MESOS

Vor tausenden Jahren schlossen sich die Menschen erstmals zu Stämmen zusammen. Sie teilten ihre Aufgaben untereinander auf, um ihr Überleben zu sichern und errichteten erste Siedlungen. In der Wissenschaft nennt man diese Zeit Mesolithikum (oder Mittelsteinzeit).

In diesem Spiel gründest du deinen eigenen Stamm, wobei jedes Stammesmitglied je 1 Tätigkeit übernimmt. Mit deinen Stammesmitgliedern und Gebäuden bereitest du dich auf verschiedene Ereignisse vor, um deinem Stamm zu Ruhm und Ehre zu verhelfen.

2 Reihenfolge-plättchen

7 Auswahl-plättchen

94 Stammkarten mit brauner Rückseite
84 Stammesmitglieder und 10 Ereignisse, unterteilt in die Zeitalter I, II und III

2 Stammkarten mit blauer Rückseite
2 Ereignisse für das Ende von Zeitalter III

21 Gebäudekarten
unterteilt in die Zeitalter I, II, III

5 Übersichts-karten

48 Nahrungsplättchen
33× 1 Nahrung
15× 5 Nahrung

75 Ruhmplättchen
25× 1/-1,
10× 3/-3, 5/-5 und 10/-10
20× 20/-20

5 Totemfiguren

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

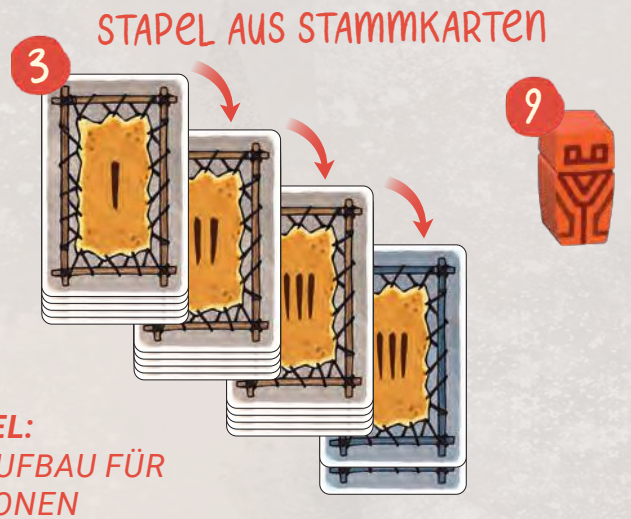
SPIELÜBERBLICK

In **MESOS** führt ihr je einen Stamm an, versammelt neue Mitglieder und baut Gebäude.

Eine Partie verläuft über 10 Runden. In jeder Runde setzt ihr euer Totem auf der Auswahlleiste ein, um Stammesmitglieder und/oder Gebäude für euren Stamm auszuwählen und in eure eigene Auslage zu legen.

Am Ende jeder Runde prüft ihr, ob ihr das Zeitalter wechselt. In jedem Zeitalter werdet ihr mit 4 Ereignissen konfrontiert, bei denen ihr eure unterschiedlichen Stammesmitglieder wertet. Dafür erhaltet – oder verliert – ihr Ruhm, je nachdem, wie gut ihr auf das jeweilige Ereignis vorbereitet seid.

Bei Spielende erhaltet ihr nochmals Ruhm für eure Stammesmitglieder und Gebäude. Es gewinnt, wer danach am meisten Ruhm gesammelt hat.



BEISPIEL:
SPIELAUFBAU FÜR 5 PERSONEN

SPIELAUFBAU

1. Auf den Rückseiten einiger **Auswahlplättchen** findet ihr eine Angabe, ab wie vielen Personen ihr das entsprechende Plättchen benötigt (3+, 4+, 5). Legt alle Auswahlplättchen, die ihr für eure Personenzahl nicht benötigt, in die Schachtel zurück.

   Legt die übrigen Auswahlplättchen von links nach rechts in alphabetischer Reihenfolge in der Mitte eurer Spielfläche aus. Dies ist die **Auswahlleiste**.

2. Sucht das **Reihenfolgeplättchen** heraus, das auf einer Seite so viele Felder zeigt, wie Personen am Spiel teilnehmen. Legt es mit dieser Seite nach oben links an die Auswahlleiste. Legt das nicht benötigte Reihenfolgeplättchen in die Schachtel zurück.

3. Auf den Vorderseiten einiger **Stammkarten** findet ihr unten links eine Angabe, ab wie vielen Personen ihr die entsprechende Stammkarte benötigt (3+, 4+, 5). Legt alle Stammkarten, die ihr für eure Personenzahl nicht benötigt, in die Schachtel zurück.

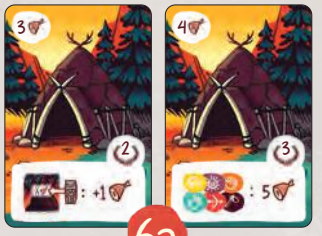
   Sortiert dann alle Stammkarten mit brauner Rückseite nach Zeitaltern (I, II oder III) und mischt die Zeitalter jeweils separat voneinander.

   Erstellt aus den Stammkarten nun einen **Stapel**: Legt die beiden Stammkarten mit der blauen Rückseite nach ganz unten. Legt darauf die Stammkarten mit den braunen Rückseiten, zuerst Zeitalter III, darauf Zeitalter II und nach ganz oben Zeitalter I.

   Legt den Stapel neben der Auswahlleiste bereit.

4. Deckt nun Stammkarten vom Stapel auf und legt sie **unterhalb der Auswahlleiste** aus. Legt aufgedeckte **Ereignisse stattdessen oberhalb der Auswahlleiste** aus.

   Deckt so lange Karten auf, bis in der **unteren Reihe** so viele Stammesmitglieder ausliegen, wie Personen am Spiel teilnehmen plus 1.



6a

GEBÄUDE FÜR ZEITALTER I

6b

GEBÄUDE FÜR ZEITALTER II UND III (VERDECKTE STAPEL).

AUSWAHLLEISTE

2

1

4 UNTERE REIHE

7

VORRAT

5 Deckt weiter **Stammkarten** vom Stapel auf und legt sie nun **oberhalb der Auswahlleiste** aus, bis dort so viele Stammkarten liegen, wie Personen am Spiel teilnehmen plus 4. Legt Ereignisse nach links und Stammesmitglieder nach rechts.

6 Sortiert alle **Gebäudekarten** nach Zeitaltern (I, II oder III). Mischt die Zeitalter jeweils separat voneinander. Zieht dann von jedem Zeitalter verdeckt so viele Gebäude, wie in der folgenden Tabelle für eure Personenzahl angegeben sind:

PERSONEN	ZEITALTER I	ZEITALTER II	ZEITALTER III
2	1	2	3
3	2	2	4
4	2	3	4
5	2	3	5

Legt die übrigen Gebäude unbesehen in die Schachtel zurück.

6a Deckt die gezogenen **Gebäude aus Zeitalter I** auf und legt sie mit etwas Abstand rechts neben die Stammkarten, die **oberhalb der Auswahlleiste** liegen.

6b Legt die gezogenen **Gebäude aus Zeitalter II und III** verdeckt zur Seite. Sie kommen erst später ins Spiel.

7 Legt die **Nahrungsplättchen** und **Ruhmplättchen** als Vorrat bereit.

8 Nehmt euch jeweils 1 **Totemfigur** und 1 **Übersichtskarte**.

9 Stellt eure Totems in einer zufälligen Reihenfolge auf das Reihenfolgeplättchen. Dies bestimmt die Zugreihenfolge für die erste Runde.

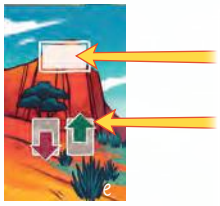
10 Die Person, deren Totem sich zuoberst auf dem Reihenfolgeplättchen befindet, nimmt sich 2 Nahrung. Die Personen an Position 2 und 3 nehmen sich je 3 Nahrung und die Personen an Position 4 und 5 nehmen sich je 4 Nahrung. Verteilt die Nahrung für die Positionen 3 bis 5 nur, wenn entsprechend viele Personen am Spiel teilnehmen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 10 Runden, bis der Stapel mit den Stammkarten leer ist. Während dieser Runden deckt ihr nacheinander die Karten aus den 3 Zeitaltern auf.

Führt in jeder Runde die folgenden Schritte durch:

1 Totems platzieren



Platz für 1 Totem

Aktion(en) der Person, die ihr Totem auf diesem Plättchen eingesetzt hat

Die Person, deren Totem sich zuoberst auf dem Reihenfolgeplättchen befindet, platziert es auf 1 Auswahlplättchen ihrer Wahl, auf dem sich noch kein Totem befindet. Wiederholt dies solange, bis alle Personen ihr Totem auf der Auswahlleiste platziert haben.

Hinweis: *Je weiter links du dein Totem einsetzt, desto früher darfst du deine Aktion ausführen – du erhältst dafür aber weniger Karten.*

2 Aktionen ausführen

Geht nun **von links nach rechts** alle Auswahlplättchen durch, auf denen jemand ein Totem platziert hat. Seid ihr beim Auswahlplättchen mit deinem Totem angekommen, führe zunächst die abgebildeten Aktionen aus:

: Nimm dir **aus der unteren Reihe** entweder 1 Stammesmitglied oder 1 Gebäude und lege es in deine Auslage.

: Nimm dir **aus der oberen Reihe** entweder 1 Stammesmitglied oder 1 Gebäude und lege es in deine Auslage.

: Nimm dir **3 Nahrung**. (Dieses Plättchen ist nur im Spiel mit 5 Personen im Spiel.)

Musst du eine Karte aus einer Reihe nehmen, in der kein Stammesmitglied und kein Gebäude mehr ausliegt, verfällt diese Aktion. Solange aber noch mindestens 1 Stammesmitglied in der Reihe ausliegt, musst du die Aktion ausführen. Du darfst niemals Ereignisse nehmen. Nimmst du mehrere Karten, nimm sie in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Beachte die Hinweise zum Nehmen von Stammesmitgliedern und Gebäuden auf Seite 5.

Nachdem du deine Aktion(en) vollständig ausgeführt hast, stelle dein Totem auf das **oberste freie Feld** des Reihenfolgeplättchens. Ist auf diesem Feld Nahrung abgebildet, nimm dir die entsprechende Menge Nahrung. Stellst du dein Totem auf das unterste Feld, musst du (wie abgebildet) 1 Nahrung zahlen. Kannst du das nicht, verlierst du 2 Ruhm. Du darfst dich nicht entscheiden, Ruhm zu verlieren, wenn du noch Nahrung hast.

Die Totems auf dem Reihenfolgeplättchen bestimmen die Zugreihenfolge in der nächsten Runde.

Beispiel: *Die Personen setzen ihre Totems in folgender Reihenfolge auf der Auswahlleiste ein: orange, violett, gelb, weiß, blau. Nachdem sie alle Totems eingesetzt haben, führen sie von links nach rechts ihre Aktionen aus:*

- *Andra (gelb) nimmt 3 Nahrung. Dann stellt sie ihr Totem auf das Reihenfolgeplättchen und nimmt dafür erneut 3 Nahrung.*
- *Robin (orange) nimmt 1 Stammkarte aus der unteren Reihe. Dann stellt Robin das eigene Totem auf das zweite Feld des Reihenfolgeplättchens und nimmt 1 Nahrung.*
- *Daniel (violett) nimmt 1 Stammkarte aus der oberen Reihe. Dann stellt er sein Totem auf das dritte Feld des Reihenfolgeplättchens.*
- *Cathrin (blau) nimmt 1 Stammkarte aus der oberen und 1 Stammkarte aus der unteren Reihe. Dann stellt sie ihr Totem auf das vierte Feld des Reihenfolgeplättchens.*
- *Sarah (weiß) nimmt 2 Stammkarten aus der oberen und 1 Stammkarte aus der unteren Reihe. Dann stellt sie ihr Totem auf das unterste Feld des Reihenfolgeplättchens und zahlt 1 Nahrung.*

NAHRUNG UND RUHM

Darfst du Nahrung nehmen oder erhältst du Ruhm, nimm die entsprechenden Plättchen aus dem Vorrat.

Musst du Nahrung zahlen oder verlierst du Ruhm, lege die entsprechenden Plättchen in den Vorrat zurück.

Falls du keinen Ruhm hast und Ruhm verlierst, verwende die Rückseite der Ruhmplättchen, um anzuzeigen, dass du eine negative Anzahl Ruhm hast.

STAMMESMITGLIED NEHMEN

Stammesmitglieder darfst du ohne zusätzliche Kosten nehmen. Lege sie dann so in deine Auslage, dass Stammesmitglieder mit der gleichen Tätigkeit (, , , , oder) übereinander liegen. Lege die Karten versetzt übereinander, sodass die Symbole sichtbar sind.

Hinweis: *Stammesmitglieder zu nehmen hat zwar keine Kosten, beim Ereignis* ***Verpflegung*** *musst du jedoch für alle deine Stammesmitglieder Nahrung zahlen.*

GEBÄUDE NEHMEN

Nimmst du ein Gebäude, musst du zusätzlich die Kosten des Gebäudes in Nahrung zahlen. -Stammesmitglieder reduzieren die Kosten (siehe unten). Lege das Gebäude in deine Auslage neben deine Stammesmitglieder. Ab sofort steht dir der Effekt des Gebäudes zur Verfügung. Kannst du die Kosten nicht zahlen, darfst du das Gebäude nicht nehmen.

Hinweis: *Die Effekte aller Gebäude findest du auf der Rückseite dieser Anleitung.*

Kosten, wenn du dieses Gebäude nimmst

Ruhm bei Spielende

Effekt

Auf jedem Stammesmitglied ist oben rechts 1 Tätigkeit abgebildet. Darunter ist ggf. 1 Symbol abgebildet.

FORSCHEN

Diese Stammesmitglieder haben im Spiel keinen Effekt, geben aber Ruhm bei Spielende. Multipliziere bei Spielende die Anzahl deiner -Stammesmitglieder mit der Anzahl unterschiedlicher Erfindungen auf deinen -Stammesmitgliedern.

Es gibt 10 verschiedene Erfindungen:

SAMMELN

Beim Ereignis **Verpflegung** musst du für jedes dieser Stammesmitglieder 3 Nahrung weniger zahlen.

Hinweis: *Du erhältst für - Stammesmitglieder niemals Nahrung.*

WAHRSAGEN

Beim Ereignis **Ritual** musst du die Anzahl abgebildeter Sterne auf deinen -Stammesmitgliedern mit den aller anderen Personen vergleichen. Auf jedem -Stammesmitglied sind 1 bis 3 abgebildet.

Wenn du die meisten hast, erhältst du den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm. Wenn du die wenigsten hast, verlierst du den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm.

BAUEN

Nimmst du ein Gebäude, reduziert jedes -Stammesmitglied die Kosten wie abgebildet um 1 oder 2 (jedoch nie unter 0).

Zusätzlich erhältst du bei Spielende so viel Ruhm, wie unten links angegeben.

MALEN

Beim Ereignis **Malerei** erhältst bzw. verlierst du den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm, abhängig davon, wie viele dieser Stammesmitglieder du hast.

Zusätzlich erhältst du bei Spielende 10 Ruhm für je 2 -Stammesmitglieder.

JAGEN

Nimmst du ein -Stammesmitglied, auf dem das zusätzliche Symbol abgebildet ist, nimm dir sofort 1 Nahrung pro -Stammesmitglied (mit und ohne). Nimmst du ein -Stammesmitglied ohne , passiert nichts.

Beim Ereignis **Jagd** erhältst du den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm, abhängig davon, wie viele -Stammesmitglieder du hast. Nimm dir zusätzlich für jedes -Stammesmitglied 1 Nahrung.

3 Ereignisse abhandeln

Handelt alle Ereignisse ab, die in der **unteren Reihe** ausliegen.

Liegen mehrere Ereignisse in der unteren Reihe, handelt das Ereignis **Verpflegung** zuletzt ab.

Im seltenen Fall, dass ihr in einer Runde 2 gleiche Ereignisse abhandeln müsst, handelt sie in Reihenfolge ihres Zeitalters ab.

Hinweis: *In der ersten Runde liegen noch keine Ereignisse in der unteren Reihe. Überspringt diesen Schritt.*

Es gibt 4 verschiedene Ereignisse. Wertet für jedes Ereignis die Stammesmitglieder in eurer jeweiligen Auslage:

VERPFLEGUNG

Wichtig: Handelt dieses Ereignis immer zuletzt ab, also nach allen anderen Ereignissen, die in der gleichen Runde abgehandelt werden müssen.

Ihr müsst je 1 Nahrung für jedes Stammesmitglied in eurem jeweiligen Stamm zahlen. Für jedes -Stammesmitglied müsst ihr 3 Nahrung weniger zahlen.

Habt ihr nicht genug Nahrung, zahlt all eure Nahrung. Für jedes Stammesmitglied, für das ihr jetzt keine Nahrung gezahlt habt, verliert ihr den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm (-1 Ruhm in Zeitalter I, -2 Ruhm in Zeitalter II und -3 Ruhm in Zeitalter III). Ihr behaltet trotzdem alle Stammesmitglieder. Ihr dürft euch nicht entscheiden, freiwillig Ruhm zu verlieren, um weniger Nahrung zu zahlen.

Beispiel: *Beim Ereignis **Verpflegung** in Zeitalter II hat Sarah 7 Stammesmitglieder, darunter 1 -Stammesmitglied. Sie muss daher 4 Nahrung zahlen. Sarah hat allerdings nur 2 Nahrung, die sie abgibt. Für die anderen 2 Stammesmitglieder verliert Sarah insgesamt 4 Ruhm.*

JAGD

Nehmt je 1 Nahrung und erhaltet den angegebenen Ruhm für jedes -Stammesmitglied in eurem jeweiligen Stamm (1 Ruhm in Zeitalter I, 2 Ruhm in Zeitalter II und 3 Ruhm in Zeitalter III).

Beispiel: *Beim Ereignis **Jagd** in Zeitalter II hat Cathrin 2 -Stammesmitglieder. Sie nimmt sich daher 2 Nahrung und erhält 4 Ruhm.*

RITUAL

Zählt die auf euren -Stammesmitgliedern zusammen.

Die Person mit den meisten erhält den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm (5 Ruhm in Zeitalter I, 10 Ruhm in Zeitalter II, 15 Ruhm in Zeitalter III).

Die Person mit den wenigsten verliert den auf dem Ereignis angegebenen Ruhm (-3 Ruhm in Zeitalter I, -5 Ruhm in Zeitalter II, -7 Ruhm in Zeitalter III).

Bei Gleichstand erhalten bzw. verlieren alle am Gleichstand beteiligten Personen den Ruhm. Im seltenen Fall, dass ihr alle gleich viele habt, erhaltet ihr zunächst alle Ruhm und verliert dann alle Ruhm. (Dies ist relevant, falls bestimmte Gebäude im Spiel sind.)

Beispiel: *Beim Ereignis **Ritual** in Zeitalter II hat Robin 0 , Sarah 1 , Andra 2 und Cathrin und Daniel haben je 3 . Cathrin und Daniel erhalten je 10 Ruhm, Robin verliert 5 Ruhm.*

MALEREI

Prüft zunächst, ob ihr die benötigte Anzahl -Stammesmitglieder habt (1 in Zeitalter I, 2 in Zeitalter II, 3 in Zeitalter III).

Ist dies der Fall, erhaltet ihr für jedes -Stammesmitglied die angegebene Anzahl Ruhm (1 Ruhm in Zeitalter I, 2 Ruhm in Zeitalter II, 3 Ruhm in Zeitalter III).

Habt ihr die benötigte Anzahl nicht, verliert ihr einmalig den angegebenen Ruhm (-2 Ruhm in Zeitalter I, -3 Ruhm in Zeitalter II, -4 Ruhm in Zeitalter III).

Beispiel: *Beim Ereignis **Malerei** in Zeitalter II hat Andra 4 -Stammesmitglieder. Sie hat damit sogar mehr als die benötige Anzahl und erhält 2 Ruhm für jedes -Stammesmitglied, also insgesamt 8 Ruhm.*

4 Auslage erneuern

Legt alle Ereignisse und Stammesmitglieder in der unteren Reihe ab. Bewegt dann alle Ereignisse und Stammesmitglieder von der oberen Reihe in die untere Reihe. Gebäude bleiben liegen.

Zieht so viele Stammkarten vom Stapel wie Personen am Spiel teilnehmen plus 4 und legt sie oberhalb der Auswahlleiste aus. Prüft zum Schluss, ob ihr das Zeitalter wechselt. Beginnt dann die nächste Runde.

Wechsel des Zeitalters

Habt ihr in Schritt 4 **Auslage erneuern** mindestens 1 Karte des nächsten Zeitalters aufgedeckt, wechselt ihr in dieses Zeitalter.

Legt dafür zunächst alle Gebäude aus der unteren Reihe ab. Bewegt dann alle Gebäude von der oberen Reihe in die untere Reihe.

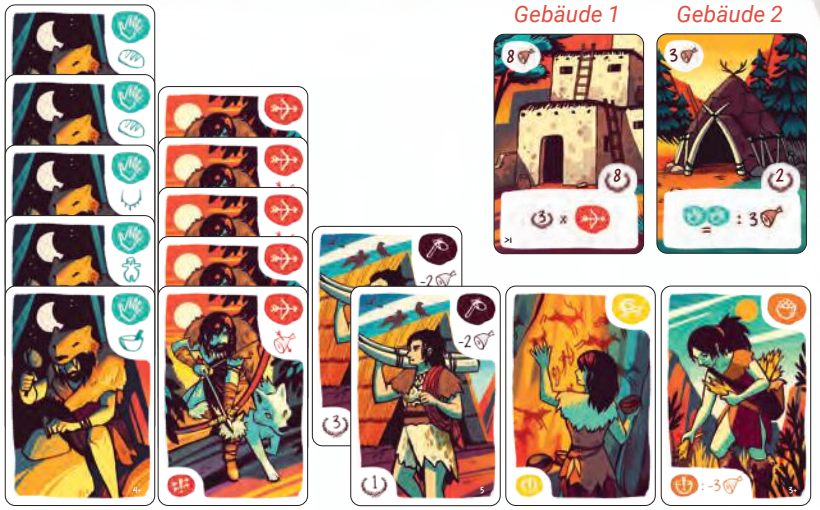
Deckt zum Schluss die Gebäude des neuen Zeitalters auf und legt sie mit etwas Abstand rechts neben die Stammkarten oberhalb der Auswahlleiste

Spielende

Das Spiel endet nach der 10. Runde. (Ihr könnt dann keine neuen Karten mehr aufdecken, da der Nachziehstapel leer ist.) Handelt zunächst **alle Ereignisse** ab, die noch ausliegen, unabhängig davon, ob sie in der oberen oder der unteren Reihe liegen. Führt dann eine **Schlusswertung** für die Stammkarten in eurer jeweiligen Auslage durch. Ihr erhaltet Ruhm für:

- alle -Stammesmitglieder. Multipliziert ihre Anzahl mit der Anzahl verschiedener Erfindungen.
- alle -Stammesmitglieder. Addiert den unten links angegebenen Ruhm.
- je 2 -Stammesmitglieder. Ihr erhaltet 10 Punkte pro 2 Stammesmitglieder mit dieser Fähigkeit.
- alle Gebäude. Ihr erhaltet für alle Gebäude den Ruhm, der oberhalb des Effekts angegeben ist. Zusätzlich erhaltet ihr für einige Gebäude Ruhm durch den Effekt.

Die Person, die nun insgesamt den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person mit der meisten übrigen Nahrung. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.



Beispiel: *Daniel hat die abgebildeten Stammkarten in der Auslage und erhält daher in der Schlusswertung folgenden Ruhm:*

FORSCHEN:	*20 Ruhm (5 -Stammesmitglieder × 4 verschiedene Erfindungen)*
BAUEN:	*4 Ruhm (3 + 1)*
MALEN:	*0 Ruhm*
GEBÄUDE 1:	*8 Ruhm. Zusätzlich 15 Ruhm durch den Effekt (3 Ruhm × 5 -Stammesmitglieder).*
GEBÄUDE 2:	*2 Ruhm*

EFFEKTE DER GEBÄUDE

Die Effekte aller Gebäude gelten ab dem Moment, wenn du das Gebäude in deine Auslage legst.
Ausnahme: Für Effekte mit dem Symbol >I erhältst du bei Spielende Ruhm.

Jedes Mal, wenn du in deiner Auslage ein Set aus Stammesmitgliedern mit allen 6 Tätigkeiten vervollständigst, nimm dir 5 Nahrung.
Hinweis: *Falls du bereits 1 oder mehrere Sets in deiner Auslage hast, bevor du das Gebäude in deine Auslage legst, erhältst du dafür nichts.*

Beim Ereignis **Verpflegung** musst du für deine Stammesmitglieder mit der abgebildeten Tätigkeit 1 Nahrung weniger zahlen.

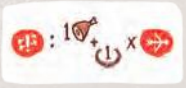
Hast du beim Ereignis **Ritual** die wenigsten ★, verlierst du keinen Ruhm.

Stellst du dein Totem auf das Reihenfolgeplättchen auf ein Feld mit Nahrung, nimm dir 1 Nahrung mehr als abgebildet.
Hinweis: *Musst du dein Totem auf das unterste Feld stellen, hat das Gebäude keinen Effekt. Zahle 1 Nahrung wie üblich.*

Jedes Mal, wenn du in deiner Auslage ein Paar -Stammesmitglieder mit der gleichen Erfindung vervollständigst, nimm dir 3 Nahrung.
Hinweis: *Falls du bereits 1 oder mehrere Paare in deiner Auslage hast, bevor du das Gebäude in deine Auslage legst, erhältst du dafür nichts.*

Bei dem Ereignis **Ritual** hast du 3 zusätzliche ★.

Hast du beim Ereignis **Ritual** als einzige Person die meisten ★, erhältst du doppelt so viel Ruhm, wie auf dem Ereignis angegeben.
Hinweis: *Hast du zusammen mit anderen Personen den meisten Ruhm, erhältst du wie üblich nur den angegebenen Ruhm.*



Beim Ereignis **Jagd** erhältst du für jedes deiner -Stammesmitglieder 1 Nahrung und 1 Ruhm mehr als abgebildet.

Nimm dir beim Ereignis **Malerei** zusätzlich je 1 Nahrung für deine -Stammesmitglieder.

Habt ihr alle eure Aktionen ausgeführt, darfst du dir in jeder Runde am Ende von Schritt 2 **Aktionen ausführen** 1 Stammkarte aus der oberen Reihe nehmen.
Hinweis: *Falls du ein Gebäude nimmst, zahle es wie üblich.*

Bei **Spielende** erhältst du für deine -Stammesmitglieder doppelt so viel Ruhm wie abgebildet.

Bei **Spielende** erhältst du für jedes deiner Sets aus Stammesmitgliedern mit allen 6 Tätigkeiten 6 Ruhm.

Bei **Spielende** erhältst du für deine Stammesmitglieder mit der abgebildeten Tätigkeit den angegebenen Ruhm.

Bei **Spielende** erhältst du 25 Ruhm.

VARIANTE

Wenn ihr bereits einige Partien **Mesos** *gespielt habt, könnt ihr mit der folgenden Variante spielen. Sie ermöglicht euch zusätzliche strategische Entscheidungen:*

Nachdem ihr in **Schritt 6 des Spielaufbaus** die Gebäude für diese Partie gezogen habt, **deckt auch schon die Gebäude für die Zeitalter II und III auf und legt sie gut sichtbar an den Rand der Spielfläche.**

Während des Spiels kommen diese Gebäude wie üblich ins Spiel, ihr wisst aber bereits von Anfang an, welche Gebäude im Spiel sind.

IMPRESSUM

Spieldesign: Yaniv Kahana, Simone Luciani | **Illustrationen:** Kerri Aitken
Künstlerische Leitung: Arianna Santini | **Grafikdesign:** Arianna Santini, Giada Lo Duca | **Redaktion:** Stefania Niccolini, Giuliano Acquati

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | **Redaktion:** Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Cranio Creations S.r.l. © 2024 Cranio Creations S.r.l. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de