

MYTHICALS

ALEXIS ALLARD • JOAN DUFOUR

Mythicals sind Fabelwesen, die sich von der Magie der Elemente Feuer, Erde, Luft und Wasser nähren und sich nur im Mondlicht zeigen. Ihr habt bis Sonnenaufgang Zeit, diese Wesen zu beobachten (*Karten sammeln*), um dadurch ihre magischen Energien zu bändigen (*Plättchen erhalten*) und das Spiel zu gewinnen (*die meisten Siegpunkte erzielen*).



SPIELMATERIAL



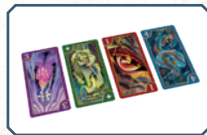
1 Spielplan
(3-teilig)



20 Energieplättchen



16 Bonusmarker



48 Fabelwesen-Karten



1 Sonnenkarte



Jeder Farbe ist genau ein Symbol zugeordnet.



Violett



Grün



Rot



Blau



Grau

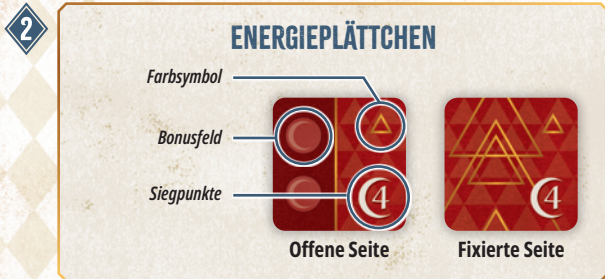


Schwarz



SPIELAUFBAU

1 Legt die 3 Teile des **Spielplans** wie rechts abgebildet in die Tischmitte.



Sortiert die **Energieplättchen** nach Farben und legt sie mit der **offenen Seite** nach oben in aufsteigender Reihenfolge von unten nach oben in die entsprechenden Bereiche des Spielplans.

3 Legt die **Bonusmarker** in den entsprechenden Bereich auf dem Spielplan.





7 Ablagestapel

2

3

4

FABELWESEN-KARTEN

Jede Fabelwesen-Karte ist doppelt vorhanden und hat eine **Farbe** und einen **Wert** (1, 2, 3, 4, 5 oder ein **★**-Symbol). Der **★** kann als Joker für jeden Wert von 1 bis 5 stehen.

Mischt die **Fabelwesen-Karten** und teilt euch beiden je 2 Karten zu. Hat die zweite Karte dieselbe Farbe wie die erste, lege sie beiseite und ziehe eine neue, bis du **2 verschiedenfarbige Karten** hast. Legt die 2 Karten offen als Beginn eurer **Sammlungen** vor euch. Mischt beiseitegelegte Karten zurück unter die übrigen Karten.

- 5 Zieht verdeckt **8 Fabelwesen-Karten**, mischt sie mit der **Sonnenkarte** zusammen und legt diese 9 Karten unter die übrigen – dies ist der **Zugstapel**.
- 6 Lasst unter dem Spielplan Platz für die **Auslage**.
- 7 Lasst über dem Spielplan Platz für den **Ablagestapel**.



4

SPIELABLAUF

Bestimmt per Zufall, wer beginnt. Ihr seid anschließend abwechselnd am Zug, bis die Sonnenkarte gezogen wird.

Bist du am Zug, musst du zuerst **Karten sammeln**. Danach darfst du Karten ablegen, um **1 Energieplättchen zu nehmen**, das dir Siegpunkte einbringt.

1. KARTEN SAMMELN (VERPFLICHTEND)

Du musst Karten **VOM ZUGSTAPEL** **ODER** **AUS DER AUSLAGE** nehmen.

KARTEN VOM ZUGSTAPEL NEHMEN

Decke die 3 obersten Karten des Zugstapels auf. Nimm von diesen 3 Karten **alle Karten einer Farbe** und lege sie in deine Sammlung. Lege die übrigen Karten unterhalb der entsprechenden Farben in die Auslage.

KARTEN AUS DER AUSLAGE NEHMEN

(Diese Aktion ist nicht möglich, wenn die Auslage leer ist, wie zum Beispiel im ersten Zug.)

Nimm **alle Karten einer Farbe** aus der Auslage und lege sie in deine Sammlung.



Überprüfe jetzt deine Sammlung: Hast du **2 identische Karten** (Farbe und Wert sind gleich), gib sofort eine dieser Karten deinem Gegenüber. Er oder sie legt sie in die eigene Sammlung.

KARTEN ÜBERSICHTLICH LEGEN

Wenn ihr Karten in eure Sammlung oder in die Auslage legt, platziert sie immer offen, nach Farben sortiert und so versetzt übereinander, dass die Werte noch zu erkennen sind. Die Reihenfolge der Karten ist beliebig und kann während der Partei jederzeit umorganisiert werden.

Beispiel:

1 Ich entscheide, Karten vom Zugstapel zu sammeln, und decke die 3 obersten Karten auf.



2 Von diesen 3 Karten lege ich die 2 roten Karten in meine Sammlung und die übrige Karte in die Auslage.



3 Da ich nun beide roten \star -Karten habe, gebe ich eine davon meinem Gegenüber. Er oder sie legt sie in die eigene Sammlung.



2. EIN ENERGIEPLÄTTCHEN NEHMEN (OPTIONAL)

Du darfst **genau** 1 Energieplättchen pro Zug nehmen.

Für jedes Energieplättchen brauchst du eine bestimmte Kartenkombination (Symbol neben dem Plättchen auf dem Spielplan). Je mehr Karten du benötigst, desto mehr Punkte ist es wert (von 2 bis 13 Siegpunkte).

2 3 4 5

Erfordert eine **Straße*** aus 2, 3, 4 bzw. 5 Karten in der **Farbe des Plättchens**.



6

Erfordert eine **Straße*** aus 5 Karten **UND** dem ***** in **einer Farbe**.



2 = 3 = 4 =

Erfordert 2, 3 oder 4 Karten **desselben Wertes** in **verschiedenen Farben**.



**Eine Straße besteht aus Karten mit aufeinanderfolgenden Werten.*

Lege die erforderlichen Karten aus deiner Sammlung **verdeckt** in den Ablagestapel. Lege nun das entsprechende Energieplättchen sowie darauf liegende Bonusmarker (siehe Seite 7) vor dir ab. Staple deine Plättchen und lege die Bonusmarker daneben. Ihr dürft die Plättchenstapel und den Ablagestapel nicht durchsehen.



Hast du ein Plättchen genommen, darfst du ein anderes Plättchen auf dem Spielplan

VERSTÄRKEN

ODER

FIXIEREN

1 ENERGIEPLÄTTCHEN VERSTÄRKEN

Wähle ein offenes Plättchen und **lege 1 oder 2 Bonusmarker** darauf, um sein Wert zu erhöhen (1 Punkt pro Marker). Jedes Plättchen hat Platz für 2 Marker.

1 ENERGIEPLÄTTCHEN FIXIEREN

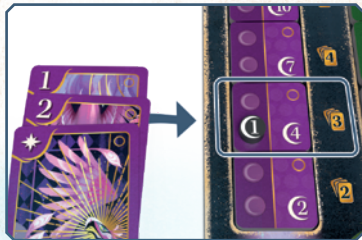
Wähle ein offenes Plättchen ohne Marker darauf und **drehe es auf seine fixierte Seite**. Es kann zwar noch genommen, aber nicht mehr verstärkt werden.

Dein Zug ist nun vorbei und dein Gegenüber ist am Zug.

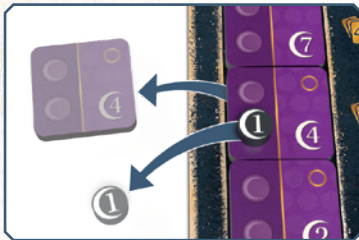
Beispiel:



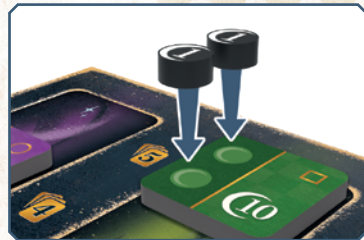
Ich lege eine violette 3er-Straße aus meiner Sammlung ab, um dieses violette Plättchen zu nehmen.



Nun lege ich das Plättchen und den darauf liegenden Bonusmarker vor mir ab.



Außerdem lege ich 2 Marker auf ein grünes Plättchen, das ich in einem späteren Zug nehmen will.



SPIELEND

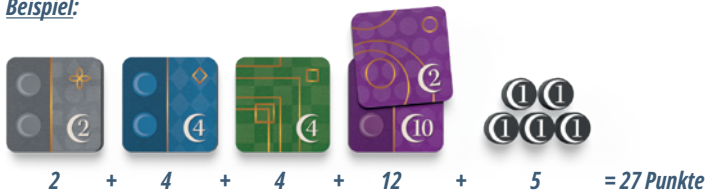
Das Spiel endet, wenn die **Sonnenkarte** als eine von 3 Karten aufgedeckt wird. Legt sie beiseite.
Wer gerade am Zug ist, nimmt sich von den 2 übrigen Karten 1 oder 2 derselben Farbe und darf sich auch noch wie üblich ein Energieplättchen nehmen.
Danach ist das Spiel vorbei.

Zählt nun die Siegpunkte auf euren Energieplättchen und Bonusmarkern zusammen.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand spielt ihr nochmal, um festzulegen, wer gewonnen hat!

Beispiel:



REPOS
PRODUCTION

Autoren: **Alexis Allard • Joan Dufour**

Illustration: **Marina Coudray**

Credits und Dank: www.rprod.com/en/mythicals/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

