

# MESOS

## KLANY MEZOLITU

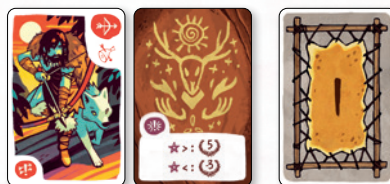
Před tisíci lety začala nová éra lidstva. Kočovní lovci a sběrači si vybojovali místo na Zemi a pomalu se začínali sdružovat do malých skupin, zaujímalí různé společenské role, budovali první osady a zahájili velkou revoluci. Vědci toto období nazývají mezolit a hra Mesos: Kmeny mezolitu je příběhem těchto lidí. Staňte se vůdcem kmene, pečlivě vybírejte úkoly pro kmenové souputníky, stavte specializované budovy a moudře se připravte na události, které vás čekají. Dovedte svůj kmen k vítězství!



2 destičky pořadí průběhu hry



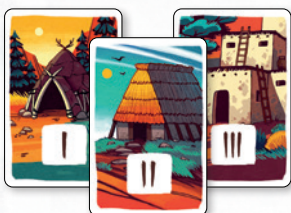
7 destiček nabídky



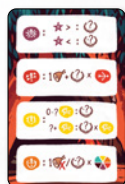
94 karet kmene  
(84 postav, 10 událostí  
rozdělených na éry I-II-III)



2 karty závěrečných událostí



21 karet budov  
(6 éry I, 7 éry II, 8 éry III)



5 karet nápovědy



48 žetonů jídla  
(33 s hodnotou 1,  
15 s hodnotou 5)



75 žetonů prestiže  
(25× 1/-1, 10× 3/-3, 10× 5/-5,  
10× 10/-10, 20× 20/-20)



5 figurek totemů



# PŘEHLED

Ve hře **Mesos: Kmeny mezolitu** jste vůdcem starobylého kmene, který musíte vést tak, aby vzkvétal. Toho dosáhnete získáváním nových členů, zajišťováním obživy, stavbou budov a řešením probíhajících událostí.

V každém kole musíte umístit svou figurku totemu na stupnici nabídky. Podle pořadí figurek na stupnici (zleva doprava) poté získáte karty postav nebo budov a přidáte je do svého kmene. Každá karta má specifické efekty a může během hry nebo na jejím konci poskytovat body prestiže (BP).

Vítězem se na konci hry stane ten, kdo svému kmeni přinese nejvíce prestiže.

# PŘÍPRAVA

- Vraťte do krabice všechny **destičky nabídky**, které mají na rubu počet hráčů (3+, 4+ nebo 5), který neodpovídá počtu hráčů ve hře. Poté ze zbylých destiček utvořte stupnici nabídky. Umístěte je vedle sebe ve vzestupném pořadí zleva doprava podle písmen uvedených na destičkách.
- Veźměte **destičku pořadí** průběhu hry, která má na jedné straně tolik políček, kolik je hráčů ve hře. Otočte ji na danou stranu a umístěte nalevo od stupnice nabídky. Druhou destičku vraťte do krabice.
- Vraťte do krabice všechny **karty kmene**, které mají v levém spodním rohu číslo, které neodpovídá počtu hráčů ve hře. Poté rozdělte karty kmene podle rubu (éry I, II a III) a každou hromádku zamíchejte zvlášť. Nakonec vytvořte balíček karet kmene lícem dolů. Dvě **karty závěrečných událostí** umístěte dospod (v libovolném pořadí). Na ně umístěte balíček éry III, pak balíček éry II a nakonec balíček éry I. Takto sestavený balíček kmene umístěte vedle destičky pořadí průběhu hry.
- Z balíčku kmene otočte tolik karet, kolik je hráčů ve hře +1, a umístěte je lícem vzhůru pod stupnici nabídky. Tím vznikne **spodní řada**. Pokud otočíte karty událostí, umístěte je nad stupnici nabídky do horní řady a pokračujte v otáčení, dokud neumístíte potřebný počet karet do spodní řady.
- Z balíčku kmene otočte tolik karet, kolik je hráčů ve hře +4, a umístěte je lícem vzhůru nad stupnici nabídky. Tím vznikne **horní řada**. Pokud jsou v horní řadě karty událostí, otočte pouze tolik karet, kolik je potřeba k doplnění řady do požadovaného počtu karet.

- Rozdělte **karty budov** podle rubu (éra I, II a III), každou hromádku zamíchejte zvlášť. Podle počtu hráčů poté veźměte stanovený počet náhodných karet pro každou éru, jak je uvedeno v následující tabulce, a vytvořte 3 balíčky lícem dolů:

HRÁČI	ÉRA I	ÉRA II	ÉRA III
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

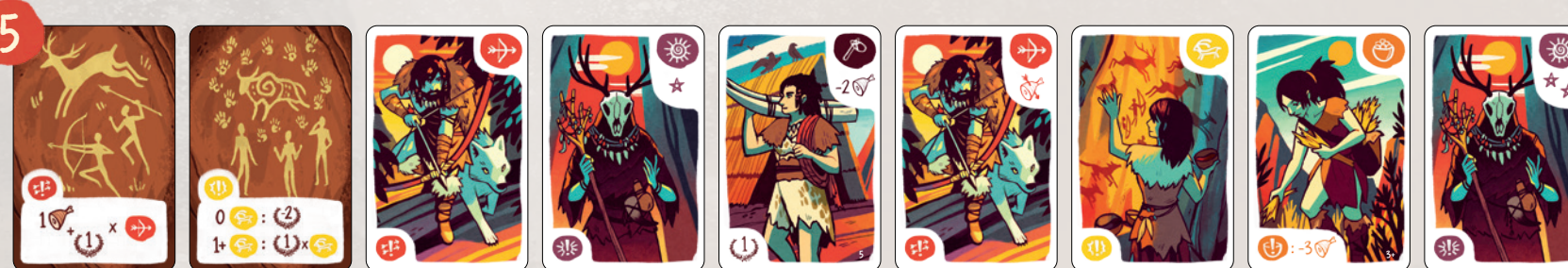
Vraťte nepoužité karty zpět do krabice. Následně:

- Karty budov éry I umístěte lícem vzhůru do horní řady napravo od karet kmene.
  - Karty budov éry II a III umístěte lícem dolů vedle herního prostoru; použijete je později během hry.
- Žetony jídla** a **žetony bodů prestiže (BP)** umístěte na stůl a vytvořte z nich společnou zásobu.
- Každý hráč si vybere barvu a veźme odpovídající **figurku totemu**. Také si veźme **kartu nápovědy**.
- Náhodně umístěte figurky totemů na destičku pořadí průběhu hry. Tím určíte pořadí tahů pro první kolo.
- Nakonec, bez ohledu na počet hráčů, si 1. hráč veźme 2 žetony jídla, 2. a 3. hráč si veźmou 3 žetony jídla, 4. a 5. hráč si veźmou 4 žetony jídla.

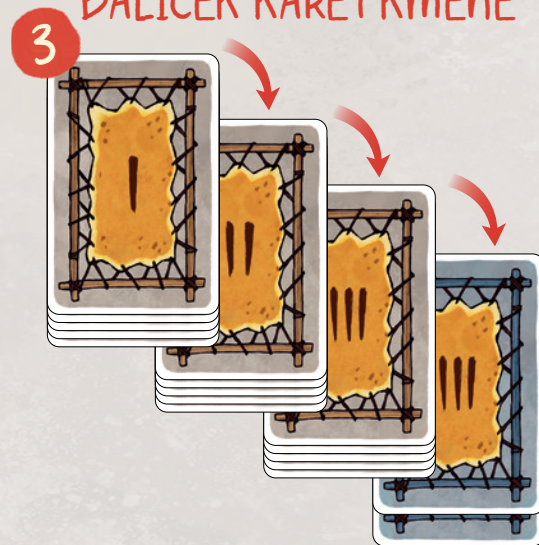
## BALÍČEK KARET BUDOV



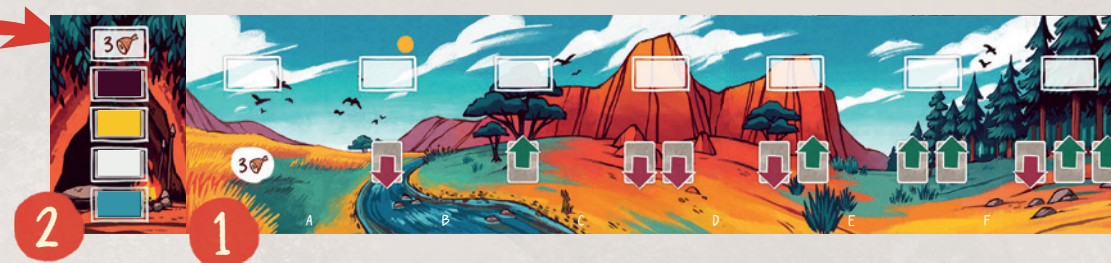
## HORNÍ ŘADA 5



## BALÍČEK KARET KMENE



## STUPNICE NABÍDKY



## SPOLEČNÁ ZÁSoba



## 4 SPODNÍ ŘADA

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 5 HRÁČŮ

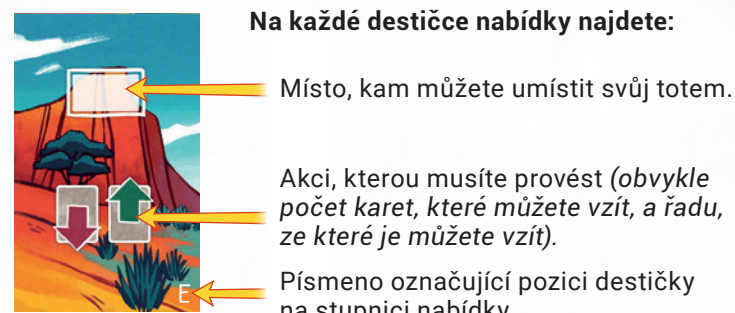


# JAK HRÁT

Hra **Mesos: Kmeny mezolitu** probíhá **10 kol**, dokud není prázdný balíček karet kmene. V každém kole musíte provést následující dvě fáze v pevně daném pořadí:

## 1 Umístění figurek totemů na stupnici nabídky

Každý hráč postupně vezme svůj **totem** z destičky pořadí průběhu hry (v pořadí odshora dolů) a **umístí jej na dostupnou destičku nabídky** (tj. destičku, kde dosud není jiný totem).



Na tomto příkladu hráči umístí totemy na stupnici nabídky v tomto pořadí: oranžový, fialový, žlutý, bílý, modrý.

- Jakmile umístili své totemy na destičky nabídky (viz obrázek níže), provedou akce v pořadí zleva doprava:
- Žlutý vezme 3 žetony jídla, poté přesune totem zpět na první místo destičky pořadí průběhu hry a vezme si další

- 3 žetony jídla;
- Oranžový vezme 1 kartu postavy/budovy ze spodní řady, poté přesune totem zpět na druhé místo destičky pořadí průběhu hry a vezme si 1 žeton jídla;
- Fialový vezme 1 kartu postavy/budovy z horní řady;
- Modrý vezme 1 kartu postavy/budovy ze spodní řady a 1 kartu postavy/budovy z horní řady (v libovolném pořadí);
- Bílý vezme 2 karty postavy/budovy z horní řady a 1 kartu postavy/budovy ze spodní řady (v libovolném pořadí). Poté přesune totem zpět na poslední místo destičky pořadí průběhu hry a zaplatí 1 žeton jídla (pokud nemá jídlo, ztratí 2 BP).



## JÍDLO A BODY PRESTIŽE

Kdykoli získáte určité množství jídla, **vezměte** odpovídající počet **žetonů jídla ze společné zásoby** a umístěte je do své osobní zásoby. Kdykoli máte zaplatit jídlo, vezměte odpovídající počet žetonů jídla ze své osobní zásoby a vraťte je do společné zásoby.

Kdykoli získáte body prestiže (BP), **vezměte** odpovídající počet **žetonů BP ze společné zásoby** a umístěte je do své osobní zásoby. Kdykoli ztratíte body prestiže, vezměte odpovídající počet žetonů BP ze své osobní zásoby a vraťte je do společné zásoby. Pokud váš celkový počet BP klesne pod nulu, použijte rubovou stranu žetonů bodů prestiže.

## ZÍSKÁVÁNÍ KARET POSTAV

Když si vezmete kartu postavy, **přidejte ji do svého kmene**. To provedete tak, že ji umístíte před sebe do sloupce stejné barvy. Ve sloupci by na kartách měly být viditelné pouze symboly v horních rozích.

**Poznámka:** Přidání karet postav do vašeho kmene je zdarma; během události Obživa však musíte mít dostatek jídla, abyste všechny postavy nakrmili, jinak ztratíte body prestiže (viz Popis událostí na straně 6).



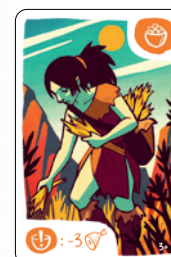
## Ve hře je 6 typů karet postav:



### VYNÁLEZCI

Na konci hry poskytují Vynálezci tolik bodů prestiže (BP), kolik máte Vynálezců v kmene, krát počet různých symbolů vynálezů, které máte.

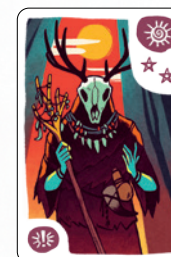
Ve hře je 10 různých symbolů vynálezů.



### SBĚRAČI

Během události Obživa (viz Popis událostí na straně 6) poskytují každý sběrač slevu 3 žetony jídla z celkového počtu jídla, který máte zaplatit.

**Poznámka:** Za žádných okolností si za Sběrače neberete žetony jídla, pouze poskytují slevu.



### ŠAMANI

Na Šamanech mohou být 1 až 3 symboly ★.

Během události Šamanský rituál poskytují symboly body prestiže, pokud jich máte nejvíc. Pokud máte naopak symbolů nejméně, body prestiže ztratíte (viz Popis událostí na straně 6).



### STAVITELÉ

Každý Stavitel snižuje náklady na zaplacení každé karty budovy, kterou vezmete během hry. Náklady snižuje o jídlo uvedené v pravém horním rohu.

Na konci hry poskytuje každý Stavitel body prestiže uvedené v levém dolním rohu karty.



### UMĚLCI

Během události Jeskynní malby můžete získat nebo ztratit body prestiže na základě počtu Umělců ve vašem kmene (viz Popis událostí na straně 6).

Na konci hry získáte 10 bodů prestiže za každé 2 Umělce ve vašem kmene.



### LOVCI

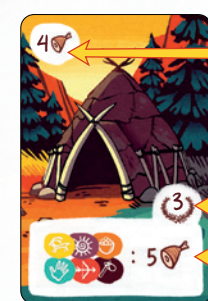
Když přidáte do kmene Lovce bez symbolu 🐾, nedostanete nic. Když přidáte do kmene Lovce se symbolem 🐾, okamžitě si vezmete 1 žeton jídla za každého Lovce ve vašem kmene (se symbolem 🐾 nebo bez symbolu 🐾).

Během události Lov získáváte jídlo a body prestiže na základě počtu Lovců ve vašem kmene (viz Popis událostí na straně 6).

## ZÍSKÁVÁNÍ KARET BUDOV

Když si vezmete kartu budovy, musíte **zaplatit náklady** uvedené v levém horním rohu karty. Poté ji přidejte do svého kmene. Pokud nemáte potřebné jídlo, nemůžete si kartu vzít. Podrobnosti o kartách budov naleznete v příloze na straně 8.

**Pamatujte:** Každý Stavitel ve vašem kmene snižuje náklady na stavbu. Pokud máte více Stavitelů, sečtete všechny slevy všech Stavitelů. Nikdy nemůžete snížit náklady pod nulu.



### Každá karta budovy ukazuje:

Náklady na stavbu (jídlo)

Body prestiže na konci hry

Efekt

# KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči vyhodnotí své tahy, proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

## 1 Vyhodnoťte události

Pokud jsou ve spodní řadě karty událostí, vyhodnoťte je. Pokud je mezi událostmi Obživa, vyhodnoťte ji jako poslední. Ve velmi vzácném případě, kdy musíte vyhodnotit dvě události stejného typu během jednoho kola, vyřešte je podle pořadí éry. Ve hře jsou 4 karty událostí (Lov, Šamanský rituál, Jeskynní malby a Obživa) pro každou éru. Princip událostí je stejný v každé éře, ale hodnoty na událostech rostou s postupujícími érami. Podrobnosti o kartách událostí najdete v Popisu událostí na straně 6.

**Pamatujte:** Karty událostí nemůžete přidat do svého kmene.



Ve hře jsou 4 typy karet událostí:



### OBŽIVA

Zaplaťte 1 žeton jídla za každou kartu postavy ve vašem kmeni (*karty budov se nepočítají*). Pokud i po zaplacení veškerého jídla, které máte, nemůžete zajistit obživu pro všechny postavy, ztrácíte za každou kartu, kterou nemůžete nakrmit, tolik bodů prestiže (BP), kolik je uvedeno na kartě události (na příkladu znázorněném vlevo ztrácíte 2 BP za každou postavu, kterou nemůžete nakrmit).

Nesmíte se rozhodnout ztratit body prestiže a vyhnout se tak placení jídla (například pokud máte 2 postavy a pouze 1 žeton jídla, musíte stále zaplatit 1 žeton jídla a ztratit 2 BP; nemůžete se rozhodnout ztratit 4 BP a nechat si jídlo). V každém případě si ponechte všechny postavy, i když nemáte dostatek jídla k nakrmení všech.

**Pamatujte:** Každý Sběrač vám dává slevu 3 jídla.

Pokud je třeba vyřešit více událostí, Obživka musí být vyřešena jako poslední.



### LOV

Za každého Lovce ve vašem kmeni vezměte 1 žeton jídla a získajte počet bodů prestiže (BP) uvedený na kartě události (na příkladu znázorněném vlevo získáte 2 BP za každého Lovce).

## 2 Všechny karty postav a událostí ve spodní řadě odstraňte

Pokud jsou ve spodní řadě nějaké karty budov, zůstávají na místě.

## 3 Přesuňte všechny zbývající karty postav a událostí z horní řady do spodní řady

Pokud jsou v horní řadě nějaké karty budov, zůstávají na místě.

## 4 Obnovte horní řadu

Z balíčku kmene otočte tolik karet, kolik je hráčů ve hře +4, a umístěte je nad stupnici nabídky, aby vznikla nová horní řada.

**Na konci kola vyobrazeného vpravo:** Nejprve vyhodnotíte událost Šamanský rituál, poté odstraníte všechny karty ze spodní řady, pak přesunete zvýrazněné karty z horní řady do spodní řady (ne kartu budovy). Nakonec otočíte nové karty (počet hráčů +4), aby vznikla nová horní řada.



### ŠAMANSKÝ RITUÁL

Hráč s největším počtem symbolů ★ v kmeni získá body prestiže uvedené na kartě události.

Hráč s nejmenším počtem symbolů ★ ve svém kmeni ztratí uvedené body prestiže.

*V případě shody všichni hráči ve shodě získají nebo ztratí uvedené body prestiže (během vyhodnocení Šamanského rituálu znázorněného vlevo má Agnes 4 symboly, Bruno má 3, Cyril a Dita mají po 2: Agnes získává 10 BP, zatímco Cyril a Dita ztrácejí oba po 5 BP).*

4 symboly, Bruno má 3, Cyril a Dita mají po 2: Agnes získává 10 BP, zatímco Cyril a Dita ztrácejí oba po 5 BP).

**Poznámka:** Ve vzácném případě shody mezi všemi hráči všichni hráči získají BP a poté ztratí BP. To je důležité, pokud jsou ve hře určité karty budov.



### JESKYNNÍ MALBY

Pokud chcete získat body prestiže za tuto událost, musíte mít minimální počet Umělců, který je uveden na kartě události.

Pokud máte počet Umělců uvedený na horním řádku vyhodnocované karty, ztratíte uvedený počet bodů prestiže (na příkladu znázorněném vlevo, pokud nemáte žádného umělce nebo máte jen jednoho Umělce, ztratíte 3 body prestiže).

Pokud ale máte počet Umělců uvedený na spodním řádku karty, získáváte uvedený počet bodů prestiže za každého svého Umělce (na příkladu vlevo, pokud máte alespoň dva Umělce, získáte 2 body prestiže za každého Umělce).



## ZAČÁTEK NOVÉ ÉRY

Jakmile odhalíte kartu kmene z další éry (při obnovování horní řady na konci kola), začíná nová éra. Okamžitě proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

### 1 Odstraňte všechny karty budov ze spodní řady

Toto se stane pouze na začátku éry III.

### 2 Přesuňte všechny karty budov z horní řady do spodní řady a umístěte je napravo od karet kmene

Toto se stane na začátku éry II a III.

### 3 Karty budov právě začínající éry vezměte a umístěte do horní řady napravo od karet kmene, lícem vzhůru

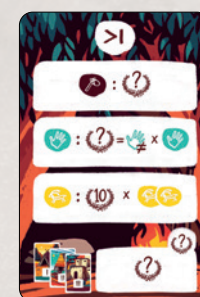
Toto se stane na začátku éry II a III.

Poté pokračujte obvyklým způsobem do nového kola.

## KONEC HRY

Hra končí na konci 10. kola, když je balíček karet kmene prázdný a není již možné obnovit horní řadu. Na konci tohoto kola vyhodnoťte všechny viditelné události, včetně těch v horní řadě. Jako obvykle musí být událost Obživka vyhodnocena poslední.

Poté přičtete následující body prestiže (BP) k celkovým bodům prestiže získaným během hry:



- BP od Stavitelů ve vašem kmeni
- 10 BP za každé 2 Umělce ve vašem kmeni
- BP rovnající se počtu Vynálezců ve vašem kmeni násobenému počtem různých ikon vynálezů na příslušných kartách
- BP z budov ve vašem kmeni (BP uvedené na kartě + BP odvozené z koncových efektů hry)

Hráč, který má po tomto sčítání nejvíce bodů prestiže, vyhrává hru. V případě shody vyhrává ten hráč ve shodě, který má více jídla. V případě další shody se hráči o vítězství dělí.



Bruno ukončil hru s kartami znázorněnými na obrázku a během hry získal 19 BP. Na konci hry získává:

**VYNÁLEZCI:** 20 BP (5 Vynálezců × 4 různé symboly vynálezů)

**STAVITELÉ:** 4 BP (3 + 1)

**BUDOVA 1:** 8 BP + 15 BP (3 × 5 lovců)

**BUDOVA 2:** 2 BP

Brunovo konečné skóre je 68 BP.

## VARIANTA PRO POKROČILÉ

Tato varianta je určena pro zkušené hráče nebo ty, kteří jsou již se hrou dobře obeznámeni a chtějí náročnější zážitek.

Použijte následující změny oproti běžným pravidlům:

### PŘÍPRAVA

Během kroku 6, po vytvoření tří balíčků karet budov, vyložte všechny karty budov lícem vzhůru:

**6a.** Karty éry I do horní řady, napravo od karet kmene.

**6b.** Karty éry II a III poblíž herního prostoru.

Díky tomu budete mít od začátku hry přehled o kartách budov ve hře a můžete přesněji plánovat strategii.

### ZAČÁTEK NOVÉ ÉRY

Na začátku nové éry postupujte normálně: přesuňte karty budov právě začínající éry (II nebo III) do horní řady, vedle karet kmene. Rozdíl je ten, že již budou lícem vzhůru.



# PŘÍLOHA – POPIS KARET BUDOV



Od chvíle, kdy máte tuto budovu, pro vás platí nové pravidlo: pokaždé když dokončíte sadu 6 různých karet postav, vezmete si 5 žetonů jídla. Žetony jídla nezískáte za sady dokončené dříve, než jste získali budovu.



Během události Obživa máte slevu 1 žeton jídla na celkový počet jídla, který byste museli zaplatit, a to za každou kartu uvedeného druhu postav ve vašem kmeni (*Umělci/Vynálezci/Sběrači dle obrázku*).



Během události Šamanský rituál neztrácíte body prestiže (BP), pokud máte méně symbolů ★ než všichni ostatní hráči.



Pokud na konci svého tahu (*i během posledního kola*) při přesunutí totemu zpět na destičku pořadí průběhu hry umístíte totem na místo, které poskytuje bonus v podobě jídla, okamžitě si vezmete 1 další žeton jídla. Pokud umístíte totem na poslední místo, zaplatíte 1 žeton jídla jako obvykle a budova nemá žádný efekt.



Od chvíle, kdy máte tuto budovu, pro vás platí nové pravidlo: pokaždé když získáte dvojici totožných Vynálezců (*se stejným symbolem vynálezu*), vezmete si 3 žetony jídla. Jídlo nezískáte za dvojice, které byly vytvořeny dříve, než jste získali budovu.



Během události Šamanský rituál má váš kmen 3 další symboly ★.



Během události Šamanský rituál, pokud máte více symbolů ★ než ostatní hráči, získáte dvojnásobek uvedených bodů prestiže. Stále získáváte body prestiže i v případě shody.



Během události Lov získáte 1 žeton jídla navíc a 1 další bod prestiže za každého Lovce ve vašem kmeni.



Na konci hry získáte dvojnásobek bodů prestiže uvedených na kartách Stavitelů ve vašem kmeni.



Během události Jeskynní malby získáte 1 žeton jídla za každého Umělce ve vašem kmeni.



Na konci hry získáte 6 bodů prestiže za každou sadu 6 různých karet postav ve vašem kmeni.



Na konci hry získáte uvedený počet bodů prestiže za každou kartu postavy určitého druhu ve vašem kmeni (*vždy dle obrázku*).



Po vyhodnocení všech akcí (*jakmile jsou všechny totemy zpět na destičce pořadí průběhu hry*) a před fází Konec kola si můžete vzít 1 kartu postavy nebo 1 kartu budovy (*zaplatíte její náklady*) z horní řady.



Na konci hry získáte 25 bodů prestiže.

## TVŮRCI

Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1, 20146, Milán, Itálie

Návrh hry: Yaniv Kahana, Simone Luciani

Ilustrace: Kerri Aitken

Umělecké vedení: Arianna Santini

Grafická úprava: Arianna Santini, Giada Lo Duca

Pravidla: Stefania Niccolini

Redakce: Giuliano Acquati

## Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Michal Hubáček



TLAMA  
games

GRAVITIX  
GAMES