión:** cartas con un efecto de reagrupación ligado normalmente a un aumento de los puntos de victoria (PV) o de la Devoción.

## DEVOCIÓN

La Devoción representa el fervor religioso que tiene tu Tribu hacia tu Dios. La Devoción puede incrementarse mediante el sacrificio de unidades, ya sea durante un Conflicto en una Región consagrada o por la realización de algunas acciones de las cartas de Acción de tu Dios. Por cada Devoción que ganes, avanza 1 espacio hacia la derecha con tu marcador de Devoción sobre el registro de Devoción que hay en tu tarjeta de Tribu. Si ganas Devoción cuando tu marcador se encuentre en el último espacio de un nivel, debes mover tu marcador al primer espacio del siguiente nivel, que aparece marcado con un ► en la esquina inferior. Al final de la partida todos los jugadores obtienen una cantidad de PV equivalente al número que aparezca en el espacio que ocupe su marcador de Devoción sobre el registro de Devoción. Si se diera el caso de que ganaras Devoción cuando tu marcador de Devoción se encuentre en el último espacio del registro de Devoción, obtienes 1 PV más por cada Devoción que ganes. El efecto de algunas acciones estará vinculado a tu nivel de Devoción.

El diagrama muestra el sistema de Devoción con tres niveles:

- Nivel 3:** Espacios 10, 12, 13, 15. Un marcador de Devoción (pájaro) está en el espacio 10.
- Nivel 2:** Espacios 6, 7, 8, 9, 10. Un marcador de Devoción (pájaro) está en el espacio 7. Una flecha blanca indica el movimiento del marcador desde el espacio 7 del Nivel 2 al espacio 10 del Nivel 3.
- Nivel 1:** Espacios 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5. Un marcador de Devoción (pájaro) está en el espacio 5.

Debajo del diagrama se listan las habilidades de los Dioses:

- DESPERTAR a un número de unidades equivalente a la Era en curso en cualquier región al comienzo de tu Fase de Tribu.
- Al APACIGUAR, elegir 2 opciones.
- Al final de la Era, obtener el número de PV equivalente a tu nivel de Devoción x2.
- Al comienzo de tu Fase de Tribu, CONSTRUIR en cualquier región el número de Glifos equivalente a la Era en curso.
- Recibir por parte de tu Dios la fuerza equivalente a tu nivel de Devoción en los conflictos que se produzcan en regiones donde esté presente.
- Ganar 3 PV adicionales por cada unidad que tengas en el Calendario o en el Códice.
- Otorgar a tu Héroe la fuerza equivalente a la Era en curso.
- Repetir tus habilidades obtenidas gracias al Calendario y al Códice.
- Ganar 5 PV adicionales cuando ganes un Conflicto.

En la parte inferior derecha, se detallan las habilidades de los Dioses:

- ANIQUILAR:** mueve unidades desde la región correspondiente hasta Xibalbá.
- APACIGUAR:** sacrifica unidades de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva para utilizar la habilidad de una ficha del Dios enfurecido.
- CONSTRUIR:** añade 1 Glifo o 1 Pirámide a la región que corresponda.
- DERRIBAR:** retira 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente.
- DESPERTAR:** mueve tus unidades desde Xibalbá hasta la región que corresponda.
- DESPLEGAR:** añade unidades de tu Reserva a la región correspondiente.
- EXILIAR:** devuelve una unidad que esté en la región correspondiente a la Reserva del jugador que la controle.
- INVOCAR:** mueve a tu Dios y utiliza la habilidad que aparece en su carta de referencia, en cualquier orden.
- RECUPERAR:** retira unidades de Xibalbá y devuélvelas a tu Reserva.
- TRANSFORMAR:** sustituye 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente por uno tuyo. Obienes PV como si hubieras elegido CONSTRUIR.

# PIRÁMIDES

Algunas acciones te permiten **CONSTRUIR** una Pirámide. Las Pirámides solo pueden estar formadas, como máximo, por 4 pisos, todos apilados en orden ascendente (el 1 irá seguido del nivel 2, luego del nivel 3 y, por último, el nivel 4). Cuando quieras **CONSTRUIR** el primer nivel de una Pirámide en una región, deberás usar la pieza del nivel más bajo que tengas en ese momento. Cuando quieras **CONSTRUIR** una Pirámide en una región que ya contenga 1 o varias piezas de Pirámide, tendrás que usar la pieza correspondiente al siguiente nivel de la Pirámide, es decir, al que vaya después del nivel más alto ya colocado. Dependiendo del tamaño de la pieza de Pirámide que se haya colocado primero, algunas Pirámides podrán tener solo 2 o 3 niveles de altura. Si no tienes en tu Reserva ninguna pieza de pirámide que puedas colocar conforme a las reglas aquí detalladas, no puedes **CONSTRUIR**.



Tras **CONSTRUIR** una Pirámide en una región, obtienes tantos PV como piezas de Pirámide haya en ella. Si hay jugadores que tienen alguna pieza de Pirámide en esa Pirámide, cada uno de ellos obtiene 1 PV (independientemente del número de piezas de Pirámide que tengan). Como siempre que se obtienen puntos, los puntos se obtienen a la vez.

## RESOLVER ACCIONES Y HABILIDADES

**Mezo** está repleto de efectos muy contundentes desencadenados por las acciones de los jugadores, por las habilidades del Calendario inmortal, las del del Códice de heroicidad, las del Dios enfurecido y las de **INVOCAR**. Para poder jugar a **Mezo** correctamente es fundamental entender dónde se pueden resolver todas estas acciones y habilidades.

- Si una habilidad o una acción no especifica dónde debe resolverse, debe hacerse en una región en la que tu Dios esté presente. A modo de recordatorio, estas habilidades tienen el icono del Dios en cuestión en la zona de selección de acción y detrás del texto de descripción de la acción o de la habilidad.
- Si una habilidad o una acción especifica que debe resolverse en “este Conflicto”, solo puede resolverse en la región del Conflicto en curso. En este caso no es necesario que tu Dios esté presente en la región del Conflicto.
- Si una habilidad o una acción especifica que puede resolverse en “cualquier región”, puede resolverse en cualquier región que no sea una Región inhóspita. En este caso no es necesario que tu Dios esté presente en esa región.
- Si una habilidad o una acción especifica que puede resolverse en “otra región”, puede resolverse en cualquier región que no sea la región del Conflicto en curso. En este caso no es necesario que tu Dios esté presente en esa región.
- Si una habilidad o una acción ofrece más de 1 efecto y especifica que deben resolverse “en la misma región”, el segundo efecto debe resolverse en la misma región que el primero. La primera habilidad o acción debe seguir las restricciones habituales en cuanto a dónde puede resolverse, con lo cual puede ser o no necesario que tu Dios esté presente en la región en cuestión.

## OBTENER PV

En la preparación, los marcadores de PV de los jugadores se colocan en orden descendente. Esto se debe a que la puntuación de los jugadores no puede coincidir en ningún momento de la partida. Si en algún momento recibes una cantidad de puntos de victoria que te obligarían a colocar tu marcador en el mismo espacio que el marcador de otro jugador, debes desplazar tu marcador hacia adelante para ocupar el siguiente espacio disponible. Al hacer el recuento de la puntuación, siempre se contarán los espacios ocupados por otros marcadores de PV. Cuando varios jugadores ganan PV al mismo tiempo, siempre debe hacer el recuento primero el jugador que más PV tenga y luego se sigue en orden descendente.



## PRESENCIA

En las partidas de **Mezo** los Dioses no ocupan regiones, sino las confluencias de los límites de varias regiones. Se considera que los Dioses están presentes en todas las regiones que limiten con la confluencia en la que se encuentren. De cada confluencia salen flechas que señalan las regiones confluyentes. Toda habilidad o acción que no especifique dónde debe resolverse solo podrá resolverse allí donde tu Dios esté presente. Las acciones que requieren presencia muestran el símbolo del Dios en cuestión en la zona de selección de acción.

Podrás mover a tu Dios en la Fase de Dios y tras haber usado una carta de Acción de los Dioses que te permita **INVOCAR** a tu Dios. Para mover a tu Dios, tendrás que elegir una nueva confluencia que no esté ya ocupada por otro Dios. Al seleccionar una carta de Acción de los Dioses es muy importante que recuerdes esta regla, pues hay muchas habilidades que solo afectan a las regiones en las que tu Dios esté presente.



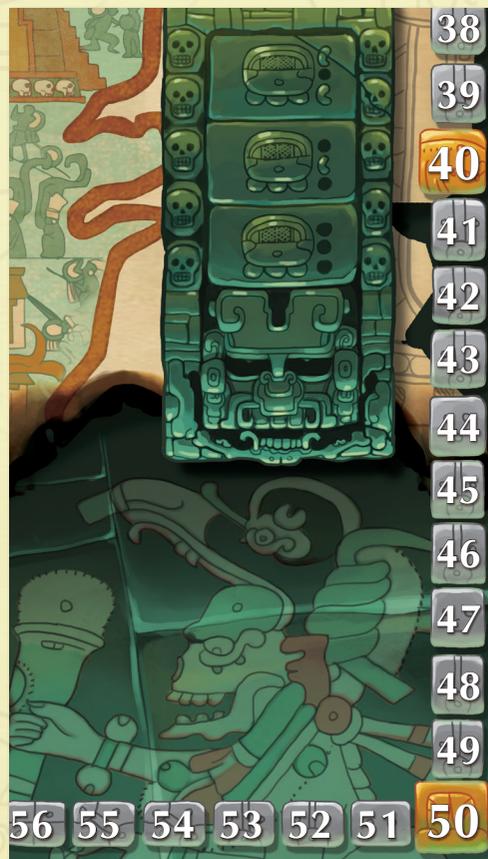
Si Kukulcán utilizara la segunda acción de Fervor, solo podría ANIQUILAR a los Chamanes de Chichén Itzá y Cobá. En la imagen de la izquierda las flechas rojas indican la Presencia.



## XIBALBÁ

En la esquina inferior derecha del tablero hay una zona especial llamada Xibalbá. Las unidades que estén en Xibalbá permanecerán allí hasta el final de la partida o hasta que las saque alguna habilidad.

Hay ciertas habilidades que permiten colocar o retirar unidades de Xibalbá. Las habilidades más frecuentes que permiten colocar unidades en Xibalbá son APACIGUAR y ANIQUILAR. También permite colocar unidades en Xibalbá el resultado de un sacrificio durante un Conflicto en una Región consagrada. Las habilidades más frecuentes que permiten retirar unidades de Xibalbá son DESPERTAR y RECUPERAR.



## TÉRMINOS Y PALABRAS CLAVE DEL JUEGO

A continuación, se muestra un resumen de todos los términos del juego **Mezo**, aunque también se recogen en las tarjetas de Tribu. La mayoría de los términos del juego que parecen más abajo tienen una explicación general, pero aun así deben acatar la regla de la Presencia de su Dios. Es importante recordar que cuando un jugador realiza una acción u obtiene una habilidad gracias a una bonificación, debe hacerlo siempre de la manera más favorable que le permitan sus posibilidades. Por ejemplo, si un jugador elige una acción para RECUPERAR 3 unidades, pero solo tiene 2 unidades en Xibalbá, aplicará la acción al mayor número de unidades que le sea posible, de forma que recupera 2 unidades para su Reserva.

**ANIQUILAR:** mueve unidades desde la región correspondiente hasta Xibalbá.

**APACIGUAR:** sacrifica unidades de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva para utilizar la habilidad de una ficha del Dios enfurecido. Si no hay ninguna unidad sobre el Dios enfurecido, coloca sobre él 1 unidad tuya procedente de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva. Después, elige la ficha del Dios enfurecido que quieras resolver. Si ya hay alguna unidad sobre el Dios enfurecido, debes colocar 2 de tus unidades sobre él para poder elegir qué ficha resolver.

**CONSTRUIR:** te permite añadir 1 Glifo o 1 Pirámide a la región que corresponda, hasta el máximo que te permita la cantidad de cada uno que tengas en tu Reserva. La acción de CONSTRUIR no puede utilizarse para mover Glifos o Pirámides que ya se hayan colocado sobre el tablero.

Tras CONSTRUIR una Pirámide en una región, obtienes tantos PV como piezas de Pirámide haya en ella. Si hay jugadores que tengan alguna pieza de Pirámide en esa Pirámide, cada uno de ellos obtiene 1 PV (independientemente del número de piezas de Pirámide que tengan). Como siempre que se obtienen puntos, los puntos se obtienen a la vez.

**DERRIBAR:** retira los Glifos o el nivel superior de una Pirámide que se encuentren en la región correspondiente.

**DESPERTAR:** mueve tus unidades desde Xibalbá hasta la región que corresponda. Solo puedes DESPERTAR a tus propias unidades. El tipo y la cantidad de unidades que puedes DESPERTAR viene siempre definido por la acción o por la habilidad que estés resolviendo.

**DESPLEGAR:** añade unidades de tu Reserva a la región correspondiente. Si la acción o la habilidad especifica el tipo de unidad, solo puedes DESPLEGAR unidades de ese tipo.

**EXILIAR:** devuelve una unidad que esté en la región correspondiente a la Reserva del jugador que la controle.

**INVOCAR:** implica que muevas a tu Dios y que utilices su habilidad para INVOCAR. Sin embargo, ambas acciones pueden resolverse en cualquier orden.

**RECUPERAR:** retira unidades de Xibalbá y devuélvelas a tu Reserva. En cualquier caso, solo es posible RECUPERAR tus propias unidades.

**TRANSFORMAR:** sustituye un Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente por uno tuyo. Con las Pirámides, obtienes PV como si hubieras elegido CONSTRUIR. Puedes elegir TRANSFORMAR tus propias Pirámides para obtener PV como si las acabaras de construir.





# DESARROLLO DEL JUEGO

Las partidas de **Mezo** se juegan en 3 Eras. En cada Era, los jugadores deben elegir una habilidad para su Tribu, DESPLEGAR su Tribu por las diferentes regiones del tablero, INVOCAR a su Dios y, por último, resolver los conflictos de cada una de las regiones del tablero de juego. El jugador que tenga más puntos al final de la partida será el ganador.

Cada Era consta de las siguientes Fases, que se explican con más detalle en las siguientes páginas:

- **FASE DE INICIO DE UNA ERA:** revela la ficha del Dios enfurecido correspondiente a la Era en curso y selecciona habilidades de la tarjeta de Tribu.
- **FASE DE TRIBU:** coloca unidades sobre el tablero, sitúa a los Héroes y marca Regiones consagradas.
- **FASE DE DIOS:** invoca a los Dioses.
- **FASE DE CONFLICTOS:** resuelve los Conflictos de cada región.
- **FASE DE FIN DE UNA ERA:** termina la Era haciendo recuento y preparando la Era siguiente.

## FASE DE INICIO DE UNA ERA

En primer lugar, revela la ficha del Dios enfurecido que corresponda a la Era en curso según el número de círculos sombreados que muestre en el reverso. El número de fichas de Dios enfurecido que haya boca arriba debe corresponderse siempre con el de la Era en curso.

A continuación, comenzando por el jugador que tenga más PV y continuando en orden descendente de PV, los jugadores eligen una Habilidad de Tribu para la Era en curso. Para ello, tendrán que colocar un marcador de Habilidades de Tribu sobre el espacio correspondiente a la Habilidad elegida de su tarjeta de Tribu. La Habilidad que seleccionen les proporcionará una gran ventaja tanto en la Era en curso como en las venideras.



**Registro de Devoción**

Nivel 2: 10 12 13 15

Nivel 1: 6 7 8 8 9 10

0 1 2 2 3 3 4 4 5 6

**Palabras clave**

**ANILUIAR:** mueve unidades desde la región correspondiente hasta Xibalbá.

**APACIGUAR:** sacrifica unidades de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva para utilizar la habilidad de una ficha del Dios enfurecido.

**CONSTRUIR:** añade 1 Glifo o 1 Pirámide a la región que corresponda.

**DERRIBAR:** retira 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente.

**DESPERTAR:** mueve tus unidades desde Xibalbá hasta la región que corresponda.

**DESPLEGAR:** añade unidades de tu Reserva a la región correspondiente.

**EXILIAR:** devuelve una unidad que esté en la región correspondiente a la Reserva del jugador que lo controle.

**INVOCAR:** mueve a tu Dios y utiliza la habilidad que aparece en su carta de referencia, en cualquier orden.

**RECUPERAR:** retira unidades de Xibalbá y devuélvelas a tu Reserva.

**TRANSFORMAR:** sustituye 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente por uno tuyo. Obtienes PV como si hubieras elegido CONSTRUIR.

**Registro de Devoción**

**Espacio para ficha recordatoria**

**Casilla inicial del registro de Devoción**

**Marcador de Tribu**

**Habilidades de Tribu**

Al comienzo de tu Fase de Tribu, CONSTRUIR en cualquier región el número de Glifos equivalente a la Era en curso.

Otorgar a tu Héroe la fuerza equivalente a la Era en curso.

Al final de la Era, obtener el número de PV equivalente a tu nivel de Devoción x2.

Recibir por parte de tu Dios la fuerza equivalente a tu nivel de Devoción en los conflictos que se produzcan en regiones donde esté presente.

Recuperar tus habilidades obtenidas gracias al Calendario y al Códice.

Ganar 3 PV adicionales por cada unidad que tengas en el Calendario o en el Códice.

Ganar 5 PV adicionales cuando ganes un Conflicto.

## FASE DE TRIBU

De uno en uno, comenzando por el jugador con más PV y continuando en orden descendente de PV, todos los jugadores juegan su Fase de Tribu. Los jugadores no se pueden DESPLEGAR por aquellas regiones que estén marcadas como Regiones inhóspitas, pues a efectos prácticos no forman parte del juego. La Fase de Tribu de cada jugador se resuelve conforme a estas reglas:

1. Resuelve todas las Habilidades de Tribu que deban llevarse a cabo al principio de la Fase de Tribu.
2. A continuación, debes DESPLEGAR a tu Héroe hacia una región en la que no haya otro Héroe. Puedes DESPLEGAR a tu Héroe hacia una región que ya tenga unidades tuyas de Eras anteriores o como resultado de una Habilidad de Tribu.
3. Por último, puedes DESPLEGAR hasta 3 unidades, combinadas como quieras, hacia cada región en la que no haya un héroe tuyo. Puedes DESPLEGAR unidades hacia una región que ya tenga unidades tuyas de Eras anteriores o como resultado de una Habilidad de Tribu.

El último jugador en DESPLEGAR determinará qué región se convierte en Región consagrada. La Región consagrada es la única región en la que no hay un Héroe. Coloca la ficha de Región consagrada sobre la ficha de Altar de esa región, sustituyendo la recompensa.



## FASE DE DIOS

Comenzando por el jugador con más PV y continuando en orden descendente de PV, todos los jugadores tendrán que INVOCAR a su Dios. Para ello, en la Era 1, cada jugador colocará a su Dios en una confluencia que esté disponible y utilizará su habilidad para INVOCAR en cualquiera de las regiones en las que esté presente. Se considera que los Dioses están presentes en todas las regiones que limiten con la confluencia en la que se encuentren.

Tras haber colocado por primera vez a tu Dios en la Era 1, INVOCAR implica que muevas a tu Dios y que utilices su habilidad para INVOCAR. Sin embargo, ambas acciones pueden resolverse en cualquier orden. La habilidad para INVOCAR de los Dioses cambia en función de la Era que esté en curso, como se muestra en este ejemplo de Kukulkán.



*En este ejemplo, INVOCAR a Kukulkán durante la Era 2 permite DESPLEGAR un número de Guerreros equivalente a la Era en curso. Kukulkán se encuentra en una confluencia que limita con Becán, Hochob y Palenque. Por tanto, puede DESPLEGAR Guerreros hacia cualquier región que limite con su confluencia. Tras DESPLEGAR a los Guerreros, Kukulkán se moverá hasta la confluencia que hay más abajo, que limita con Palenque y con Becán.*

# FASE DE CONFLICTOS

La mayor parte del juego se desarrolla durante la Fase de Conflictos. Los jugadores tendrán que elegir cartas de Acción de los Dioses para activar habilidades y determinar su influencia en las diferentes regiones y las mayorías existentes en el Calendario inmortal y en el Códice de Heroicidad.

En primer lugar, revela la ficha de Conflicto superior para determinar cuál será la región del Conflicto. Todos los jugadores participan en todos los conflictos, tengan o no unidades en las regiones del Conflicto y aunque su Dios no esté presente en ellas.

**NOTA:** los Conflictos en la Región consagrada se resuelven de manera diferente. Las reglas sobre cómo resolver Conflictos en la Región consagrada se encuentran en la página 15.

En los Conflictos, cada jugador llevará a cabo los siguientes pasos:

1. Roba las 3 cartas superiores del mazo de cartas de Acción de tu Dios. Si hay menos de 3 cartas en el mazo, roba tantas como puedas.
2. Elige 1 de las cartas de Acción que has robado y colócala boca abajo junto a la carta de referencia de tu Dios. Devuelve las cartas que no hayas elegido a la parte superior del mazo de cartas de Acción de tu Dios en el orden que quieras.
3. Cuando todos los jugadores hayan terminado el segundo paso, revelarán la carta de Acción que hayan elegido. Empieza el Conflicto el jugador que esté a la izquierda del jugador cuyo Héroe se encuentra en la región del Conflicto. Para ello, de la carta de Acción que haya elegido, tendrá que escoger 1 acción que no esté cubierta por un marcador de selección y cubrirla con un marcador de selección. Las acciones escogidas siempre se resuelven de la manera más favorable que te permitan tus posibilidades. La elección de acciones continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador haya elegido 2 acciones.
4. También en el sentido de las agujas del reloj, todos los jugadores que tengan al menos 1 Glifo en esa región tienen la opción de DERRIBAR 1 de sus Glifos y devolverlo a su Reserva para poder elegir la tercera acción de la carta de Acción de su Dios. Cuando todos los jugadores con Glifos tomen una decisión, se resuelve el Conflicto.

*Este es un ejemplo de una partida con 4 jugadores. La región del Conflicto es Hochob. El jugador azul no tiene unidades en esta región, pero como todos los jugadores participan en todos los Conflictos, el jugador azul también tendrá que elegir una carta de Acción de su Dios para este Conflicto. Todos los jugadores eligen y muestran la carta de Acción de su Dios y comienza el Conflicto. Puesto que el Héroe del jugador verde es el que está en la región del Conflicto, comenzará escogiendo acción el jugador que esté a su izquierda.*



## CARTAS DE ACCIÓN DE LOS DIOSES

Todos los Dioses tienen un mazo de 5 cartas de Acción únicas y cada carta tiene 3 acciones. La acción que aparece más abajo, llamada Acción ceremonial, se repite en todas las cartas de Acción de un mismo Dios. La Acción ceremonial suele ser menos potente que las otras acciones, pero te permite APACIGUAR al Dios enfurecido. Cuando decides APACIGUAR, activas una de las habilidades de las fichas del Dios enfurecido que se hayan revelado, pero tendrás que hacer un pequeño sacrificio. Si no hay ninguna unidad sobre el Dios enfurecido, coloca sobre él 1 unidad tuya procedente de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva. Después, elige la ficha del Dios enfurecido que quieras resolver. Si ya hay alguna unidad sobre el Dios enfurecido, debes colocar 2 de tus unidades sobre él para poder elegir qué ficha resolver.

Algunas acciones muestran el símbolo del Dios en cuestión en la zona de selección de acción y detrás del texto de descripción de la habilidad, como una marca de agua, a modo de recordatorio de que esas habilidades solo afectan a aquellas regiones en las que ese Dios esté presente. En el ejemplo de la derecha, el efecto de la primera acción de Ixchel está limitado a las regiones en las que Ixchel esté presente.

Algunas acciones muestran el símbolo de la ficha recordatoria de ese Dios. Eso indica que debes colocar la ficha recordatoria del Dios en cuestión en la región del Conflicto actual de manera que todos los jugadores sepan en todo momento qué habilidades se han activado. En el ejemplo de arriba, cuando Ixchel activa la habilidad de la segunda acción, hay que colocar su ficha recordatoria en la región del Conflicto para que quede claro que tiene el mayor número de Chamanes en ese Conflicto.

Hay algunas habilidades que requieren que todos los jugadores resuelvan un efecto determinado. A la hora de resolver estas habilidades, se empieza por el jugador que esté a la izquierda del jugador que haya escogido la acción y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.



## PASAR



Si un jugador no quiere o no puede llevar a cabo ninguna de las acciones que tiene disponibles puede optar por realizar la acción de Pasar. Cuando realizas la acción de Pasar, puedes elegir entre ganar 1 de Devoción o RECUPERAR 1 unidad. Si decides Pasar, debes elegir 1 de las acciones de la carta de Acción de tu Dios y cubrirla con un marcador de selección. Esa acción ya no estará disponible durante lo que quede de Conflicto. Los jugadores que decidan realizar la acción de Pasar no quedarán fuera del Conflicto, sino que continuarán participando hasta que el Conflicto se haya terminado de resolver por completo.

*Kukulcán decide realizar la acción de Pasar y cubre la acción de la parte superior de su carta de Acción de Mandato. Así puede RECUPERAR 1 unidad en lugar de resolver la habilidad que muestra la carta. En los turnos que quedan en este Conflicto, la primera acción de la carta no estará disponible, como sucedería si la acción se hubiera resuelto de la manera habitual.*

# RESOLVER EL CONFLICTO

El jugador que tenga más fuerza en un Conflicto será el ganador. Para calcular tu fuerza, suma los valores de tus unidades, el de tu Héroe y el de tus bonificaciones:

**Héroes:** 2 de fuerza + bonificaciones aplicables

**Glifos:** 1 de fuerza por cada Glifo

**Chamanes:** 1 de fuerza por cada unidad

**Guerreros:** 1 de fuerza por cada unidad

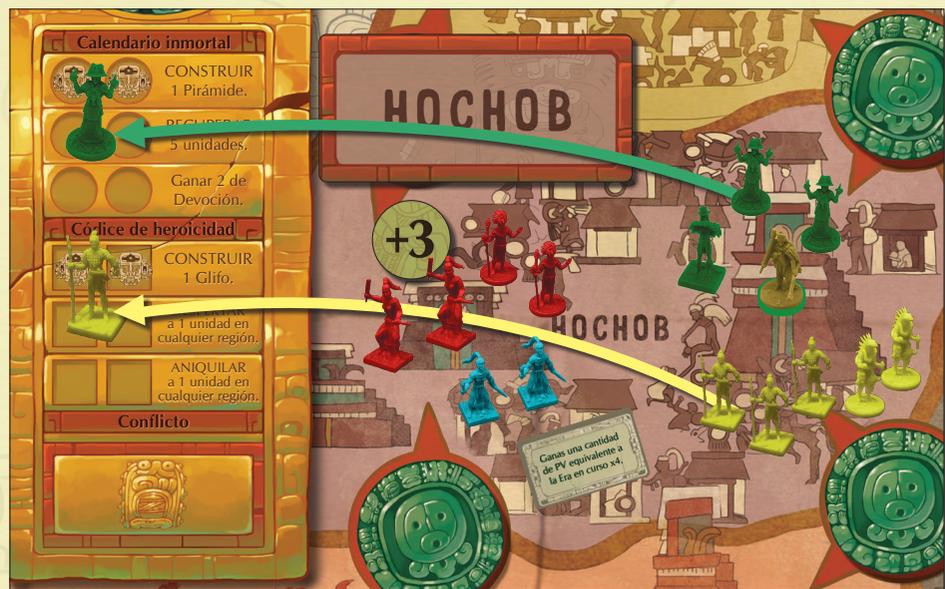
**Bonificaciones:** bonificaciones de fuerza otorgadas por acciones o habilidades de Tribu elegidas durante el Conflicto

El jugador que sume más fuerza gana el Conflicto y obtiene la bonificación de Altar de la región del Conflicto. Si se produjera un empate en fuerza, el jugador cuyo Héroe esté en la región del Conflicto será el encargado de elegir al ganador de entre los jugadores empatados.

Una vez nombrado el ganador de la región, debes comprobar las mayorías del Calendario inmortal y del Códice de heroicidad. El jugador que tenga más Chamanes en la región del Conflicto retira 1 de sus Chamanes del Conflicto, lo coloca en uno de los espacios disponibles del Calendario inmortal y resuelve la habilidad del Calendario correspondiente. A continuación, el jugador que tenga más Guerreros en la región del Conflicto retira 1 de sus Guerreros del Conflicto, lo coloca en uno de los espacios disponibles del Códice y resuelve la habilidad correspondiente del Códice. Si hay un empate a la hora de elegir quién accede al Calendario o al Códice, el jugador cuyo Héroe esté en la región del Conflicto será el encargado de elegir al ganador de entre los jugadores empatados. Si se diera el caso de que no hubiera unidades de ninguno de los dos tipos mencionados en la región del Conflicto, entonces no se concede la mayoría de ese tipo de unidad en este Conflicto.

Al final del Conflicto, retira el Héroe y las unidades de la región del Conflicto y devuélvelas a las Reservas de los jugadores a los que pertenecen (los Glifos se quedan en esa región). Desplaza a Xibalbá todas las unidades sacrificadas al Dios enfurecido. Retira todos los marcadores de selección de acción de las cartas de Acción de los Dioses. Coloca la ficha de Conflicto a un lado del tablero y resuelve el próximo Conflicto siguiendo las fases explicadas anteriormente hasta que se hayan resuelto los Conflictos de todas las regiones.

*En este Conflicto, el jugador azul tiene 2 de fuerza, el jugador amarillo tiene 5 de fuerza, el verde tiene 5 y el rojo tiene 7. El rojo gana el Conflicto y obtiene la bonificación de altar de 7 PV. El verde, el rojo y el amarillo están empatados en cuanto a la mayoría del Calendario inmortal; por tanto, el verde debe decidir a favor de quién resuelve el empate, pues su Héroe se encuentra en la región del Conflicto. El jugador verde rompe el empate a su favor, de manera que obtiene la mayoría del Calendario inmortal y mueve 1 de sus Chamanes desde la región del Conflicto hasta el espacio disponible en el Calendario inmortal que prefiere. Después de que el jugador verde haya elegido el espacio que dice «RECUPERA 5 unidades» y tras resolver su habilidad, se pasa a resolver la mayoría del Códice de heroicidad. El jugador amarillo tiene el mayor número de Guerreros en la región del Conflicto; por tanto, obtiene la mayoría del Códice de heroicidad y mueve 1 de sus Guerreros desde la región del Conflicto hasta el espacio disponible en el Códice de heroicidad que prefiere, en este caso, el que le permite DESPERTAR 1 unidad en cualquier región.*



# REGIÓN CONSAGRADA

La Región consagrada representa un período transitorio de armonía entre las Tribus fruto de los sacrificios rituales que se llevan a cabo en ella como ofrenda votiva hacia los Dioses. El Conflicto de la Región consagrada se resuelve de manera diferente a los demás Conflictos.

Empezando por el jugador con más PV y continuando en orden descendente, cada jugador elige cuántas unidades de sus Reservas quieren sacrificar a su Dios. Por cada unidad que sacrifiquen de esta manera, los jugadores reciben 1 de Devoción y 1 de fuerza adicional en el Conflicto de la Región consagrada. Coloca las unidades que sacrifiquen en la carta de referencia de tu Dios.

**NOTA:** no está permitido sacrificar unidades de la Región consagrada, solo de la Reserva.

Una vez que todos los jugadores hayan decidido cuántas unidades sacrificar, se decide el ganador del Conflicto de la Región consagrada en función de la fuerza que suma cada uno en la Región consagrada. El jugador que suma más fuerza obtiene 8 PV en lugar de la bonificación de Altar de esa región. Si hubiera un empate entre varios jugadores, el jugador que haya empatado que tenga menos PV elige al ganador. Los Conflictos en la Región consagrada no otorgan mayorías de Calendario inmortal ni de Códice de heroicidad.

Una vez nombrado el ganador del Conflicto de la Región consagrada, devuelve todas las unidades de la Región consagrada a las Reservas de los jugadores a los que pertenecen (los Glifos se quedan en esa región). Desplaza a Xibalbá todas las unidades sacrificadas (las que hayan quedado sobre las cartas de referencia de los Dioses). Coloca la ficha de Conflicto a un lado del tablero y resuelve el próximo Conflicto siguiendo las fases explicadas en la página 12 hasta que se hayan resuelto los Conflictos de todas las regiones.

En este ejemplo, la Región consagrada es Uxmal, como indica la ficha de Región consagrada. El jugador verde tiene la puntuación más alta; por tanto, será quien decida en primer lugar cuántas unidades quiere sacrificar.

El jugador verde decide sacrificar 4 unidades de su Reserva, obteniendo así 4 de Devoción y 4 de fuerza. Con los 3 de fuerza que le aportan las unidades que tienen en la región, el jugador verde suma ya 7 de fuerza en este Conflicto. Las unidades sacrificadas se colocan en la carta de referencia de su Dios hasta el final del Conflicto y el jugador verde avanza 4 casillas con su marcador de Devoción. Siguiendo el orden descendente de puntuación, los jugadores deciden cuántas unidades sacrificar: el jugador rojo sacrifica 4 unidades a cambio de un total de 8 de fuerza en el Conflicto; el jugador azul sacrifica 7 unidades para obtener 9 de fuerza; y el amarillo decide sacrificar 5 unidades por un total de 9 de fuerza. Tanto el jugador amarillo como el azul tienen una fuerza de 9. Como el amarillo tiene menos PV que el jugador azul, será quien decida cómo se resuelve el empate. El jugador amarillo se elige a sí mismo como ganador del Conflicto, ganando así 8 PV en lugar de la bonificación de Altar.

Un panel de juego con tres niveles de devoción. El Nivel 3 muestra los números 10, 12, 13, 15. El Nivel 2 muestra los números 6, 7, 8, 8, 9, 10. El Nivel 1 muestra los números 0, 1, 2, 2, 3. Hay un marcador de Devoción que muestra un glifo y un número. Hay varias habilidades o efectos de juego que se activan al ganar un nivel de Devoción. Hay una imagen de un guerrero con una pluma roja y una descripción de la habilidad 'DESPLGAR'.

Nivel 3  
10 12 13 15

Nivel 2  
6 7 8 8 9 10

Nivel 1  
0 1 2 2 3

DESPIERTAR: a un número de unidades equivalente a la Era en curso en cualquier región al comienzo de la Fase de Tribu.

AL APACIGUAR: elige 2 oponentes.

Al final de la Era, obtener el número de PV equivalente a tu nivel de Devoción x 2.

Al comienzo de tu Fase de Tribu, CONSTRUIR en cualquier región el número de Glifos equivalente a la Era en curso.

Recibir por parte de tu Dios la fuerza equivalente a tu nivel de Devoción en los conflictos que se produzcan en regiones donde esté presente.

Cambiar 3 PV adicionales por cada unidad que tengas en el Calendario a un nivel de Devoción x 2.

OTORGAR a tu Héroe la fuerza equivalente a la Era en curso.

Repetir tus habilidades obtenidas gracias al Calendario y al Códice.

Cambiar 5 PV adicionales cuando ganes un Conflicto.

DESPLGAR: mueve unidades desde la Reserva a la región consagrada.

AL APACIGUAR: mueve unidades de una Reserva a la Reserva de tu oponente.

CONSTRUIR: mueve 1 Glifo o 1 Pirámide correspondiente a la Era en curso.

DERRIBAR: retira 1 Glifo o el nivel superior que se encuentre en la región correspondiente.

DESPIERTAR: mueve tus unidades desde la región que corresponda.

DESPLGAR: anade unidades de tu Reserva a la Reserva del jugador correspondiente.

EXILIAR: devuelve la Reserva del jugador correspondiente a la Reserva de tu Dios.

INVOCAR: mueve 1 Dios y utiliza la en la región de referencia, en cualquier oponente.

TRASPASAR: mueve 1 Glifo o el nivel superior que se encuentre en la región que corresponda a la Reserva de tu oponente.

DESPLGAR un número de Guerreros equivalente a la Era en curso.

# FASE DE FIN DE UNA ERA

Una vez resueltos todos los Conflictos, los jugadores pondrán fin a cada Era llevando a cabo los siguientes pasos:

1. En orden descendente de PV, los jugadores reciben 2 PV por cada unidad que tengan en el Calendario inmortal y en el Códice de heroicidad. Devuelve las unidades que haya en el Calendario inmortal y en el Códice de heroicidad a las Reservas de sus jugadores.
2. En orden descendente de PV, los jugadores reciben una cantidad de PV equivalente a la Era que termina por cada región en la que tengan, al menos, 1 Pirámide.
3. Todos los jugadores barajan el mazo de cartas de Acción de sus Dioses y los colocan boca abajo junto a la carta de referencia de sus Dioses.
4. Gira el disco de Era hasta la siguiente Era.
5. Mezcla las fichas de Conflicto boca abajo y colócalas en los espacios correspondientes del tablero.

Cuando termine la Era 3, continúa con el Fin de la partida y con el recuento final. Si termina otra Era, comienza la siguiente Era con la Fase de Inicio de una Era.

# FIN DE LA PARTIDA

Tras la Era 3, la partida termina y se procede al recuento final. Empezando por el jugador con más PV y continuando en orden descendente, cada jugador obtiene tantos PV como indique la casilla que ocupen sus marcadores de Devoción en sus registros de Devoción. También obtienen los PV procedentes de habilidades de Tribu de la Era 3 que no se hayan contado todavía.

En este ejemplo, el jugador verde gana 13 PV por la posición de su marcador de Devoción y otros 6 PV por su Habilidad de Tribu de la Era 3 (2 PV por cada nivel de Devoción).

El diagrama muestra un tablero de juego con tres niveles de Devoción:

- Nivel 3:** 10, 12, 13, 15
- Nivel 2:** 6, 7, 8, 8, 9, 10
- Nivel 1:** 0, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 6

Las habilidades de Tribu de la Era 3 se muestran en una tabla de 3x3:

DESPERTAR a un número de unidades equivalente a la Era en curso en cualquier región al comienzo de tu Fase de Tribu.	Al APACIGUAR, elegir 2 opciones.	Al final de la Era, obtener el número de PV equivalente a tu nivel de Devoción x2.
Al comienzo de tu Fase de Tribu, CONSTRUIR en cualquier región el número de Glifos equivalente a la Era en curso.	Recibir por parte de tu Dios la fuerza equivalente a tu nivel de Devoción en los conflictos que se produzcan en regiones donde esté presente.	Ganar 3 PV adicionales por cada unidad que tengas en el Calendario o en el Códice.
Otorgar a tu Héroe la fuerza equivalente a la Era en curso.	Repetir tus habilidades obtenidas gracias al Calendario y al Códice.	Ganar 5 PV adicionales cuando ganes un Conflicto.

Las habilidades de Tribu de la Era 3 se detallan en un recuadro amarillo:

- ANIQUILAR:** mueve unidades desde la región correspondiente hasta Xibalbá.
- APACIGUAR:** sacrifica unidades de una región en la que tu Dios esté presente o de tu Reserva para utilizar la habilidad de una ficha del Dios enfurecido.
- CONSTRUIR:** añade 1 Glifo o 1 Pirámide a la región que corresponda.
- DERRIBAR:** retira 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente.
- DESPERTAR:** mueve tus unidades desde Xibalbá hasta la región que corresponda.
- DESPEGAR:** añade unidades de tu Reserva a la región correspondiente.
- EXILIAR:** devuelve una unidad que esté en la región correspondiente a la Reserva del jugador que la controle.
- INVOCAR:** mueve a tu Dios y utiliza la habilidad que aparece en su carta de referencia, en cualquier orden.
- RECUPERAR:** retira unidades de Xibalbá y devuélvelas a tu Reserva.
- TRANSFORMAR:** sustituye 1 Glifo o el nivel superior de una Pirámide que se encuentre en la región correspondiente por uno tuyo. Obtienes PV como si hubieras elegido CONSTRUIR.

El jugador que haya obtenido más PV al final de la partida será el ganador y honrará a su Dios para la eternidad.

