

MYTHICALS

ALEXIS ALLARD • JOAN DUFOUR



¡Mira las reglas
en video aquí!

Los mythicals, criaturas elementales que se nutren de la magia de la tierra, del aire, del fuego y del agua, solo son visibles ante nuestros ojos bajo la luz de la luna. Tienes hasta el amanecer para observarlos (*robar cartas para tu colección*), aprender a dominar la magia de los elementos (*obtener fichas de Maestría*) y ganar la partida (*tener la mayor cantidad de puntos de Victoria*).

CONTENIDO



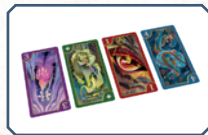
1 tablero
(en 3 piezas)



20 fichas de Maestría



16 marcadores
de Bonificación



48 cartas de Criatura



1 carta de Día



Cada color tiene un símbolo
equivalente en el juego.



Morado



Verde



Rojo



Azul



Gris



Negro



PREPARACIÓN

- 1 Colocad las 3 piezas del **tablero** en el centro de la mesa, como se muestra aquí al lado.

2

FICHAS DE MAESTRÍA

Símbolo del color

Espacio para un marcador de Bonificación

Puntos de Victoria



Cara disponible



Cara bloqueada

- 3 Poned los **marcadores de Bonificación** en el espacio del tablero específico para ellos.





1 Pila de descartes

2

3

Cartas azules



4

CARTAS DE CRIATURA

Las cartas de Criatura, de las que hay 2 copias de cada en el juego, tienen cada una un **color** y un **valor** (1, 2, 3, 4, 5, o el símbolo de la ✨). El símbolo ✨ es un comodín que podéis utilizar para reemplazar cualquier valor del 1 al 5.

Barajad las **cartas de Criatura** y repartid 2 a cada uno. Si la segunda carta es del mismo color que la primera, dejadla a un lado y tomad 1 nueva hasta que ambos tengáis **2 cartas de colores diferentes**.

Colocad vuestras 2 cartas bocarriba delante de vosotros para conformar vuestra **colección**. Barajad cualquier carta que hayáis dejado a un lado durante este proceso con el resto de las cartas de Criatura.

5

Robad **8 cartas de Criatura** y añadid la **carta de Día**. Barajad estas 9 cartas bocabajo y, después, colocadlas debajo del resto de las cartas para crear el **mazo**.

6

Dejad un espacio en la parte inferior del tablero para la **reserva**.

7

Dejad un espacio en la parte superior del tablero para la **pila de descartes**.

RESUMEN DEL JUEGO

Decidid al azar quién va a empezar a jugar. Una vez decidido, la partida se desarrolla en una serie de turnos hasta que uno de vosotros robe la carta de Día.

En tu turno, primero debes **robar cartas para tu colección** y, después, valiéndote de esas cartas, puedes **tomar 1 ficha de Maestría**, que te dará puntos de Victoria.

1. ROBAR CARTAS (OBLIGATORIO)

Debes robar cartas **DEL MAZO** 0 **DE LA RESERVA**.

ROBAR CARTAS DEL MAZO

Revela las 3 primeras cartas del mazo en el centro de la mesa. De entre estas 3 cartas, roba **todas las cartas de un color** y añádelas a tu colección. Después, coloca las cartas restantes en la reserva, bajo la columna correspondiente del tablero.

ROBAR CARTAS DE LA RESERVA

(No se puede realizar esta acción si la reserva está vacía, como sucede en el primer turno).

Roba **todas las cartas de un color** de la reserva y añádelas a tu colección.



Ahora comprueba tu colección: si tienes **2 cartas idénticas** (mismo color y mismo valor), dale inmediatamente 1 de ellas a tu oponente, que la añadirá a su colección.

COLOCAR LAS CARTAS

Cuando coloques cartas en tu colección o en la reserva, déjalas bocarriba, organizadas por color y de tal forma que su valor quede siempre visible. El orden de las cartas no importa y, además, puedes reordenarlas cuando quieras.

Ejemplo:

1 Decido robar cartas del mazo, así que revelo las 3 primeras cartas en el centro de la mesa.



2 De entre esas 3 cartas, añado las 2 cartas rojas a mi colección y coloco la restante en la reserva.



3 Como tengo 2 copias de la carta ★ roja, debo darle 1 de ellas a mi oponente, que la añade a su colección.



2. TOMAR UNA FICHA DE MAESTRÍA (OPCIONAL)

Después, puedes tomar **1 única** ficha de Maestría por turno.

Tomar una ficha de Maestría requiere que tengas cierto número de cartas (lo verás indicado en el tablero, justo al lado de cada ficha). Cuantas más cartas se requieren, más puntos de Victoria vale la ficha (de 2 a 13 puntos).

2 3 4 5

Requiere una **escalera*** de 2, 3, 4 o 5 cartas, respectivamente, del **color de la ficha elegida**.



6

Requiere una **escalera*** de 5 cartas **Y** el comodín **★** del **mismo color**.



2 = 3 = 4 =

Requiere 2, 3 o 4 cartas, respectivamente, del **mismo valor** y de **colores diferentes**.



**Una escalera está formada por cartas con valores consecutivos.*

Descarta de tu colección las cartas requeridas **bocabajo** y coloca la ficha correspondiente, junto con cualquier marcador de Bonificación que haya sobre ella (*ver pág. 7*), delante de ti. Apila tus fichas y deja los marcadores de Bonificación al lado. No puedes mirar ni la pila de descartes ni las fichas que hayas apilado.



Después de tomar una ficha, puedes **REFORZAR** 0 **BLOQUEAR** otra ficha del tablero.

REFORZAR UNA FICHA DE MAESTRÍA

Elige una ficha que tenga la cara disponible bocarriba y **coloca 1 o 2 marcadores de Bonificación** sobre ella para incrementar su valor (1 punto por marcador).
Cada ficha puede tener hasta 2 marcadores.

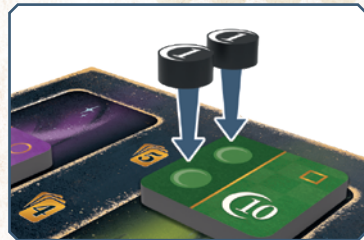
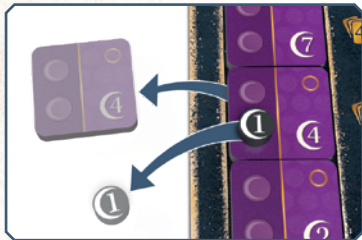
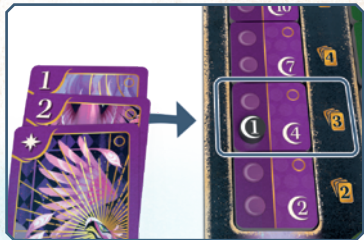
BLOQUEAR UNA FICHA DE MAESTRÍA

Elige una ficha que no tenga ningún marcador de Bonificación y **dale la vuelta, dejando su cara bloqueada bocarriba**. Si haces esto, todavía podrás tomar esta ficha, pero no reforzarla durante el resto de la partida.

Tu turno ha terminado, ahora le toca a tu oponente.

Ejemplo:

- 1 Descarto una escalera de 3 cartas moradas de mi colección para tomar esta ficha morada.
- 2 Después, coloco la ficha y su marcador de Bonificación delante de mí.
- 3 Para terminar, decido colocar 2 marcadores sobre una ficha verde que tengo intención de tomar en uno de mis siguientes turnos.



FIN DE LA PARTIDA

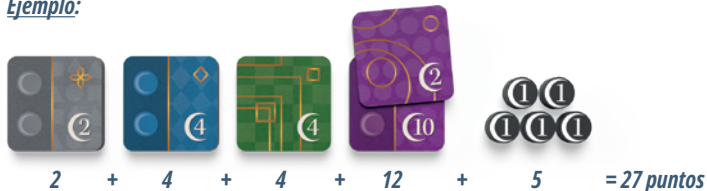
El fin de la partida se desencadena cuando **la carta de Día aparece** entre las 3 cartas reveladas. Dejadla a un lado y, después, el participante que esté jugando su turno roba 1 o 2 cartas del mismo color de entre las 2 cartas restantes. Además, si tiene las cartas necesarias en su colección, también puede tomar una ficha de Maestría. Ahora sí, la partida ha terminado.

Es el momento de que calculéis vuestra puntuación final sumando el valor de vuestras fichas de Maestría y de vuestros marcadores de Bonificación.

Quien tenga la puntuación más alta gana la partida.

En caso de empate, jugad otra vez para determinar quién se hace con la victoria.

Ejemplo:



Diseño: **Alexis Allard • Joan Dufour**

Ilustraciones: **Marina Coudray**

Traducción al español: **Laura Castro Trullén** • Revisión: **Natalia Delgado Mendoza**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/mythicals/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

