

MYTHOLOGIA



« GØDS & HEROES »

AUTEUR
CYRIL BILLARD
replay-games.fr

ILLUSTRATEUR
MACROVECTOR
freepik.com/macrovector

INFOGRAPHISTE
NICOLAS GEORGES
alongames.fr

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION :

Plongez au cœur de la Grèce antique et de sa mythologie riche en dieux colériques, héros intrépides et affrontements homériques :

Suite à leur victoire contre leur père Kronos, ses enfants se partagent son immense royaume. Zeus hérite des cieux, Poséidon des océans, Hadès des enfers et Athéna des terres. Un partage inégal qui entraîne jalousies et querelles sans fin...

Jeu de Stratégie original, Mythologia propose de vivre cette lutte fratricide, où les Dieux aidés de leurs valeureux Héros se tenaillent en quête de pouvoir.

BUT DU JEU

Être le premier joueur (ou équipe de joueur) à capturer 4 Dieux adverses.

MODE 2 JOUEURS : Zeus affronte Hadès.

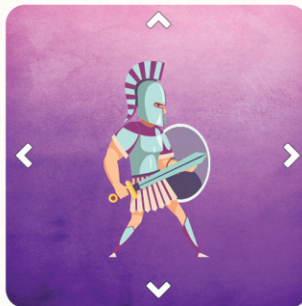
MODE 3 JOUEURS : Les trois frères s'affrontent.

MODES DE JEU À 4 JOUEURS : Il est recommandé de jouer par équipes de 2 : les camps de Zeus et Hadès affrontent ceux de Poséidon et Athéna.

Il est toutefois possible de jouer chacun pour soi.



TUILE DIEU



TUILE HÉRO



TUILE PEUPLE

MATÉRIEL :

1 PLATEAU DE JEU
20 TUILES DIEUX
39 TUILES HÉROS
4 TUILES PEUPLES
1 LIVRET DE RÈGLES

Note : Le symbole >> indique les possibilités de déplacement d'une case dans la direction correspondante.

Note : Le symbole > indique les possibilités de recrutement dans la direction correspondante.

Note : Les créatures légendaires sont considérées dans Mythologia comme des Dieux.





« MISE EN PLACE »



2 ET 4 JOUEURS



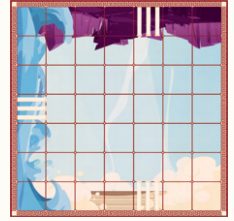
Placer le plateau au centre de la table
coté pour 2 et 4 joueurs ou pour 3 joueurs.

1

Pour 2 ou 3 joueurs :
retirer toutes les tuiles vertes du jeu.

Pour 4 joueurs :
retirer du jeu 2 héros bleu, 2 héros orange et
2 héros violet ainsi que la tuile neutre Persépolis.

3 JOUEURS



2

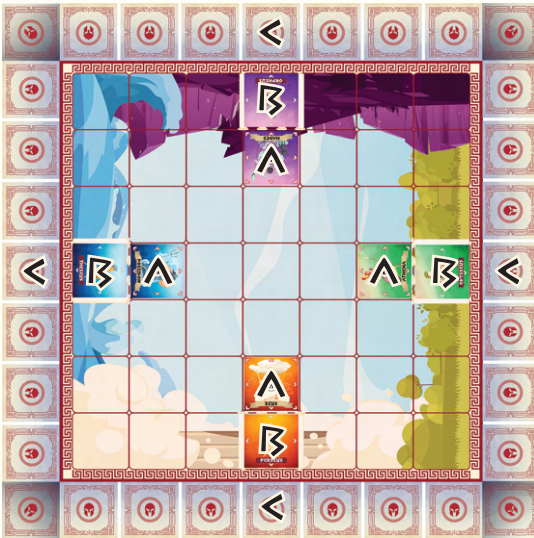
Chaque joueur prend les 6 tuiles de sa couleur et
place son Dieu majeur (**Zeus**, **Hadès**, **Poséidon** ou
Athéna) devant sa case Temple. **^**

Il mélange ensuite ses 4 Dieux mineurs pour former
une pile à positionner sur sa case Temple. Et enfin,
il pose sa tuile Héros de départ au sommet de cette
pile. **β**

3

Les autres tuiles héros sont mélangées et
positionnées face cachée tout autour du plateau de
jeu. **<**

Le camp de tout puissant Zeus démarre la partie !



« TOUR DE JEU »



Le joueur actif effectue ses actions dans l'ordre de son choix,
avant de passer au tour de son voisin de gauche.

A chaque tour, le joueur actif est obligé de **déplacer un de ses dieux**.

De manière facultative,
il peut également **déplacer un de ses héros et/ou tenter de recruter un nouveau héros**.

Note : Si un joueur ne peut pas bouger l'un de ses 5 Dieux pendant un tour
il perd la partie et retire toutes ses tuiles du jeu.



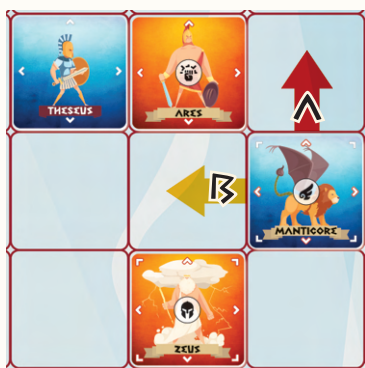
CONDITIONS DE CAPTURE

Capter un Dieu ou un héros adverse nécessite de l'encadrer avec une prise en tenaille durant son propre tour de jeu.

En clair : le joueur doit déplacer une de ses tuiles pour prendre en sandwich le dieu ou le héros adverse afin de l'entourer sur deux côtés opposés.

Le Joueur qui réalise cette capture sort la tuile du jeu et la pose devant lui.

Note : Une capture peut être réalisée avec des tuiles de deux joueurs différents, s'ils sont tous les deux des adversaires du joueur à la tuile capturée.



EXEMPLE DE PRISE EN TENAILLE :

C'est au joueur bleu de jouer : si la Manticore monte, le Dieu Ares se retrouve encadré par un Héros et la Manticore : Ares est donc capturé par le joueur bleu.

NOTE : Si le joueur bleu déplace volontairement sa Manticore entre deux pièces adverses (Ici Ares et Zeus), elle ne se retrouve pas capturée car il faut que l'adversaire la prenne en tenaille au cours de son tour de jeu.



Les Héros et Super Héros : Ils n'ont pas de pouvoir mais peuvent participer aux captures même s'ils sont hors du plateau. Le super héros est un héros qui peut se déplacer en diagonale.
Note : Un Héros qui entre dans le plateau ne peut pas en ressortir.



Les Peuples : Ils se situent aux 4 coins du monde dans les angles et sont joués comme des super-héros. Ils peuvent être recrutés par n'importe quel joueur mais uniquement en utilisant le pouvoir Recruteur car il faut les recruter en diagonale.



Persépolis : Tuile neutre mise en jeu dès qu'elle est révélée. Elle n'appartient à aucun joueur, mais peut être déplacée en lieu et place d'un héros par n'importe quel joueur et ainsi participer à des captures.



Les Temples : Les Temples sont les seules cases qui peuvent accueillir plusieurs tuiles d'une même couleur.





POUVOIRS DES DIEUX



RECRECITER UN HÉROS :

A chaque tour, un Dieu adjacent au bord du plateau peut tenter de recruter un héros face cachée en le révélant. Si la couleur du héros est la même que celle du dieu, alors le héros est laissé face visible, sinon le héros est retourné face cachée.



LE RECRUTEUR peut tenter de recruter un héros supplémentaire en diagonale.



LE VOLANT peut choisir de se déplacer en sautant par-dessus une tuile **B** (amie ou ennemie) ou peut se déplacer normalement.



LE RAPIDE peut se déplacer d'une case une ou deux fois. S'il se déplace deux fois, il effectue deux déplacements distincts. Ex : Le rapide se déplace une fois à droite, tente de recruter un héros, puis se déplace une seconde fois, vers le haut.

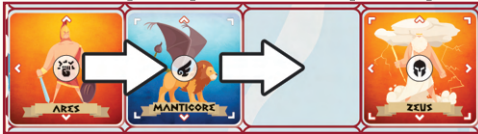


LA BELLE, après s'être déplacée, peut si elle le souhaite, attirer auprès d'elle une tuile (amie ou ennemie) qui se trouve à une case de distance.



LE FORT peut pousser une seule tuile (amie ou ennemie) d'une case dans le sens de son déplacement en la poussant si elle est adjacente ou en la percutant après s'être déplacé. Note : Si le fort pousse ou percute une tuile hors du plateau celle-ci est capturée.

Ex 1 : Ares se déplace et pousse la Manticore pour la capturer.



Ex 2 : Ares percute la Manticore et l'éjecte du plateau elle est donc capturée.

