

MYTHICALS

ALEXIS ALLARD • JOAN DUFOUR

Découvrez
les règles en vidéo !

Les Mythicals, ces créatures élémentaires qui se nourrissent de la magie de l'air, de l'eau, de la terre et du feu, ne se révèlent qu'au clair de lune.

Vous avez jusqu'à l'aube pour les observer (*collecter des cartes*) afin de dompter la magie des éléments (*gagner des tuiles Maîtrise*) et remporter la partie (*obtenir le plus de points de victoire*).

CONTENU



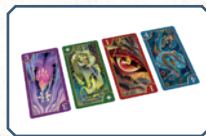
1 plateau
(en 3 parties)



20 tuiles Maîtrise



16 pions Bonus



48 cartes Créature



1 carte Jour



Chaque couleur utilisée
dans le jeu est associée
à un symbole.



Violet



Vert



Rouge



Bleu



Gris

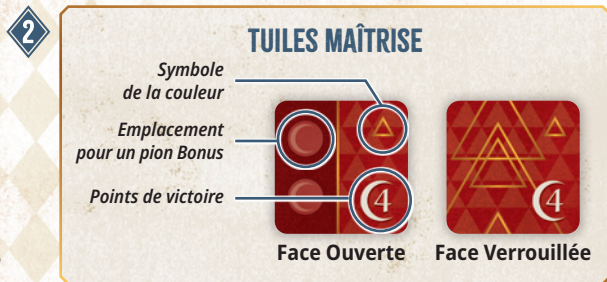


Noir



MISE EN PLACE

- 1 Placez les 3 parties du **plateau** au centre de la table, comme présenté ci-contre.



Triez les **tuiles Maîtrise** par couleur, puis placez-les, **face Ouverte**, dans l'ordre croissant du bas vers le haut, dans les colonnes correspondantes du plateau.

- 3 Placez les **pions Bonus** dans la zone dédiée du plateau.








CARTES CRÉATURE

Mélangez les **cartes Créature** et distribuez-en 2 à chaque personne. Si la deuxième carte est de la même couleur que la première, mettez-la de côté et distribuez-en une nouvelle jusqu'à avoir **2 cartes de couleurs différentes**.

Placez vos 2 cartes, face visible, devant vous pour former votre **collection**. Mélangez les éventuelles cartes mises de côté avec les cartes restantes.

-  Piochez **8 cartes Créature** et ajoutez-y la **carte Jour**. Mélangez-les face cachée, puis placez-les sous les cartes restantes pour former la **pioche**.
-  Prévoyez un espace en dessous du plateau pour la **réserve**.
-  Prévoyez un espace au-dessus du plateau pour la **défausse**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par une personne désignée au hasard, la partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce que la carte Jour soit piochée.

À votre tour, vous devez d'abord **collecter des cartes**, et vous pouvez ensuite, à l'aide de ces cartes, **prendre une tuile Maîtrise** qui vous rapporte des points de victoire.

1. COLLECTER DES CARTES (OBLIGATOIRE)

Vous devez collecter des cartes **DE LA PIOCHE** **OU** **DE LA RÉSERVE**.

COLLECTER DES CARTES DE LA PIOCHE

Révéléz, au centre de la table, les 3 premières cartes de la pioche. Parmi ces 3 cartes, prenez **toutes les cartes d'une même couleur** et ajoutez-les à votre collection. Placez ensuite les éventuelles cartes restantes dans la réserve, sous les colonnes correspondantes du plateau.

COLLECTER DES CARTES DE LA RÉSERVE

(Cette action n'est pas possible si la réserve est vide, comme lors du premier tour.)

Prenez **toutes les cartes d'une même couleur** de la réserve et ajoutez-les à votre collection.



Vérifiez ensuite votre collection : Si vous avez **2 cartes identiques** (même couleur et même valeur), donnez immédiatement l'une de ces 2 cartes à votre adversaire, qui l'ajoute à sa propre collection.

DISPOSITION DES CARTES

Lorsque vous placez des cartes dans votre collection ou dans la réserve, posez-les face visible, en les triant par couleur et en les superposant pour laisser apparaître leur valeur. L'ordre des cartes n'a pas d'importance et vous pouvez les réorganiser librement.

Exemple :

1

Je choisis de collecter des cartes de la pioche et en révèle donc 3 au centre de la table.



2

Parmi ces 3 cartes, je prends les 2 cartes rouges et les ajoute à ma collection, et place la carte restante dans la réserve.



3

Comme j'ai deux fois la carte rouge de valeur ★, j'en donne une à mon adversaire, qui l'ajoute à sa collection.



2. PRENDRE UNE TUILE MAÎTRISE (FACULTATIF)

Vous ne pouvez prendre qu'**une seule** tuile Maîtrise par tour.

Prendre une tuile requiert un certain nombre de cartes (indiqué sur le plateau à côté de chaque tuile). Plus ce nombre est élevé, plus la tuile rapporte de points de victoire (de 2 à 13 points).

2 3 4 5

Requiert une **suite*** de respectivement 2, 3, 4 ou 5 cartes de la **couleur** de la tuile désirée.



6

Requiert une **suite*** de 5 cartes **ET** le joker  d'une **même couleur**.



2 = 3 = 4 =

Requiert respectivement 2, 3 ou 4 cartes de **valeurs identiques** et de **couleurs différentes**.



* Une suite se compose de cartes dont les valeurs se suivent.

Défaussez les cartes requises, **face cachée**, depuis votre collection. Posez la tuile correspondante devant vous, ainsi que les pions Bonus qui se trouvent éventuellement dessus (voir page 7). Formez une pile avec vos tuiles et gardez vos pions Bonus à côté. Vous ne pouvez jamais consulter la défausse de cartes ni les piles de tuiles.



Après avoir pris une tuile, vous pouvez **RENFORCER** OU **VERROUILLER** une autre tuile sur le plateau.

RENFORCER UNE TUILE MAÎTRISE

Choisissez une tuile, face Ouverte, et **placez 1 ou 2 pions Bonus** dessus pour augmenter sa valeur (1 point par pion). Chaque tuile ne peut accueillir que 2 pions maximum.

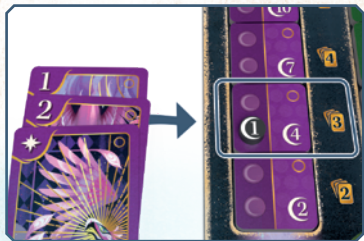
VERROUILLER UNE TUILE MAÎTRISE

Choisissez une tuile sans pion Bonus et **retournez-la sur sa face Verrouillée**. Cette tuile peut toujours être prise, mais elle ne pourra plus être renforcée au cours de la partie.

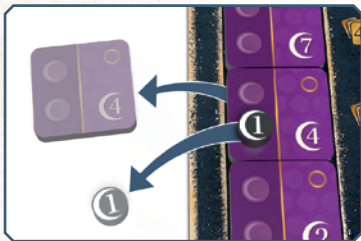
Votre tour est maintenant terminé, et c'est à votre adversaire de jouer.

Exemple :

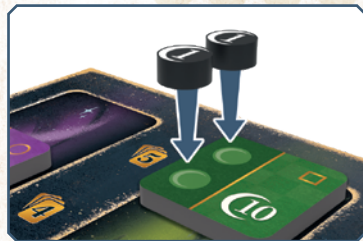
❶ Je défausse une suite de 3 cartes violettes de ma collection pour obtenir cette tuile violette.



❷ Je pose ensuite la tuile et son pion Bonus devant moi.



❸ Enfin, je choisis de placer 2 pions Bonus sur une tuile verte que j'espère prendre plus tard.



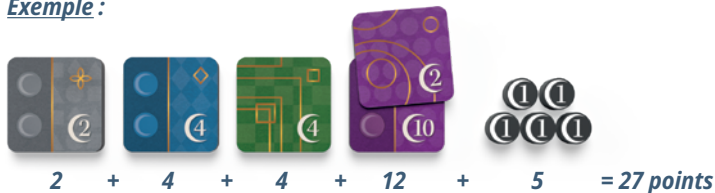
FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque la **carte Jour apparaît** parmi les 3 cartes piochées. Mettez-la de côté, puis la personne dont c'est le tour collecte 1 ou 2 cartes de même couleur parmi les 2 cartes restantes. Elle peut également, si elle a les cartes requises, prendre une tuile Maîtrise. La partie est alors terminée.

Calculez votre score en additionnant les valeurs de vos tuiles Maîtrise et de vos pions Bonus.

La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, faites une nouvelle partie pour vous départager !

Exemple :



Auteurs : **Alexis Allard • Joan Dufour**

Illustratrice : **Marina Coudray**

Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/mythicals/credits

Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr