

MÍTOSZ

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 megszelídítsd a négy elem varázserejét, és tiéd legyen a győzelem!



TARTOZÉKOK



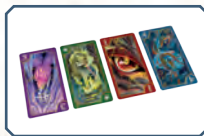
1 tábla
(3 darabban)



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.



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 szükséged (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.



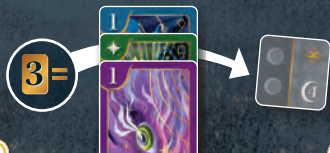
6

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

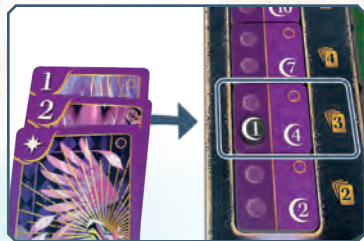
Válassz egy lapkát, amin még nincs bónuszjelző, és **fordítsd át a lezárt oldalára**. A lapkát továbbra is megszerezhetitek, de a játék során már nem lehet megerősíteni.

Ezzel véget ért a köröd, és az ellenfeled következik.

Példa:

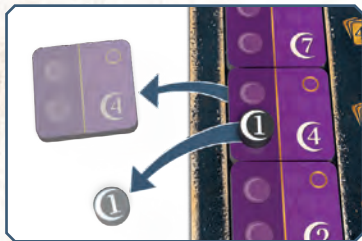
❶

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



❷

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



❸

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

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

