

MYTHICALS

ALEXIS ALLARD • JOAN DUFOUR



Guardate il video
delle regole!

I Mythicals, creature elementali che si nutrono della magia della terra, dell'aria, del fuoco e dell'acqua, si mostrano solo attraverso la luce della luna. Avete tempo fino all'alba per osservarli (*raccogliere carte*) con lo scopo di domare la magia degli elementi (*ottenere tessere Maestria*) e vincere la partita (*ottenere il maggior numero di punti vittoria*).



CONTENUTO



1 tabellone
(in 3 pezzi)



20 tessere Maestria



16 segnalini Bonus



48 carte Creatura



1 carta Giorno



Ogni colore presente nel gioco
ha un simbolo corrispondente.



Viola



Verde



Rosso



Blu



Grigio



Nero



PREPARAZIONE

- 1 Collocate i 3 pezzi del **tabellone** al centro del tavolo, come mostrato qui accanto.



Ordinate le **tessere Maestria** per colore e collocatele, **con il lato Aperto a faccia in su**, sulle rispettive colonne del tabellone, in ordine crescente dal basso verso l'alto.

- 3 Collocate i **segnalini Bonus** nell'area dedicata del tabellone.





7 Scarti

2

3

4

CARTE CREATURA

Ogni carta **Creatura**, presente in due copie di ciascuna, ha un **colore** e un **valore** (1, 2, 3, 4, 5, oppure il simbolo ✨). Il simbolo ✨ è un jolly che può sostituire un qualsiasi valore da 1 a 5.

Mescolate le **carte Creatura** e distribuitene 2 a ogni giocatore. Se la seconda carta è dello stesso colore della prima, mettetela da parte e distribuite una nuova carta finché non avete **2 carte di colori diversi**. Collocate le vostre 2 carte a faccia in su davanti a voi, a formare la vostra **collezione**. Mescolate le eventuali carte messe da parte insieme alle carte rimanenti.

- 5 Pescate **8 carte Creatura** e aggiungetevi la **carta Giorno**. Mescolate a faccia in giù le carte, poi collocatele sotto alle carte rimanenti per formare il **mazzo**.
- 6 Lasciate un po' di spazio sotto al tabellone per la **riserva**.
- 7 Lasciate un po' di spazio sopra al tabellone per gli **scarti**.



PANORAMICA DEL GIOCO

Scegliete casualmente il primo giocatore. La partita si svolge in una serie di turni finché un giocatore non pesca la carta Giorno.

Nel vostro turno dovete prima di tutto **raccogliere carte** poi, utilizzando queste carte, potete **prendere una tessera Maestria** che vi farà ottenere punti vittoria.

1. RACCOGLIERE CARTE (OBBLIGATORIO)

Dovete raccogliere carte **DAL MAZZO** **0** **DALLA RISERVA**.

RACCOGLIERE CARTE DAL MAZZO

Rivelate, al centro del tavolo, 3 carte dalla cima del mazzo. Tra queste 3 carte, prendete **tutte le carte di un colore** e aggiungetele alla vostra collezione. Poi collocate le carte rimanenti nella riserva, sotto alle colonne corrispondenti del tabellone.

RACCOGLIERE CARTE DALLA RISERVA

(Questa azione non è possibile se la riserva è vuota, come nel caso del primo turno.)
Prendete **tutte le carte di un colore** dalla riserva e aggiungetele alla vostra collezione.



Poi controllate la vostra collezione: Se avete **2 carte identiche** (stesso colore e stesso valore), date immediatamente 1 di queste 2 carte al vostro avversario, che la aggiunge alla sua collezione.

COLLOCARE CARTE

Quando collocate carte nella vostra collezione o nella riserva, collocatele a faccia in su, ordinandole per colore e impilandole in modo che il loro valore sia visibile. L'ordine delle carte non ha importanza e potete riordinarle in qualsiasi momento.

Esempio:

1 *Scelgo di raccogliere carte dal mazzo e rivelo 3 carte dalla cima, collocandole al centro del tavolo.*



2 *Di queste 3 carte, aggiungo le 2 carte rosse alla mia collezione, poi colloco la carta rimanente nella riserva.*



3 *Dal momento che ho entrambe le copie della carta ★ rossa, ne do 1 al mio avversario che la aggiunge alla sua collezione.*



2. PRENDERE UNA TESSERA MAESTRIA (FACOLTATIVO)

Potete prendere **una singola** tessera Maestria per turno.

Prendere una tessera Maestria richiede un certo numero di carte (indicato sul tabellone accanto a ogni tessera). Più alto è questo numero, più punti vale a fine partita (da 2 a 13 punti).

2 3 4 5

Richiede un **set*** di 2, 3, 4 o 5 carte rispettivamente, del **colore della tessera scelta**.



6

Richiede un **set*** di 5 carte **E** il jolly ***** dello **stesso colore**.



2 = 3 = 4 =

Richiede 2, 3 o 4 carte rispettivamente, con lo **stesso valore** e di **colori diversi**.



**Un set è formato da carte con valori sequenziali.*

Scartate le carte richieste **a faccia in giù** dalla vostra collezione. Collocate la tessera corrispondente davanti a voi, più ogni eventuale segnalino Bonus su di essa (*vedere pagina 7*). Impilate le vostre tessere e collocate i vostri segnalini Bonus accanto a esse. Non potete mai guardare le tessere scartate o impilate.



Dopo aver preso una tessera, potete **RAFFORZARE** **0** **BLOCCARE** un'altra tessera sul tabellone.

RAFFORZARE UNA TESSERA MAESTRIA

Scegliete una tessera, con il lato Aperto a faccia in su, e **collocate 1 o 2 segnalini Bonus** su di essa per aumentare il suo valore (1 punto per segnalino). Ogni tessera può avere fino a un massimo di 2 segnalini.

BLOCCARE UNA TESSERA MAESTRIA

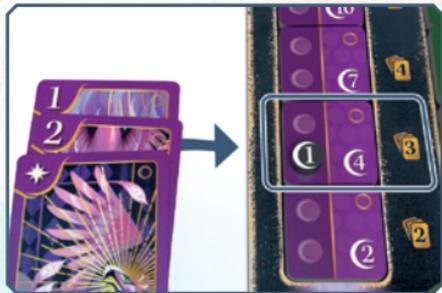
Scegliete una tessera che non abbia nessun segnalino Bonus su di essa e **giratela sul suo lato Bloccato**. Questa tessera può ancora essere presa, ma non può essere rafforzata per il resto della partita.

Il vostro turno è ora terminato, e il vostro avversario inizia il suo turno.

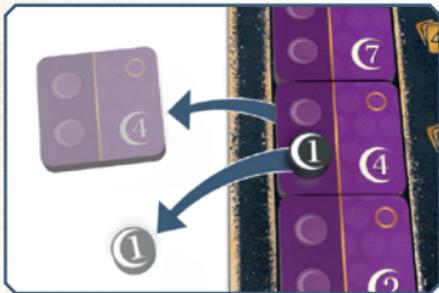
Esempio:



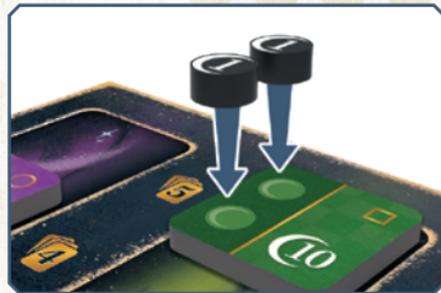
Scarto un set di 3 carte viola dalla mia collezione per prendere questa tessera viola.



Poi colloco la tessera e il suo segnalino Bonus davanti a me.



Infine scelgo di collocare 2 segnalini su una tessera verde che spero di riuscire a prendere in un turno successivo.



FINE DELLA PARTITA

Quando la **carta Giorno compare** tra le 3 carte rivelate, si innesca la fine della partita. Mettetela da parte, poi il giocatore che sta svolgendo il turno raccoglie 1 o 2 carte dello stesso colore dalle 2 carte rimanenti. Se quel giocatore ha le carte richieste, può anche prendere una tessera Maestria. Poi, la partita termina.

Calcolate il vostro punteggio sommando il valore delle vostre tessere Maestria e quello dei vostri segnalini Bonus.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità, giocate di nuovo per determinare chi sia il vincitore!

Esempio:



Designer: **Alexis Allard • Joan Dufour**

Illustrazioni: **Marina Coudray**

Riconoscimenti e ringraziamenti: www.rprod.com/en/mythicals/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

