

# MITOSZ

ALEXIS ALLARD • JOAN DUFOUR



Nézd meg  
a szabálymagyarázó  
videót!

A mitikus, elemi lények, amelyek a föld, a levegő, a tűz  
és a víz varázserejével táplálkoznak, csak a holdfényben láthatók.  
Hajnalig van időd megfigyelni őket, hogy megszéldítsd  
a négy elem varázserejét, és tiéd legyen a győzelem!

## TARTOZÉKOK



1 tábla  
(3 darabban)



20 mesterlapka



16 bónuszjelző



48 varázslénykártya



1 napfénykártya



A játékban minden színhez  
tartozik egy szimbólum.



Lila



Zöld



Piros



Kék



Szürke

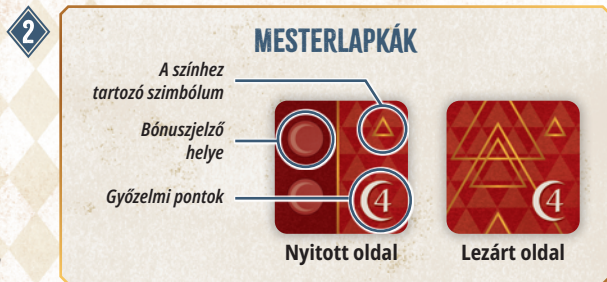


Fekete



# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a **tábla** 3 részét az asztal közepére az ábrán látható módon.



Színek szerint válogassátok szét a **mesterlapkákat**, majd az értékük szerint növekvő sorrendben lentől felfelé haladva, a típusuk szerint tegyétek a lapkákat a táblára, **nyitott oldalukkal felfelé**.

- 3 Tegyétek a **bónuszjelzőket** a tábla kijelölt részére.







4

## VARÁZSLÉNYKÁRTYÁK

A varázslénykártyák különböző **színekkel** és **értékekkel** (1, 2, 3, 4, 5 vagy ✨ szimbólum) rendelkeznek, és mindegyik kártyából 2 példány van. A ✨ szimbólum dzsóker, ami 1-től 5-ig bármilyen értéket helyettesíthet.

Keverjétek meg a **varázslénykártyákat**, és osszatok egyesével 2-2 kártyát a játékosoknak. Ha a második kártya ugyanolyan színű, mint az első, tegyétek félre, és osszatok helyette egy új kártyát, egészen addig, amíg mindkettőtöknek **2 eltérő színű kártyája lesz**. Tegyétek képpel felfelé magatok elé a kapott kártyákat, ezzel létrehozva a **gyűjteményeteket**. A félretett kártyákat keverjétek a megmaradt kártyákhoz.

5

Húzzatok **8 varázslénykártyát**, és a **napfénykártyával** együtt, képpel lefelé keverjétek meg őket, majd tegyétek ezt a 9 kártyát a **pakli** aljára.

6

Hagyjatok helyet a tábla alatt a **készletnek**.

7

Hagyjatok helyet a tábla felett a **dobópaklinak**.

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Sorsoljatok kezdőjátékost. A játék során felváltva hajtjátok végre a köreiteket, amíg egyikőtök fel nem húzza a napfénykártyát.

A köröd során először **kártyákat kell gyűjtened**, majd ezeket a kártyákat felhasználva **szerezhetsz mesterlapkákat**, amelyek győzelmi pontokat érnek.

## 1. GYŰJTS KÁRTYÁKAT (KÖTELEZŐ)

Gyűjts kártyákat **A PAKLIBÓL** **VAGY** **A KÉSZLETBŐL**.

### GYŰJTS KÁRTYÁKAT A PAKLIBÓL

Tedd képpel felfelé az asztal közepére a pakli legfelső 3 lapját. A 3 kártya közül vedd magadhoz **egy színből az összes kártyát**, és ezeket tedd a gyűjteményedbe. A megmaradt kártyákat tedd a készletbe, a tábla megfelelő oszlopai alá.

### GYŰJTS KÁRTYÁKAT A KÉSZLETBŐL

*(Ha a készlet üres, ez az akció nem elérhető – így az első körben sem választható.)*

Vedd magadhoz **egy színből az összes kártyát**, és ezeket tedd a gyűjteményedbe.



**Ellenőrizd a gyűjteményed:** Ha van **2 egyforma kártyád** (a színük és az értékük is megegyezik), az egyiket add át az ellenfelednek, aki a saját gyűjteményébe teszi.



## VARÁZSLÉNYKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

A gyűjteményedbe és a készletbe helyezett kártyákat színük szerint, képpel felfelé rendezd kupacokba úgy, hogy az értékük látható legyen. A kártyák sorrendje nem számít, bármikor átrendezheted azokat.

### *Példa:*

- 1** A pakliból gyűjtesz kártyákat, így a pakli felső 3 lapját az asztal közepére teszed képpel felfelé.
- 2** A 3 kártya közül a 2 piros kártyát a gyűjteményedbe teszed, a megmaradt kártyát pedig a készletbe.
- 3** Mivel nálad van a piros ★ kártya mindkét példánya, az egyiket az ellenfelednek adod, aki azt a saját gyűjteményébe teszi.



## 2. SZÉREZZ MESTERLAPKÁT (OPCIONÁLIS)

Körönként **legfeljebb egy** mesterlapkát szerezhetsz.

A mesterlapkák megszerzéséhez megadott számú kártyára van szükség (a pontos szám a táblán látható, a lapka mellett). Minél több kártya szükséges hozzá, a lapka annál több pontot ér (2–13 pont).

**2 3 4 5**

A kiválasztott lapkával megegyező színű, 2, 3, 4 vagy 5 kártyából álló szett\* szerezheted meg.



**6**

Egy dzsókerből ✨ ÉS 5 azonos színű kártyából álló szett\* szerezheted meg.



**2 = 3 = 4 =**

2, 3 vagy 4 azonos értékű és különböző színű kártyával szerezheted meg.



\*A szettet egymást követő értékű kártyák alkotják.

A szükséges kártyákat **képpel lefelé** dobod el a gyűjteményedből. Vedd el a megfelelő lapkát, és az esetleges bónuszjelzőket (lásd 7. oldal). A lapkáidat tedd egymásra, és helyezd melléjük a bónuszjelzőket. A dobópakliban lévő kártyákat és a kupacban álló lapkákat nem nézhetitek meg a játék során.





Miután elvettél egy lapkát, lehetőség van **MEGERŐSÍTENI** **VAGY** **LEZÁRNI** egy másik lapkát a táblán.

### ERŐSÍTS MEG EGY MESTERLAPKÁT

Válassz egy lapkát, ami a nyitott oldalával felfelé látható, és **helyezz rá 1 vagy 2 bónuszjelzőt**, hogy megnöveld az értékét (jelzőnként 1 ponttal).  
A lapkákon legfeljebb 2 jelző lehet.

### ZÁRJ LE EGY MESTERLAPKÁT

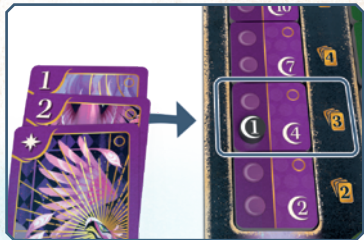
Válassz egy lapkát, amin még nincs bónuszjelző, és **fordítsd át a lezárt oldalára**.  
A lapkát továbbra is megszerezhetitek, de a játék során már nem lehet megerősíteni.

Ezzel véget ért a köröd, és az ellenfeled következik.

#### Példa:

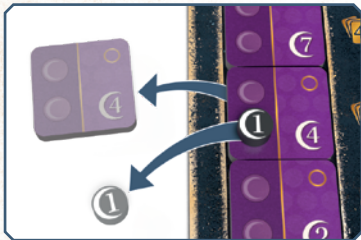
❖

*Eldobsz a gyűjteményedből egy szettet, ami 3 lila kártyából áll, hogy megszerezd ezt a lila lapkát.*



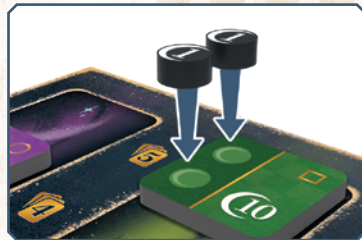
❖

*Ezután magad elé teszed a lapkát és a rajta lévő bónuszjelzőt.*



❖

*Végül 2 jelzőt teszel az egyik zöld lapkára, amit egy későbbi körben szeretnél majd megszerezni.*



## A JÁTÉK VÉGE

Amikor a 3 képpel felfelé fordított kártya között **ott van a napfénykártya**, az kiváltja a játék végét. A napfénykártyát tegyétek félre, majd az a játékos, akinek a körében felfedtétek, gyűjtsön be 1 vagy 2 azonos színű kártyát a megmaradt kártyákból. Ha vannak megfelelő kártyái, még egy mesterlapkát is szerezhet. Ezután a játék véget ér.

Adjátok össze a megszerzett mesterlapkáitokon és bónuszjelzőiteken lévő győzelmi pontokat.

Az a játékos győz, akinek több pontja van.  
Döntetlen esetén játsszatok még egyet!

### Példa:

$$2 + 4 + 4 + 12 + 5 = 27 \text{ pont}$$



Tervezte: **Alexis Allard • Joan Dufour**

Illusztrálta: **Marina Coudray**

Közreműködtek: [www.rprod.com/en/mythicals/credits](http://www.rprod.com/en/mythicals/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

