

# MYTHOLOGY



## LES RÈGLES DU JEU

[www.mythologygo.com](http://www.mythologygo.com)

## LE JEU

Mythology GO est un jeu de cartes stratégique qui se joue de 2 à 8 joueurs.

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points à la fin de 3 manches.

A la fin de chaque manche, les joueurs totaliseront les points qu'ils ont gagnés grâce aux cartes jouées.

Les cartes rapportent des points en fonction de leur valeur, de leur effet, et de leur couleur.

L'objectif est de réaliser des combinaisons de cartes prenant en compte ces éléments pour marquer des points.

## DÉROULEMENT DU TOUR

Le premier joueur pioche 5 cartes et en sélectionne une ou deux qu'il joue en les plaçant devant lui, sur son terrain. Ce joueur replace ensuite les cartes restantes en dessous du paquet de pioche. Puis c'est au joueur suivant.

Les cartes peuvent être placées face visible ou face cachée sur le terrain d'un joueur, mais un joueur ne peut pas posséder plus de cartes cachées que visibles.

Un joueur peut réorganiser les cartes devant lui dans l'ordre dans lequel il le souhaite.

Un joueur doit obligatoirement jouer une carte minimum à chaque tour.

Une manche se termine quand tous les joueurs possèdent le nombre de cartes maximum sur leur terrain. Le nombre de cartes maximum est de 7 cartes.

Quand un joueur atteint le nombre maximum de cartes sur son terrain, les autres joueurs disposent alors de 2 tours pour finir la manche.

A la fin de chaque manche, toutes les cartes sont révélées. Chaque joueur totalise ses points, puis replace ses cartes dans la pioche pour la manche suivante.

Le joueur ayant réalisé le moins de points commencera la manche suivante.

# EFFETS DES CARTES

## **FORT**

Ne s'active que si vous êtes le joueur à obtenir le plus de points dans la manche (égalité incluse).

## **FAIBLE**

Ne s'active que si vous êtes le joueur à obtenir le moins de points dans la manche (égalité incluse).

## **SURNOMBRE**

Ne s'active que si vous êtes le joueur possédant le plus d'exemplaire de cette carte dans la manche (égalité exclue).

## **UNIQUE**

Ne s'active que si vous êtes le seul joueur à posséder un exemplaire de cette carte dans la manche.

## **POLYCHROME**

Ne s'active que si vous possédez une carte de chaque couleur à la fin de la manche.

## **MONOCHROME**

Ne s'active que si vous possédez des cartes d'une seule couleur à la fin de la manche.

## **FUSION**

Vous pouvez fusionner les cartes porteuses de cette capacité si vous en possédez deux. Les cartes alors fusionnées sont placées les unes sur les autres et ne comptent désormais que pour une seule carte sur votre terrain. Vous obtenez les points correspondant à la valeur de chaque carte et à leur effet. Le bonus de couleur est comptabilisé comme si il s'agissait d'une seule carte.

## **RÉSURRECTION**

Lorsqu'une carte avec la Résurrection devrait être détruite durant la manche, elle reste en jeu à la place. Elle devient alors indestructible et son bonus de Résurrection s'active.

## **IDENTIFICATION**

A la fin de la manche, les joueurs possédant une Divinité avec l'identification doivent se déclarer. Chaque joueur utilisant l'identification doit alors tenter d'identifier une autre Divinité présente en jeu, en formulant une accusation. Si la Divinité est correctement identifiée, le bonus d'identification s'active. L'identification n'est disponible qu'avec les cartes Divinité.

## BONUS DE COULEUR

### VERT

Vous gagnez 2 points si vous possédez plus de 2 cartes vertes à la fin de la manche.

### JAUNE

Vous gagnez 3 points si vous possédez exactement 3 cartes jaunes à la fin de la manche.

### ORANGE

Vous perdez 1 point si vous possédez une seule carte orange à la fin de la manche.

### GRIS

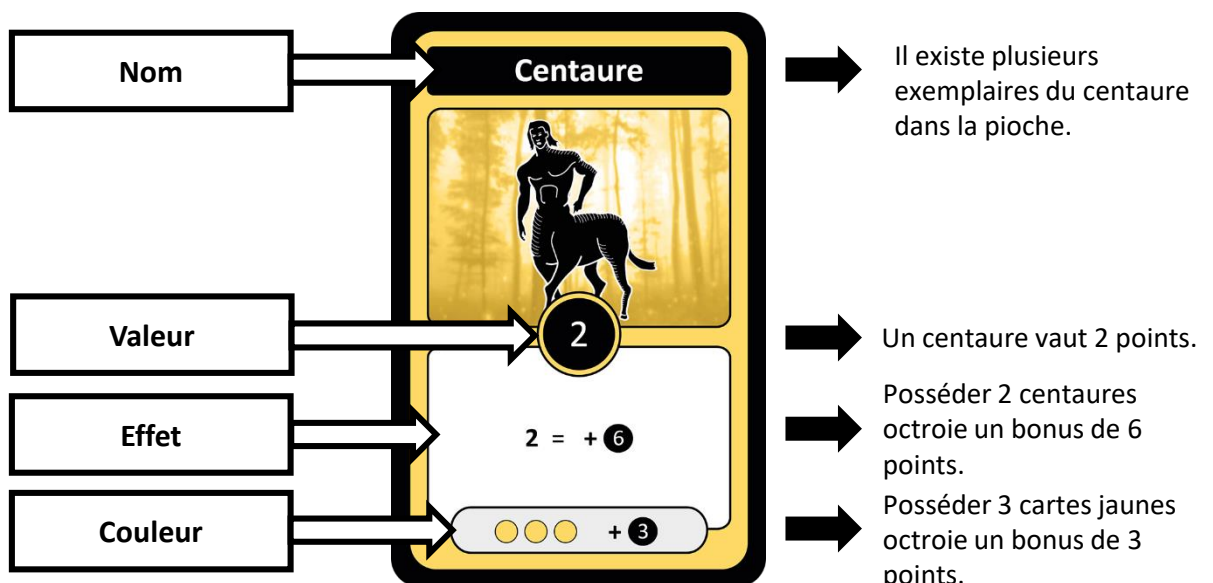
Vous gagnez 2 points si vous possédez seulement une carte grise à la fin de la manche.

### BLEU

Vous gagnez 3 points si vous possédez exactement 2 cartes bleues à la fin de la manche.

## LES CARTES

Les cartes jouées rapportent des points en fonction de leur **valeur**, de leur **effet**, et de leur **couleur**.



## A SAVOIR

Les effets des cartes qui ont trait au **nombre d'exemplaires** de la carte ne se déclenchent qu'une seule fois, quand le nombre d'exemplaires requis est atteint. Ces effets concernent les bonus comme par exemple : **2 = +3** (ce qui signifie que si vous possédez 2 exemplaires de cette carte, vous gagnez 3 points).

Les autres effets des cartes identifiés par les mots-clés en gras, se déclenchent autant de fois que vous possédez de cartes mentionnant l'effet.

En cas d'**égalité** à la fin de 3 manches, c'est le joueur ayant remporté le plus de manches qui gagne la partie.

A la fin de la manche, les joueurs possédant des cartes à effets qui ciblent d'autres cartes doivent les révéler et **déclarer les cibles** en plaçant les cartes à effet sur les cartes ciblées.

Si un joueur déclenche un effet **Fort ou Faible**, il ne peut plus en déclencher lors de ce comptage des points : uniquement la première des 2 conditions remplie est activée.

Ces 2 effets sont comptabilisés en dernier dans le comptage des points en fin de manche.

Les effets des **sorts** affectant tous les joueurs s'appliquent en premier au joueur ayant joué la carte.

Certaines cartes ne peuvent pas être jouées face cachée : **Chimère, Chupacabra, Cyclope, Dragon, Elfe.**

Vous ne pouvez pas jouer le **Cyclope** depuis votre main s'il ne vous reste qu'un seul emplacement libre sur votre terrain.

La **Gorgone** copie le nom, la valeur, et l'effet de la carte ciblée mais pas sa couleur. Une carte ne peut être copiée qu'une seule fois.

Quand le **Loup-garou** transforme une carte en fin de manche, il modifie sa valeur, son effet, son nom et sa couleur. Le nouveau Loup-garou ainsi créé n'affecte pas d'autres cartes.

Vous pouvez activer l'effet de la **Chimère** durant votre tour, sans que cela compte comme une carte jouée.

Vous ne pouvez pas nommer un sort quand vous jouez le **Djinn**. Si la carte nommée avec le Djinn n'est pas présente dans la pioche, vous ne piochez pas de carte. Vous mélangez la pioche après avoir utilisé le Djinn.

Vous ne pouvez pas jouer le **Satyre** si vous ne possédez pas de cartes sur votre terrain.

En cas d'égalité de valeur quand le **Léviathan** est joué, toutes les cartes les plus faibles sont détruites.

Si un sort est pioché lors de l'utilisation du **Lutin**, le joueur pioche une autre carte, jusqu'à ce qu'il en pioche une susceptible d'être placée sur son terrain.

Le doublement des points avec **Anubis** ne s'applique pas aux points de l'identification.

# RÉSUMÉ

Piochez 5 cartes



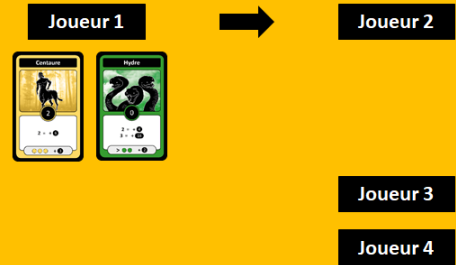
Jouez 1 ou 2 cartes sur votre terrain



Remplacez les cartes restantes en dessous du paquet



C'est au tour du joueur suivant !



Les cartes jouées peuvent être placées **face cachée** sur votre terrain pour dissimuler votre stratégie.  
Mais un joueur ne peut pas posséder plus de cartes cachées que de cartes visibles.

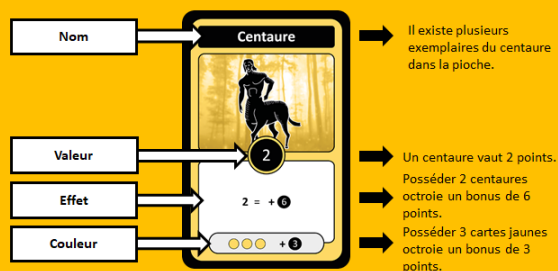


Les cartes de **Sort** (blanches) sont placées dans la défausse une fois jouées. Elles ne comptent pas dans le maximum de cartes que le joueur peut posséder sur son terrain.



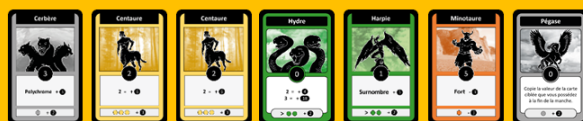
# RÉSUMÉ

Les cartes jouées rapportent des points en fonction de leur **valeur**, de leur **effet** et de leur **couleur**.

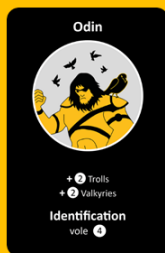


Une manche se termine quand chaque joueur possède **7 cartes**.

Quand un joueur atteint cette limite, les autres joueurs disposent alors de 2 tours pour finir la manche.



Une **divinité** est assignée de façon aléatoire et cachée à chaque joueur au début de la manche. Les divinités offrent des bonus selon la stratégie que vous appliquez.



Les cartes Divinités sont placées face cachée devant le terrain d'un joueur. **Elle sont dévoilées à la fin de la manche.**

Avant que les divinités ne soient dévoilées, celles disposant de la capacité **Identification** devront se déclarer. Les joueurs les possédant devront tenter de démasquer une autre divinité présente en jeu, en formulant une accusation.

Une  **croyance** est choisie par chaque joueur au début de la manche.

Les croyances octroient des avantages sur le déroulement du jeu.

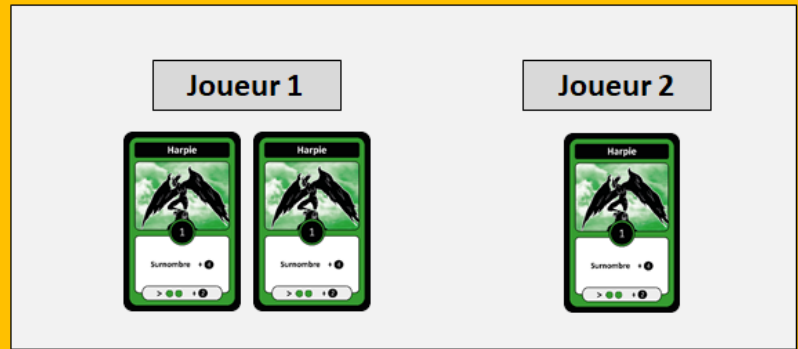


Les cartes Croyances sont placées face visible devant le terrain d'un joueur.

Les cartes Croyances, de même que les cartes Divinités, ne peuvent pas être ciblées durant le jeu.

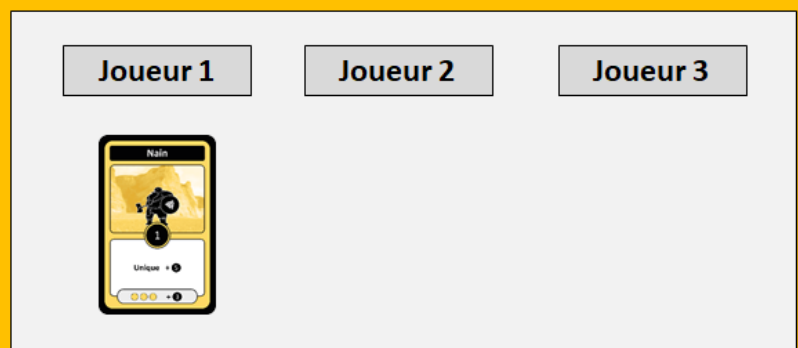
# LES EFFETS DES CARTES

## SURNOMBRE



Le joueur 1 possède plus d'exemplaires d'une carte avec le Surnombre que les autres joueurs. Il est donc le seul à obtenir le bonus de Surnombre (+4 points pour chaque Harpie).

## UNIQUE



Le joueur 1 est le seul joueur à posséder une carte Unique. Il obtient donc le bonus Unique du Nain (+5 points).

# LES EFFETS DES CARTES

## POLYCHROME



Le joueur 1 possède une carte de chaque couleur. Il obtient donc le bonus Polychrome du Cerbère (+3 points).

## MONOCHROME

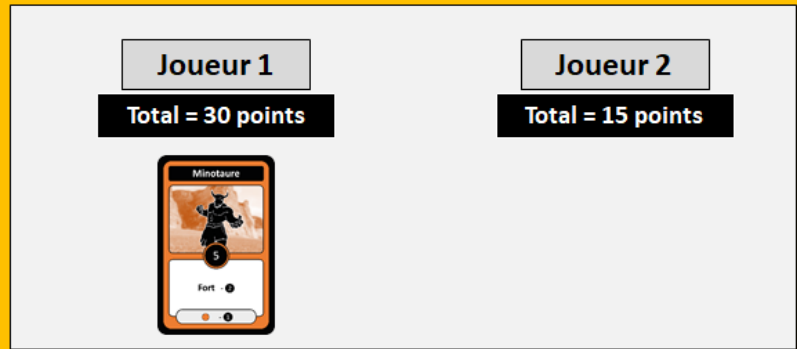


Le joueur 1 ne possède que des cartes de la même couleur.

Il obtient donc le bonus Monochrome du Gobelin (+8 points).

# LES EFFETS DES CARTES

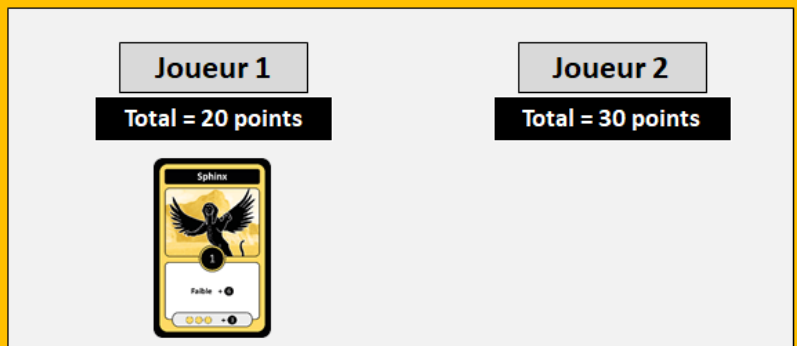
## FORT



Le joueur 1 réalise le score total le plus élevé dans la manche (30 points).

Il est donc le joueur le plus fort et l'effet Fort du Minotaure s'active (-2 points).

## FAIBLE

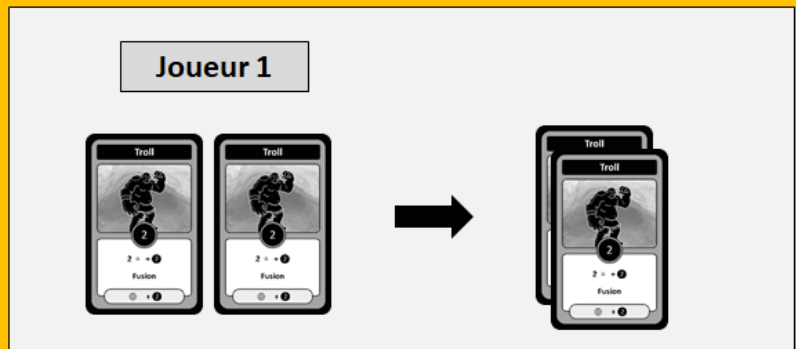
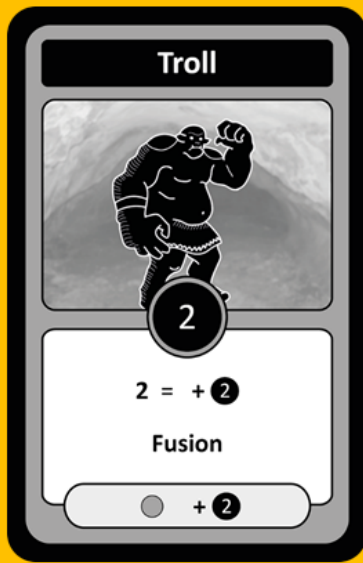


Le joueur 1 réalise le score total le moins élevé dans la manche (20 points).

Il est donc le joueur le plus faible et l'effet Faible du Sphinx s'active (+6 points).

# LES EFFETS DES CARTES

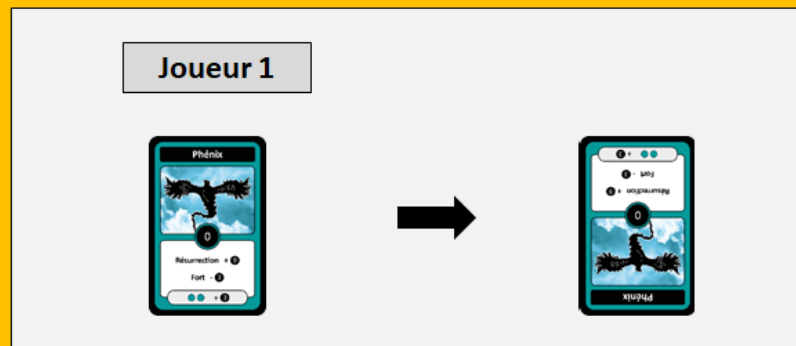
## FUSION



Le joueur 1 possède 2 exemplaires d'une carte avec la Fusion. Il peut donc les fusionner pour ne créer qu'une seule carte.

Il conserve les points de l'effet du Troll (+2 points) et la valeur de base de chaque Troll (2 points par Troll).

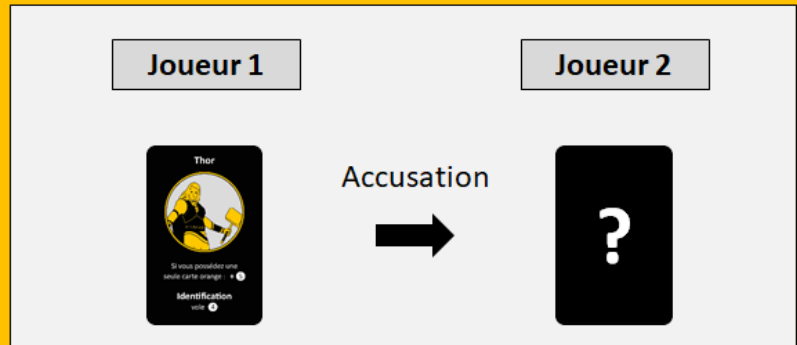
## RÉSURRECTION



Le joueur 1 possède une carte avec la résurrection. Si cette carte devait être détruite par l'effet d'une autre carte, elle reste en jeu au lieu de cela. Elle devient indestructible et son bonus de résurrection s'active (+9 points). Une carte indestructible est placée renversée sur le terrain.

# LES EFFETS DES CARTES

## IDENTIFICATION



Le joueur 1 possède une divinité avec l'identification. A la fin de la manche, il peut formuler une accusation pour tenter d'identifier une autre divinité présente en jeu. Si il découvre l'identité du joueur accusé, il lui vole 4 points.