

MESOS

Migliaia di anni fa, una nuova era stava iniziando per il genere umano. I cacciatori-raccoglitori nomadi che avevano faticosamente guadagnato il loro posto sulla terra si organizzarono in piccoli gruppi differenziando ruoli sociali, costruirono i primi insediamenti e diedero avvio a una grande rivoluzione. Gli studiosi chiamano questo periodo Mesolitico, e questo gioco tratta di quelle persone. Vesti i panni di un capo tribale, scegli attentamente che lavori affidare alle persone che si uniranno alla tua tribù, costruisci edifici specializzati e preparati con saggezza per gli eventi che la tua tribù dovrà affrontare, guidandola alla vittoria!



2 tessere
Ordine di Turno



7 tessere
Offerta



94 carte Tribù
(84 Personaggi, 10 Eventi
divise in Era I, II e III)



2 carte Evento Finale



21 carte Edificio
(6 di Era I, 7 di Era II,
8 di Era III)



5 carte Riepilogo



48 segnalini Cibo
(33 da 1, 15 da 5)



75 segnalini Punti Prestigio
(25 da 1/-1, 10 da 3/-3,
10 da 5/-5, 10 da 10/-10,
20 da 20/-20)



5 Totem

INTRODUZIONE

In **MESOS** vestirete i panni di un capo tribale e, come tale, dovrete far crescere la vostra comunità aggiungendo nuovi membri; dovete anche cercare di sfamarla, costruire edifici e far fronte agli eventi che via via si presenteranno.

Ad ogni round, dovrete piazzare il vostro Totem sul tracciato delle Offerte; dopodiché, nell'ordine dei Totem sul tracciato (da sinistra verso destra), prenderete carte Personaggio e/o Edificio e le aggiungerete alla vostra tribù. Ogni carta ha un certo effetto e può dare Punti Prestigio (PP).

Chi alla fine della partita sarà riuscito a portare più prestigio alla propria tribù sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

- 1 Rimettete nella scatola tutte le **tessere Offerta** che riportano sul retro un numero di giocatori (3+, 4+ o 5) non corrispondente al numero effettivo dei giocatori. Poi, formate il **tracciato delle Offerte**, accostando tra loro le tessere Offerta in ordine crescente da sinistra a destra in base alla lettera riportata nell'angolo in basso a destra di ogni tessera.
- 2 Prendete la **tessera Ordine di Turno** che mostra su uno dei due lati il numero di spazi uguale al numero dei giocatori. Piazzatela con quel lato in alto a sinistra del tracciato delle Offerte e rimettete l'altra tessera nella scatola.
- 3 Rimettete nella scatola tutte le **carte Tribù** che riportano (in basso a destra) un numero non corrispondente ai giocatori. Poi dividete le carte Tribù in base al retro (ERA I, II e III) e mescolate separatamente i tre mazzetti. Infine formate il **mazzo Tribù**, coperto, mettendo in fondo le **2 carte Evento Finale** (in qualsiasi ordine), sopra di queste il mazzo dell'Era III, poi quello dell'Era II e, in cima, il mazzo dell'Era I. Piazzate il mazzo Tribù così formato a lato della tessera Ordine di Turno.
- 4 Pescate dal mazzo Tribù un numero di carte pari al numero di giocatori più 1 e piazzatele, scoperte, sotto al tracciato delle Offerte a creare la **fila inferiore**. Se doveste pescare delle carte Evento, mettetele sopra al tracciato delle Offerte, nella fila superiore, e continuate a pescare fino a quando non avrete rivelato le carte necessarie.
- 5 Pescate dal mazzo Tribù un numero di carte pari al numero di giocatori più 4 e piazzatele, scoperte, sopra al tracciato delle Offerte a creare la **fila superiore**. Qualora fossero già presenti nella fila delle carte Evento, pescate dal mazzo Tribù solo il numero di carte necessario per completare la fila.

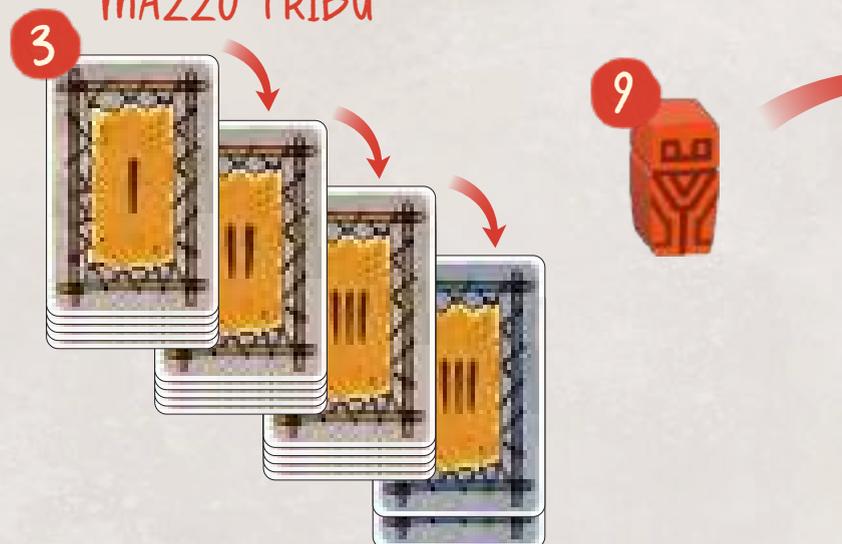
- 6 Dividete le carte **carte Edificio** in base al retro (Era I, II e III) e mescolate separatamente i tre mazzetti; poi, in funzione del numero dei giocatori, prendete casualmente, per ciascuna Era, il numero di carte indicate nella seguente tabella per formare 3 mazzetti coperti:

GIOCATORI	ERA I	ERA II	ERA III
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

FILA SUPERIORE 5



MAZZO TRIBÙ 3



ESEMPIO DI PREPARAZIONE
PER UNA PARTITA A 5 GIOCATORI

Rimettete nella scatola le carte inutilizzate. Poi:

- 6a disponete le carte Edificio del mazzetto dell'Era I nella fila superiore, scoperte, a destra delle carte Tribù;
- 6b mettete i mazzetti, coperti, dell'Era II e III a lato dell'area di gioco: entreranno in gioco nel corso della partita.
- 7 Posizionate i **segnalini Cibo** e i **segnalini Punti Prestigio** a lato del tracciato delle Offerte in una riserva comune.
- 8 Scegliete un colore e prendete il relativo **Totem**. Prendete inoltre una **carta Riepilogo**.
- 9 Piazzate casualmente i Totem negli spazi della tessera Ordine di Turno. Questo definirà l'ordine di turno del primo round.
- 10 Infine, indipendentemente dal numero di giocatori, il 1° giocatore riceve 2 Cibo, il 2° e il 3° giocatore ricevono 3 Cibo, mentre il 4° e il 5° giocatore ricevono 4 Cibo.

MAZZI CARTE EDIFICIO



TRACCIATO DELLE OFFERTE



RISERVA COMUNE



4 FILA INFERIORE

COME SI GIOCA

Una partita a MESOS si svolge in **10 round** fino all'esaurimento del mazzo Tribù. In ogni round, svolgete le 2 seguenti fasi in ordine:

1 Piazzare i Totem sul tracciato delle Offerte

Secondo l'ordine dei Totem sulla tessera Ordine di Turno, dall'alto verso il basso, **spostatelo il vostro Totem su una tessera Offerta libera** (su una tessera, cioè, dove non ci sono già altri Totem).



Ogni tessera Offerta mostra:

Lo spazio dove piazzare il segnalino Giocatore

L'azione che devi eseguire (di solito il numero di carte che devi prendere e la fila da cui prenderle)

La lettera che indica l'ordine della tessera nel tracciato delle Offerte

2 Risolvere le Azioni

A turno, a partire dal giocatore con il Totem più a sinistra sul tracciato delle Offerte e procedendo verso destra, **risolvete l'azione indicata sulla tessera Offerta** su cui avete il vostro Totem.

Ad eccezione della tessera A che fornisce 3 segnalini Cibo (in gioco solo in partite con 5 giocatori), tutte le altre tessere Offerta fanno prendere carte **Personaggio** e/o **Edificio** dalla fila superiore e/o inferiore, come indicato sulla tessera stessa.

Non potete mai prendere carte Evento da nessuna fila.

Se una tessera offerta vi permette di acquisire più carte (anche da file diverse), potete **scegliere liberamente l'ordine** in cui prenderle.

Se, al vostro turno, non ci sono più carte nelle file da cui dovrete prenderle, non ottenete niente. Se, invece, ci sono ancora carte Personaggio disponibili, **doвете** prenderle.

Dopo aver risolto l'azione della tessera Offerta, **riportate il vostro Totem sulla tessera Ordine di Turno**, piazzandolo nel primo spazio libero più in alto. Qualora lo spazio in cui avete posizionato il vostro Totem riportasse un bonus in Cibo, ottenete immediatamente la quantità di Cibo indicata. Il giocatore che piazza il proprio Totem nell'ultimo spazio deve pagare 1 Cibo se ne ha. Solo nel caso in cui non avesse Cibo, perde 2 Punti Prestigio. La posizione dei Totem sulla tessera determina l'ordine di turno per il round successivo.



In questo esempio, i giocatori piaceranno i loro Totem sul tracciato Offerte in quest'ordine: rosso, viola, giallo, bianco e blu. Dopo aver piazzato i Totem come illustrato nell'immagine qui sotto, risolveranno le azioni in ordine da sinistra a destra:

- **Giallo** prende 3 Cibo, poi sposta il suo Totem nel primo spazio della tessera Ordine di Turno e prende altri 3 Cibo;
- **Rosso** prende una carta Personaggio/Edificio dalla fila inferiore, poi sposta il suo Totem nel secondo spazio della tessera Ordine di Turno e prende 1 Cibo;
- **Viola** prende 1 carta Personaggio/Edificio dalla fila superiore;
- **Blu** prende 1 carta Personaggio/Edificio dalla fila inferiore e 1 carta Personaggio/Edificio dalla fila superiore (in qualsiasi ordine);
- **Bianco** prende 2 carte Personaggio/Edificio dalla fila superiore e 1 carta Personaggio/Edificio dalla fila inferiore (in qualsiasi ordine). Poi, sposta il suo Totem nell'ultimo spazio della tessera Ordine di Turno e paga 1 Cibo (solo nel caso in cui non abbia Cibo, perde invece 2 PP).



CIBO E PUNTI PRESTIGIO (PP)

Ogni volta che ottenete una certa quantità di Cibo, prendete l'adeguato numero di **segnalini Cibo** dalla riserva comune e metteteli nella vostra riserva personale. Analogamente, ogni volta che dovete pagare Cibo, prendete l'adeguato numero di segnalini Cibo dalla vostra riserva personale e rimetteteli in quella comune.

Ogni volta che ottenete Punti Prestigio, prendete l'adeguato numero di **segnalini Punti Prestigio** dalla riserva comune e metteteli nella vostra riserva personale. Analogamente, ogni volta che perdete Punti Prestigio, prendete l'adeguato numero di segnalini Punti Prestigio dalla vostra riserva personale e rimetteteli in quella comune. Qualora il vostro punteggio diventi negativo, utilizzate il retro dei segnalini Punti Prestigio per tenerne traccia.

PRENDERE CARTE PERSONAGGIO

Quando prendete una carta Personaggio, aggiungetela semplicemente alla vostra tribù; piazzate le carte davanti a voi in colonne dello stesso tipo, in modo da lasciare visibili le icone.

Nota: Prendere Personaggi non ha costi, ma durante l'Evento Sostentamento dovrete avere Cibo sufficiente per sfamarli tutti, altrimenti perderete Punti Prestigio (vedete Descrizione degli Eventi a pag. 6).



Ci sono 6 tipi di carte Personaggio:



INVENTORI

A fine partita, forniscono un numero di Punti Prestigio pari al numero di Inventori nella vostra tribù moltiplicato per il numero di icone invenzione diverse che avete.

Ci sono 10 diverse icone Invenzione.



RACCOGLITORI

Durante l'Evento Sostentamento (vedete *Descrizione degli Eventi* a pag. 6), forniscono uno sconto di 3 Cibi sul totale che dovrete pagare.

Nota: Non ottenete mai Cibo direttamente dai Raccoglitori.



SCIAMANI

Possono mostrare da 1 a 3 icone ★.

Durante l'Evento Rituale Sciamanico, avere la maggioranza di queste icone fornisce PP; averne, invece, la minoranza fa perdere PP (vedete *Descrizione degli Eventi* a pag. 6).



COSTRUTTORI

Durante la partita, ogni Costruttore riduce, di quanto indicato in alto a destra, il costo in Cibo di ogni Edificio che prendete.

A fine partita, ogni Costruttore fornisce i Punti Prestigio indicati in basso a sinistra sulla carta.



ARTISTI

Durante l'Evento Pitture Rupestri, potete ottenere o perdere Punti Prestigio in base al numero di Artisti che avete nella vostra tribù (vedete *Descrizione degli Eventi* a pag. 6).

A fine partita, ottenete 10 Punti Prestigio per ogni 2 Pittori nella vostra tribù.



CACCIATORI

Ogni volta che aggiungete alla vostra tribù un Cacciatore senza icona 🏹, non ottenete niente. Ogni volta che aggiungete un Cacciatore con icona 🏹, prendete immediatamente 1 Cibo per ogni Cacciatore nella vostra tribù (con o senza icona 🏹).

Durante l'Evento Caccia, prendete Cibo e guadagnate PP in base al numero di Cacciatori nella vostra tribù (vedete *Descrizione degli Eventi* a pag. 6).

PRENDERE CARTE EDIFICIO

Quando prendete una carta Edificio, dovete **pagare il suo costo in Cibo** (indicato nell'angolo in alto a sinistra sulla carta). Poi, aggiungete la carta alla vostra tribù. Se non avete il Cibo richiesto, non potete prendere quella carta. Per i dettagli delle carte Edificio vedete l'Appendice a pag. 8.

Ricordate: Ogni Costruttore nella vostra tribù riduce il costo degli Edifici. Se avete più Costruttori, sommate gli sconti di tutte le carte ma non potete mai ridurre il costo sotto a zero.

Ogni carta Edificio riporta:



Costo in Cibo

Punti Prestigio a fine partita

Effetto

FINE DEL ROUND

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, svolgete i seguenti passaggi in ordine:

1 Risolvete gli Eventi

Se sono presenti carte Evento nella fila inferiore, **risolvetele**.

Nel caso in cui tra gli Eventi ci fosse il Sostentamento, risolvetele per ultimo. Nel raro caso in cui dobbiate risolvere due Eventi dello stesso tipo nello stesso round, risolvetele in ordine di Era.

Ci sono 4 carte Evento (Caccia, Rituale Sciamanico, Pitture Rupestri e Sostentamento) presenti in ogni Era. Lo stesso Evento mostra valori crescenti da un'Era all'altra. Per i dettagli delle carte Evento, vedete *Descrizione degli Eventi* a pag. 6.

Ricordate: Non potete prendere le carte Evento per aggiungerle alla vostra tribù.

Ci sono 4 tipi di carte Evento:



SOSTENTAMENTO

Pagate 1 Cibo per ogni carta Personaggio nella vostra tribù (gli Edifici non contano). Se, una volta pagato tutto il Cibo che avete, non siete riusciti a sfamare tutti i vostri Personaggi, perdetevi i Punti Prestigio indicati dalla carta Evento, per ogni Personaggio che non avete sfamato (nell'esempio qui a sinistra, perdetevi 2 PP per ogni Personaggio che non riuscite a sfamare).

Non potete scegliere di perdere Punti Prestigio per non pagare Cibo (per esempio, se avete 2 Personaggi e 1 solo Cibo, dovete comunque pagare 1 Cibo e perdere 2 PP; non potete decidere di perdere 4 PP e conservare il Cibo).

In ogni caso, conservate tutti i vostri Personaggi, anche nel caso in cui non abbiate abbastanza Cibo per sfamarli tutti.

Ricordate: Ogni Raccoglitore fornisce uno sconto di 3 Cibo.

Nel caso in cui ci siano più Eventi da risolvere, il Sostentamento deve essere risolto per ultimo.



CACCIA

Prendete 1 Cibo e guadagnate i Punti Prestigio indicati sulla carta Evento per ogni Cacciatore nella vostra tribù (nell'esempio illustrato qui a sinistra, 2 PP per ogni Cacciatore).



RITUALE SCIAMANICO

Il giocatore con più icone ★ nella propria tribù, guadagna i Punti Prestigio indicati.

Il giocatore con meno icone ★ nella propria tribù, perde i Punti Prestigio indicati.

In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono o perdono i Punti Prestigio indicati (durante la risoluzione dell'evento illustrato qui a sinistra, Simone ha 4 simboli ★, Lorenzo 3, Arianna e Giada 2: Simone guadagna 10 PP, Arianna e Giada ne perdono 5).

Nota: nel raro caso di un pareggio tra tutti i giocatori, tutti prima guadagnano PP e poi perdono PP. Questo è importante se alcune carte Edificio sono in gioco.



PITTURE RUPESTRI

Per ottenere punti con questo Evento dovete avere un numero minimo di Artisti, come indicato sulla carta Evento.

Se avete il numero di Artisti indicato nella riga superiore della carta Evento, perdetevi i Punti Prestigio indicati (nell'esempio illustrato qui a sinistra, se avete zero o un Artista perdetevi 3 PP).

Se invece avete il numero di Artisti indicato nella riga inferiore della carta Evento, guadagnate i Punti Prestigio indicati per ogni vostro Artista (nell'esempio, se avete almeno 2 Artisti guadagnate 2 PP per ogni Artista).

2 Scartate tutte le carte Personaggio ed Evento dalla fila inferiore

Le eventuali carte Edificio rimangono, invece, al loro posto.

3 Spostate nella fila inferiore tutte le carte Personaggio ed Evento rimaste nella fila superiore

Le eventuali carte Edificio rimangono, invece, al loro posto.

4 Ripristinate la fila superiore

Pescate dal mazzo Tribù un numero di carte pari al numero di giocatori +4 e posizionatele sopra al tracciato delle Offerte per creare una nuova fila superiore.

Alla fine del round illustrato qui a destra: per prima cosa risolvete l'Evento Rituale Sciamanico nella fila inferiore, poi scartate tutte le carte dalla fila inferiore, poi spostate le carte indicate dalla fila superiore alla fila inferiore (non la carta Edificio), infine pescate nuove carte (il numero di giocatori +4) per creare una nuova fila superiore.



INIZIO DELLA NUOVA ERA

Non appena rivelate una carta Tribù dell'Era successiva (ripristinando la fila superiore alla fine di un round), inizia la nuova Era. Immediatamente svolgete i seguenti passaggi in ordine:

- 1 **Scartate le carte Edificio eventualmente presenti nella fila inferiore**

Questo succede solo all'inizio dell'Era III.

- 2 **Spostate nella fila inferiore le carte Edificio presenti nella fila superiore, posizionandole a destra delle carte Tribù**

Questo succede all'inizio dell'Era II e dell'Era III.

- 3 **Piazzate, scoperte, le carte Edificio dell'Era appena iniziata nella fila superiore accanto alle carte Tribù**

Questo succede all'inizio dell'Era II e dell'Era III.

Dopodiché procedete normalmente con un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce alla fine del 10° round, quando cioè il mazzo Tribù è esaurito e non è più possibile ripristinare le file di carte. Al termine di questo round **risolvete tutti gli Eventi visibili**, anche quelli che si trovano nella fila superiore. Come di consueto, l'Evento Sostentamento deve essere risolto per ultimo.

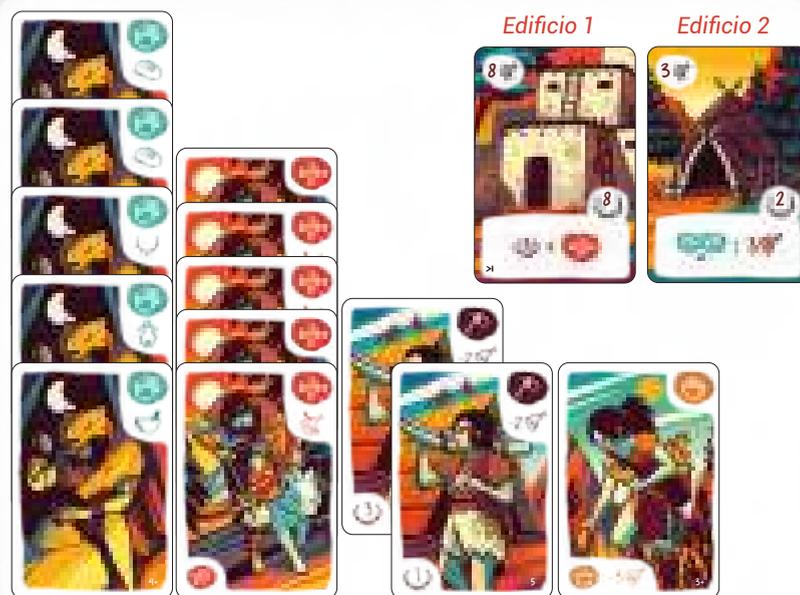
Dopodiché, aggiungete ai Punti Prestigio totalizzati durante la partita i seguenti Punti Prestigio:



- **PP dei Costruttori** nella vostra tribù
- **PP pari al numero di Inventori** nella vostra tribù **moltiplicato per il numero di icone invenzione diverse** sulle relative carte
- **10 PP per ogni 2 Artisti** nella vostra tribù
- **PP degli Edifici** nella vostra tribù (i PP stampati sulle carte, più i PP derivanti dagli eventuali effetti di fine partita)

Il giocatore che alla fine del conteggio ha totalizzato più Punti Prestigio vince la partita.

In caso di parità, vince il giocatore in parità con più Cibo.
In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.



Yaniv ha finito la partita con le carte illustrate qui sopra e ha guadagnato 19 PP durante la partita. Alla fine della partita, guadagna:

INVENTORI: 20 PP (5 Inventori x 4 icone Invenzione diverse)

COSTRUTTORI: 4 PP (3 + 1)

EDIFICIO 1: 8 PP + 15 PP (3 x 5 Cacciatori)

EDIFICIO 2: 2 PP

Il punteggio finale di Yaniv è 68 PP.

VARIANTE PER ESPERTI

Questa variante è stata pensata per i giocatori esperti o per coloro che hanno già familiarità con il gioco e vogliono affrontare una sfida più impegnativa.

Applicate tutte le regole usuali con le seguenti modifiche.

PREPARAZIONE

Durante il passaggio 6, dopo aver formato i 3 mazzetti di carte Edificio, disponete tutte le carte Edificio scoperte:

- 6a. quelle dell'Era I nella fila superiore, a destra delle carte Tribù
- 6b. quelle dell'Era II e III a lato dell'area di gioco

In questo modo, avrete sin dall'inizio della partita conoscenza delle carte Edificio in gioco e potrete pianificare la vostra strategia in maniera più mirata.

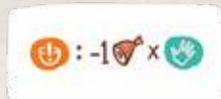
INIZIO DELLA NUOVA ERA

All'inizio della nuova Era procedete normalmente piazzando, nella fila superiore accanto alle carte Tribù, le carte Edificio dell'Era appena iniziata (II o III) che però saranno già scoperte.

APPENDICE - DESCRIZIONE DELLE CARTE EDIFICIO



Dal momento in cui avete questo Edificio, prendete 5 Cibo ogni volta che completate un set di 6 carte Personaggio di tipo diverso. Non prendete Cibo per i set eventualmente già completati al momento dell'acquisizione dell'Edificio.



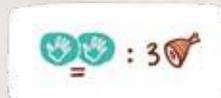
Durante l'Evento Sostentamento, avete uno sconto di 1 Cibo sul totale che dovrete pagare, per ogni carta Personaggio del tipo indicato nella vostra tribù (Artisti/Inventori/Raccoglitori).



Durante l'Evento Rituale Sciamanico, non perdetevi Punti Prestigio se avete meno icone degli altri giocatori.



Se alla fine del vostro turno (incluso l'ultimo round), quando spostate il vostro Totem sulla tessera Ordine di Turno, lo piazzate in uno spazio che riporta un bonus in Cibo, prendete 1 Cibo aggiuntivo. Se piazzate nell'ultimo spazio, pagate normalmente il Cibo e l'Edificio non ha effetto.



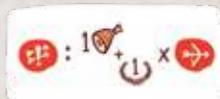
Dal momento in cui avete questo Edificio, prendete 3 Cibo ogni volta che ottenete una coppia di Inventori uguali (con, cioè, la stessa icona invenzione). Non prendete Cibo per le coppie eventualmente già possedute al momento dell'acquisizione dell'Edificio.



Durante l'Evento Rituale Sciamanico, la tua tribù possiede 3 icone aggiuntive.



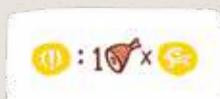
Durante l'Evento Rituale Sciamanico, se avete più icone di tutti gli altri giocatori, guadagnate il doppio dei Punti Prestigio indicati. Guadagnate i Punti Prestigio anche in caso di parità.



Durante l'Evento Caccia, per ogni Cacciatore nella vostra tribù, prendete 1 Cibo e guadagnate 1 Punto Prestigio aggiuntivo.



A fine partita, guadagnate il doppio dei Punti Prestigio indicati sulle vostre carte Costruttore.



Durante l'Evento Pitture Rupestri, prendete 1 Cibo per ogni Artista nella vostra tribù.



A fine partita, guadagnate 6 Punti Prestigio per ogni set di 6 carte Personaggio di tipo diverso.



A fine partita, guadagnate i Punti Prestigio indicati per ogni carta Personaggio del tipo indicato.



Dopo aver risolto tutte le azioni (una volta che tutti i Totem sono tornati sulla tessera Ordine di Turno) e prima della fase Fine del Round, potete prendere 1 carta Personaggio o Edificio (pagandone il costo) dalla fila superiore.



A fine partita, guadagnate 25 Punti Prestigio.

RINGRAZIAMENTI

Gli autori esprimono i loro più sentiti ringraziamenti a Galit Kahana, Itai Kahana, Eran Kahana, Maayan Kahana, Yosefa Kahana, Arie Kahana, Sally Halon, Samantha Milani, Sara Luciani, Clara Romagnoli per il loro incredibile aiuto e supporto.

Esprimono la loro gratitudine a tutti coloro che hanno testato Mesos: Vital Pinchas, Yaakov Buchsbaum, Michael Pevzner, Isaac Eshkenazi, Natan Shtockhammer, Tamir Aloush, Yotam Harris, Simone Colombo, Pierpaolo Paoletti, Ido Traini, Claudio Cicalà, Andrea Giuliani, Matteo Neri, Elisa Seri, Roberto Benedetti, Jonny J. Rojas e tutti gli altri amici per il loro sostegno e i validi suggerimenti.

CREDITI

Autori: Yaniv Kahana, Simone Luciani

Illustrazioni: Kerri Aitken

Direzione Artistica: Arianna Santini

Grafica: Arianna Santini, Giada Lo Duca

Regole: Stefania Niccolini

Revisione: John A. Camplani, Simona Greco, Davide Malvestuto, Marco Rava

Edizione a cura di: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano - Italia
www.craniocreations.it

**GRAVITIX
GAMES**