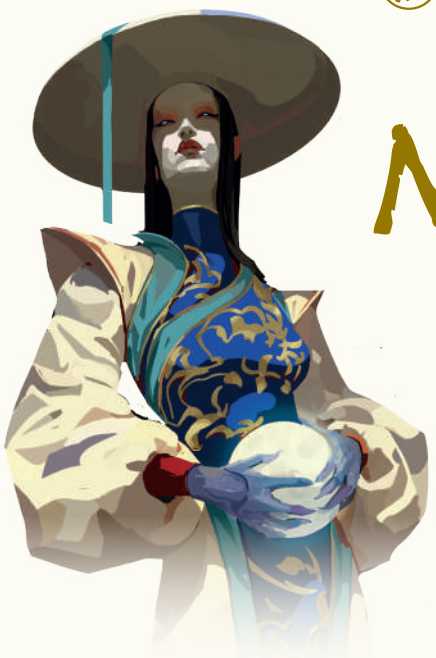
MAXIME BABAD - MICKAËL "FROH" GARCIN — ARTHUR BOCCARD



MYTHOLOGIES

10+ | 20-40 min | 2-4

*Chaque joueur incarne une **cité naissante** dont les croyances sont influencées par les **mythologies** des grandes civilisations du monde. Chacun construit son **panthéon**, invoquant les **divinités** et **Créatures** légendaires pour gagner leurs **faveurs**.*

Mythologies présentes dans cette boîte :
Celtique - Chinoise
Egyptienne - Grecque
Hindoue - Inca
Nordique - Zouloue

MATÉRIEL



8 plateaux Mythologie recto verso



4 plateaux Panthéon



1 plateau Compte-manches



8 cartes de choix de mythologie



4 cartes Aide de jeu



Divinités recto — *verso*



Créatures recto — *verso*

176 cartes, réparties en 8 mythologies de 22 cartes chacune :
6 Créatures (x3) et 4 Divinités (x1)



4 cartes Destinée



78 jetons Faveur, 65 de valeur 1 et 13 de valeur 3



55 jetons Gemme, 43 de valeur 1 et 12 de valeur 3



12 pions de sélection, 3 pions pour chacune des 4 couleurs



8 boîtes de rangement, 1 par mythologie.



1 marqueur 1er joueur



1 marqueur Compte-manches

***Note :** vous trouverez page 14 un lexique des différents termes utilisés dans le jeu classés dans l'ordre alphabétique.*

MISE EN PLACE GLOBALE



1 **Prenez les 8 cartes de choix de mythologie.** Mélangez-les et prenez-en 4 au hasard. Ce sont les 4 mythologies avec lesquelles vous jouerez cette partie (vous pouvez également choisir les mythologies bien entendu).

> ***Conseil :*** *s'il s'agit de votre première partie, il est recommandé de jouer avec les 4 mythologies suivantes : Celte, Egyptienne, Grecque et Inca.*

2 **Assemblez les 4 plateaux Mythologie** correspondant aux mythologies choisies en 2 paires l'une au-dessus de l'autre, dans n'importe quel ordre, de manière à ce que les textes de chaque paire forment 1 phrase complète, dite Epreuve. Chaque plateau propose un début de phrase sur une face et une fin de phrase sur l'autre face. L'ensemble des 4 plateaux forme le sanctuaire.



3 **Prenez les 4 paquets de cartes des mythologies choisies** ; pour chacun d'eux séparez les 18 cartes Créature (dos gris) et les 4 cartes Divinité (dos doré), mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée à côté du plateau Mythologie correspondant pour former les pioches (le paquet des Divinités est placé à côté de la partie supérieure du plateau Mythologie et celui des Créatures à côté de la partie inférieure).

4 **Placez sur chacun des 3 emplacements du bas** de chaque plateau Mythologie une carte Créature de la pioche correspondante, face visible.

> ***IMPORTANT :*** *Il n'y a pas de carte Divinité lors de la mise en place.*

5 **Placez le plateau Compte-manches** à proximité du sanctuaire et placez le marqueur Compte-manches sur la case « I ».

6 **Faites une réserve** avec les **Gemmes** et **Faveurs** et placez-la à portée de main des joueurs.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 2 JOUEURS

7 **Mélangez les 4 cartes Destinée** et placez-les face cachée sur l'emplacement prévu du sanctuaire (à cheval sur les 2 plateaux Mythologie du haut).

8 **CHAQUE JOUEUR :**

8A prend une carte Aide de jeu.

8B prend un plateau Panthéon qu'il place devant lui.

8C choisit une couleur et prend les 3 pions de sélection correspondants.

8D place 1 sur chacun des emplacements dédiés à droite de son Panthéon et 1 en bas de chaque colonne de son Panthéon.

Désignez un premier joueur au hasard, il prend le marqueur 1er joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 4 manches, chacune constituée de 3 phases :

A - PHASE DE SÉLECTION (SIMULTANÉE)
B - PHASE DE PLACEMENT (DANS L'ORDRE DU TOUR)
C - ENTRETIEN

A l'issue de ces 4 manches, un décompte final est déclenché et c'est la fin de partie.

Note : *le "tour" d'un joueur comme mentionné parfois fait référence à la phase de placement de celui-ci.*

A - PHASE DE SÉLECTION (SIMULTANÉE)

Dans cette phase, les joueurs vont sélectionner chacun 2 cartes du sanctuaire, qu'ils pourront intégrer à leur Panthéon à la phase suivante.

1) Révélez la carte Destinée du dessus de la pioche et placez-la sur l'emplacement au centre des 2 plateaux Mythologie du bas du sanctuaire.

Cette carte indique à chaque joueur dans quel plateau Mythologie il peut sélectionner une carte.



EXEMPLE :

Cette carte indique que le joueur vert peut sélectionner une carte du plateau Mythologie en haut à droite du sanctuaire. Dans l'exemple de mise en place, cela signifie que le joueur va pouvoir sélectionner une carte dans le plateau violet (mythologie Hindoue).

2) Chaque joueur choisit secrètement un de ses pions de sélection qu'il place alors face cachée devant lui.

3) Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion, ils sont révélés. Chaque joueur ayant révélé un pion le place sur une carte libre (sans pion déjà posé) du plateau Mythologie qui lui est indiqué par la carte Destinée (pour simplifier, on parle de la mythologie "qui lui est destinée"). Les joueurs ayant révélé un pion le récupèrent.

IMPORTANT : *Dans le cas où aucune Créature n'est disponible (par un effet de carte ou parce qu'il n'y a plus de Créature disponible pour cette mythologie), et seulement dans ce cas, un joueur peut poser son pion sur la première carte cachée de la pioche Créature de cette mythologie.*

Après cette étape, reprenez à l'étape 1 en révélant une nouvelle carte Destinée. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi exactement 2 cartes.

Une fois que chaque joueur a placé ses 2 pions, (donc que chacun a choisi 2 cartes), la phase se termine et chacun récupère alors ses pions et les cartes qu'ils recouvrent, et les place à côté de son Panthéon.

Remarques :

- *Il ne peut y avoir qu'un seul pion de sélection par carte visible (plusieurs joueurs peuvent être amenés à placer leur pion sur une même pioche de Créatures ; ces joueurs piochent chacun une Créature de cette pioche dans l'ordre du tour à la fin de la phase).*
- *Un joueur ne peut pas déplacer ou reprendre un pion déjà posé.*
- *Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul de ses pions par carte Destinée révélée.*
- *Si la phase de Sélection s'arrête avant le 4ème tour (chaque joueur a déjà posé ses 2 pions), ne retournez pas les prochaines cartes Destinée. La carte Destinée active est la dernière retournée.*

Les 4 cartes Destinée permettent à chaque joueur de choisir parmi les 4 mythologies. Comme il n'y a que 2 pions par joueur, les joueurs ne pourront donc récupérer que 2 cartes durant cette phase et nécessairement de 2 mythologies différentes.

IMPORTANT : *Les joueurs doivent obligatoirement avoir choisi 2 cartes durant cette phase. Chacun ne peut donc utiliser son pion que 2 fois maximum.*



EXEMPLE :

La 3ème carte Destinée vient d'être révélée. ***Maxime*** *a déjà posé ses 2 pions, il n'a donc plus de choix à faire.* ***Mickaël*** *a déjà choisi une Créature de la mythologie chinoise ; à ce tour il peut choisir une Créature ou une Divinité de la mythologie hindoue en haut à droite du sanctuaire, il a donc le choix entre un Vetâla et un Asura puisque le Râkshasa a déjà été choisi par le joueur bleu.* ***Joé*** *peut choisir dans la mythologie chinoise (en haut à gauche), mais il n'a qu'une seule possibilité puisque les 2 autres Créatures ont déjà été choisies par* ***Maxime*** *et* ***Mickaël****. Mais* ***Joé*** *comme* ***Mickaël*** *peuvent aussi décider de ne pas sélectionner de carte et de choisir dans la prochaine mythologie qui leur sera attribuée par la carte Destinée suivante.*

ANATOMIE D'UNE CARTE



B - PHASE DE PLACEMENT (DANS L'ORDRE DU TOUR)

Durant cette phase, les joueurs vont placer les 2 cartes précédemment sélectionnées dans leur Panthéon et activer leurs effets.

En commençant par le 1er joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue les cartes qu'il vient d'acquérir et qu'il a mises de côté à l'issue de la phase de Sélection. Chaque joueur joue ses 2 cartes dans l'ordre qu'il souhaite. Il doit finir de jouer complètement sa première carte avant de jouer la suivante.

IMPORTANT : *Un joueur peut décider de ne pas jouer une carte sélectionnée, dans ce cas il la place dans sa défausse et gagne 2 .*

Pour jouer une carte, respectez les étapes ci-dessous dans cet ordre :

1. Payez si nécessaire le coût d'invocation.

2. Placez la carte sur une case de votre Panthéon. Cette case peut être vide ou déjà occupée par une Créature, dans ce cas il est dit que la nouvelle carte écrase l'ancienne, et que l'ancienne est écrasée par la nouvelle.

IMPORTANT : *Il n'est pas possible d'écraser une Divinité !*

Les effets ∞ de la carte sont immédiatement actifs.

3. Vérifiez la règle de complétion.

RÈGLE DE COMPLÉTION : *à tout moment durant votre tour, si un plan et / ou une colonne est complet, récupérez immédiatement le gain de complétion de ce plan et / ou de cette colonne.*

4. Récupérez le gain d'invocation indiqué sur la carte en fonction du plan (la ligne horizontale) où vous la placez.

5. Résolvez les effets de la carte.



LES EFFETS DES CARTES

: l'effet s'applique une seule fois, obligatoirement et autant que possible, lorsque la carte est jouée (invoquée ou appelée), et uniquement durant le tour du joueur actif.

Si une carte est seulement déplacée, ou devient visible alors qu'elle était recouverte, cet effet ne se déclenche pas à nouveau.

: l'effet est permanent, et est actif dès la pose de la carte dans le Panthéon. Il peut être activé, s'il y a un coût, par le joueur à tout moment durant sa phase de placement ou en réaction à un effet produit par une carte d'un joueur adverse, durant le tour d'un autre joueur, ou encore comme effet passif impactant les autres joueurs.

L'icône permet d'indiquer combien de fois l'effet peut être activé durant le tour de n'importe quel joueur (ici, 1 fois par tour).

: l'effet s'applique à la fin de la partie lors du décompte final (cf. Fin de partie, page 10).

EXEMPLES :

L'effet de cette carte se déclenche lors de la pose dans le Panthéon du joueur, elle permet de déplacer une Créature en la changeant de plan puis de gagner son gain d'invocation .

Déplacez une en la changeant de plan, puis gagnez son . 070

Lorsque le Puma est dans le Panthéon d'un joueur, à chaque fois que celui-ci écrase une Créature il gagne 1 . Si le Puma écrase une Créature lorsqu'il arrive lui-même en jeu alors le joueur gagne 1 (effet actif dès la pose).

Gagnez 1 quand vous **écrasez** une . 045

Lorsque le Troll est dans le Panthéon d'un joueur, si un adversaire souhaite placer une carte sur la case où se trouve le Troll, il doit d'abord lui payer 1 .

Les adversaires doivent vous donner 1 pour pouvoir **invoquer** une / sur cette case. 018

Le joueur est libre d'activer ou non l'effet de son Griffon. Il ne peut l'activer qu'une fois par tour, et doit payer 1 à chaque fois qu'il le fait.

1 : **déplacez** une / de votre vers un autre plan. 009

LE COÛT DES CARTES

Lorsqu'un effet de carte se présente sous la forme [coût] : [effet], le joueur est libre de payer le coût ou non mais il doit le faire s'il veut appliquer l'effet.

***EXEMPLE** (Tian Long – Chinois) : lorsque cette carte est jouée le joueur peut, s'il le souhaite, payer 1 et ainsi déplacer une Créature ou Divinité, les adversaires doivent faire le même déplacement.*

1 : **déplacez** une /, les adversaires effectuent le même déplacement. 055

Lorsqu'une carte indique un effet à faire puis un autre effet, ce n'est pas un coût. L'effet suivant est appliqué même si le précédent n'a pu être réalisé.

***EXEMPLE** (Condor – Incas) : lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit une Créature ou divinité adjacente, gagne son gain d'invocation puis la sacrifie. Si la Créature ne donne aucun gain d'invocation alors elle est quand même sacrifiée.*

Gagnez le d'une / adjacente, puis **sacrifiez**-la. 048

Lorsqu'une carte fait payer un élément pour appliquer un effet, il s'agit d'un coût mais il est obligatoire. Si le coût ne peut pas être payé, l'effet n'est donc pas appliqué.

***EXEMPLE** (Gorgone – Grecs) : lorsque cette carte est jouée dans le Panthéon du joueur, celui-ci doit sacrifier la Créature ou Divinité de la case du dessous et ainsi gagner 2 , S'il n'avait pas de carte à sacrifier en-dessous il ne gagne pas les 2 .*

Sacrifiez la / de la case du dessous pour gagner 2 . 007

***IMPORTANT :** Les effets qui n'ont pas de coût sont obligatoirement appliqués.*

***Note :** seules les cartes visibles de votre Panthéon activent leurs effets. Une carte défaussée (sacrifiée) ou recouverte (écrasée) est ignorée à tous points de vue, sauf si un effet cible spécifiquement une carte sacrifiée ou écrasée, ou une pile de cartes.*



EXEMPLE 1 :

1 *Renaud place un Centaure dans son plan terrestre.*

2 *Il gagne immédiatement son gain d'invocation, soit 1 comme indiqué dans le cartouche correspondant au plan où la carte a été placée. (Il aurait gagné 1 en le plaçant dans son plan céleste, et n'aurait rien gagné en le plaçant dans son plan abyssal).*

3 *Invoquer le Centaure lui a permis de compléter une colonne, Renaud récupère donc le jeton de cette colonne. Si le Centaure lui avait aussi permis de compléter son plan terrestre, Renaud aurait pu récupérer également le jeton de ce plan.*

4 *Il applique ensuite son effet de pose.*



EXEMPLE 2 :

1 *Cyril a un Bénou et un Asura dans son plan céleste. Il souhaite invoquer maintenant la Divinité Nuwa sur la case où se trouve déjà son Bénou. Il paye tout d'abord le coût d'invocation de la Divinité et donne 4 à la réserve, puis place Nuwa par-dessus le Bénou.*

2 *L'effet ∞ du Bénou se déclenche alors en réaction puisque la carte est écrasée, Cyril peut alors appeler une Créature ou Divinité d'une défausse (la sienne ou celle d'un autre joueur).*

3 *Lorsque Cyril a fini de résoudre l'effet du Bénou (en ayant appelé une Créature ou une Divinité d'une défausse) il gagne d'abord le gain d'invocation de Nuwa à savoir une . Mais la carte ne complète ni un plan ni une colonne, alors Cyril ne récupère pas de gain de complétion.*

4 *Cyril applique l'effet de Nuwa qui a écrasé le Bénou. Chacun de ses voisins de table lui donne 1 par Créature dans son Panthéon ou la sacrifie.*

EXEMPLE 3 :

*C'est le tour de **Maxime**. Il souhaite placer un Unwabu dans son Panthéon. Mais **Mickaël** a un Troll sur la même case dans son propre Panthéon, qui demande qu'1 lui soit payée pour invoquer une carte sur cet emplacement. **Maxime** donne 1 à **Mickaël** et place son Unwabu. Il gagne alors son gain d'invocation de 1 , et comme il complète son plan terrestre il gagne également le gain de complétion de ce plan, à savoir 1 . Mais **Mickaël** a également un Mogwai sur le plan terrestre, et donc comme **Maxime** a complété son plan terrestre il gagne 1 de plus.*

*Plan terrestre du plateau de **Maxime** :*



*Plan terrestre du plateau de **Mickaël** :*



Lorsque tous les joueurs ont joué,ou défaussé, leurs 2 cartes, c'est la fin de la manche et le passage à la phase d'entretien (ignorée si c'est la 4ème et dernière manche).

C - ENTRETIEN

1) Avancez le marqueur Compte-manches d'une case vers la droite.

2) Le 1er joueur transmet son marqueur 1er joueur à son voisin de gauche.

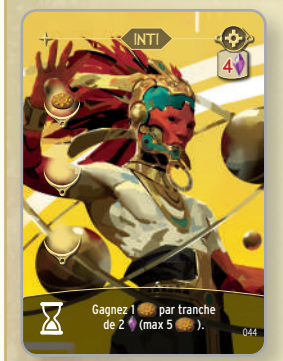
3) Complétez le sanctuaire en rajoutant une carte face visible de la pioche correspondante sur tous les emplacements vides de chaque plateau Mythologie.

***IMPORTANT :** Dès la fin de la manche 1, il faut également compléter l'emplacement pour la carte Divinité.*

4) Mélangez les 4 cartes Destinée pour reformer la pioche, face cachée.

Rappel :
- *Les 3 emplacements de la moitié inférieure du plateau Mythologie sont réservés aux Créatures, et l'emplacement de la moitié supérieure à la Divinité.*
- *A la manche 1, il n'y a pas de Divinité dans le sanctuaire.*

LES DIVINITÉS



Les Divinités peuvent être sélectionnées à partir de la **manche 2**.

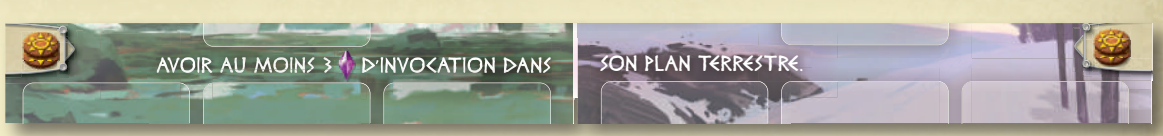
Sélectionner une Divinité du sanctuaire est gratuit, comme pour les Créatures. Mais au moment de la jouer (invoquer ou appeler) dans votre Panthéon vous devez payer 4 , comme rappelé en haut à droite de la carte.

Vous ne pouvez pas payer ce coût avec les gains d'invocation de la Divinité elle-même. Mais vous pouvez utiliser d'autres cartes ou effets durant votre tour pour obtenir les nécessaires.

***Rappel :** si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, invoquer une carte sélectionnée, vous devez la défausser et vous gagnez 2 .*

***ATTENTION :** Les Divinités ne sont pas écrasables, elles bloquent donc les déplacements des cartes qui devraient venir sur leur case.*

LES ÉPREUVES



Une épreuve est un objectif que peut atteindre chaque joueur et qui rapporte des . Il y a 2 épreuves par partie, chacune rapporte la somme des indiquées sur chaque plateau qui la compose.

La 1ère épreuve est formalisée sur les plateaux du haut du sanctuaire. Elle est active à partir de la manche 3.

La 2ème épreuve est formalisée sur les plateaux du bas du sanctuaire. Elle est active uniquement à la manche 4.

A la fin de son propre tour lors la phase de placement, après avoir placé ou défaussé ses 2 cartes, le joueur vérifie s'il remplit la condition de l'épreuve. Si le joueur remplit la condition de la 1ère épreuve à la manche 3, il gagne le nombre de indiqué. Et de même pour la 2ème épreuve à la manche 4. Un joueur peut toutefois remplir la condition de la 1ère épreuve à la manche 4 mais gagne 1 de moins.

Remarques :

• Chaque joueur ne peut réussir chaque épreuve qu'une seule fois.

• Les effets de fin de tour des cartes agissent avant de vérifier si une épreuve est réussie.



EXEMPLE :

Cette épreuve rapporte 2+2 = 4 . Il s'agit de la 1ère épreuve (des plateaux du haut donc).

***Mickaël** vient de jouer ses 2 cartes de la manche 3 et a activé ses différents effets. C'est la fin de son tour, il regarde alors la 1ère épreuve qui demande d'avoir au moins 3 d'invocation dans son plan terrestre. Son Troll lui en rapporte 1 et sa Nâga lui en rapporte 2, il a donc 3 d'invocation dans son plan terrestre, il gagne 4 . **Mickaël** est content.*

Après la **phase de placement de la manche 4**, on ne fait pas de phase d'entretien, c'est la fin de partie et on procède au **décompte final.**

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

A la fin de la 4ème manche, chaque joueur comptabilise ses , en additionnant dans cet ordre :

- les cumulées au cours de la partie,
- les obtenues par les effets ⌛ de ses cartes,
- les obtenues par conversion à raison de 1 pour 3 (les gemmes converties sont remises dans la réserve).

Le joueur avec le plus de remporte la partie.

En cas d'égalité, le départage se fait d'abord en fonction du nombre de restantes (après conversion), puis en fonction du nombre de Divinités dans le Panthéon et enfin en fonction du nombre de Créatures et Divinités visibles dans le Panthéon.

S'il y'a encore une égalité, alors la victoire est partagée.

RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR 2 JOUEURS

Afin d'adapter la tension lors de la phase de sélection, une légère modification de règles s'applique :

Lorsqu'une carte Destinée est révélée, identifiez les **2 plateaux Mythologie** qui ne sont pas utilisés à cette manche et exilez de ces 2 plateaux la carte Créature dont l'emplacement correspond au nombre de cartes Destinée révélées jusqu'à présent. Si cela n'est pas possible, car la carte a déjà été sélectionnée par un joueur, il faut alors exiler la Divinité s'il elle est disponible.

Ainsi, les choix se réduisent au cours de la **phase de sélection**.

Note : *à la 4ème carte Destinée révélée, il n'y a donc aucune carte à exiler.*

EXEMPLE : *Partie à 2 joueurs :*
Vert *contre* ***Bleu***

Les 2 mythologies qui ne sont destinées à aucun joueur sont les Celtes et les Incas.

1 *S'il s'agit de la 1ère carte Destinée révélée, on exile la 1ère Créature (en partant de la gauche), à savoir le* ***Leprechaun*** *et l'****Amaru.*** ***Vert*** *peut choisir une Créature dans la mythologie chinoise.* ***Bleu*** *peut choisir une Créature dans la mythologie nordique.*

2 *Si cela avait été la 2ème carte Destinée de la manche, on aurait exilé la* ***Banshee*** *et le* ***Condor*** *(le 2ème emplacement).*

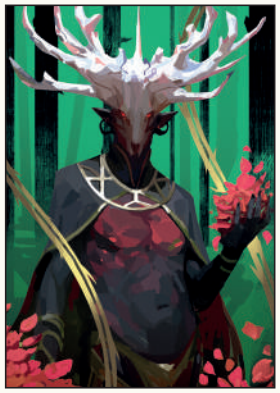
Rappel : *Lorsque la Créature est déjà sélectionnée, et ne peut donc pas être exilée, on exile la Divinité à la place, sauf si elle est déjà sélectionnée par un joueur.*





DE LA THÉMATIQUE !

CELTIQUE



La mythologie celtique, transmise oralement par les druides d'Europe occidentale, se compose de récits épiques et de légendes héroïques qui mettent en valeur des dieux comme Dagda (abondance), Morrigan (guerre) ou encore Cernunnos (nature). Les cycles mythologiques irlandais relatent les exploits des Tuatha Dé Danann, un peuple divin. Les Celtes accordaient une grande importance à l'au-delà et aux mondes invisibles (comme Sidh), en étroite relation avec les saisons et les cycles de la terre.

Les Celtes sont foisonnants de ressources, et savent les protéger des aggressions extérieures.

CHINOISE

La mythologie chinoise s'appuie sur des récits fondateurs mêlant philosophie et croyances populaires. Le chaos primordial donna naissance au géant Pangu, créateur du ciel et de la terre. Le panthéon s'élargit grandement avec les immortels taoïstes, les esprits et les ancêtres divinisés. Cette mythologie reflète un univers ordonné selon le yin et le yang, et les cinq éléments où les dieux sont souvent protecteurs des hommes.



Les Chinois savent allier mobilité et commerce.

ÉGYPTIENNE



Profondément ancrée dans le Nil, source de vie et de prospérité, la mythologie égyptienne met en scène des dieux aux apparences humaines et animales. Râ traverse le ciel quotidiennement et navigue dans le Duat (inframonde) chaque nuit, luttant contre le chaos. Osiris préside le royaume des morts. Seth, quant à lui, incarne le désordre et la violence. Fondée sur des textes comme le Livre des Morts, elle relate la création du monde par Atoum à partir du Noun, les eaux primordiales, et place la Maât, principe de vérité et d'équilibre, au cœur du jugement des âmes et de l'ordre cosmique.

Les Egyptiens construisent des monuments en l'honneur de leurs défunts, afin de les rendre éternels dans l'au-delà, et les faire rejoindre leurs dieux.

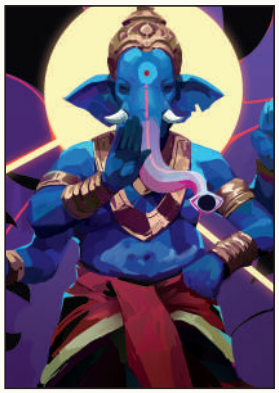
GRECQUE

La mythologie grecque, foisonnante et colorée, a façonné l'imaginaire occidental. Les dieux de l'Olympe, menés par Zeus, personnifiaient des forces naturelles et des traits humains : Héra la jalousie, Arès la guerre, Athéna la sagesse. Les mythes grecs expliquaient l'origine du monde, la création des hommes et la destinée inévitable imposée par les Moires.



Les Grecs allient agression pour piller les ressources voisines et mobilité pour toujours adapter leur stratégie.

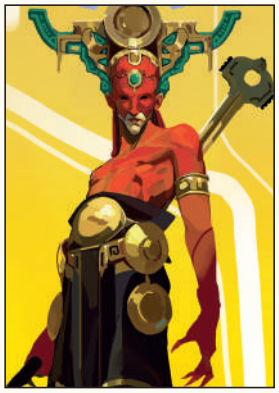
HINDOUE



La mythologie hindoue est l'une des plus riches et complexes au monde. Elle repose sur une multitude de récits contenus dans les Védas, les épopées du Mahabharata et du Ramayana, ou encore les Purânas. Trois grandes divinités forment la Trimūrti : Brahmâ (le créateur), Vishnou (le protecteur) et Shiva (le destructeur-régénérateur). Les mythes illustrent des valeurs morales, spirituelles et cosmologiques, reliant l'homme au cycle éternel de la naissance, de la mort et de la réincarnation.

Les Hindous se réfèrent fréquemment au Sanctuaire (via les cartes destinées) et jouent aussi sur la défausse, mettant ainsi en avant leur cycle de réincarnation.

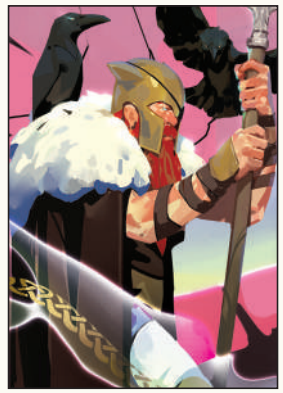
INCA



La mythologie inca, née au cœur des Andes péruviennes, met en avant des divinités liées à la nature et au cycle de la vie. Viracocha est considéré comme le dieu créateur, tandis qu'Inti, le dieu soleil, était vénéré comme l'ancêtre des empereurs incas. Les Incas croyaient en un monde divisé en trois niveaux : Hanan Pacha (ciel), Kay Pacha (terre) et Uku Pacha (sous-sol). Les rituels agricoles et astronomiques étaient centraux, reflétant une harmonie avec la nature et les cycles cosmiques tandis que les sacrifices humains apaisaient les dieux.

Les Incas sacrifient souvent leurs cartes du Panthéon afin d'apaiser les dieux en échange de richesses.

NORDIQUE

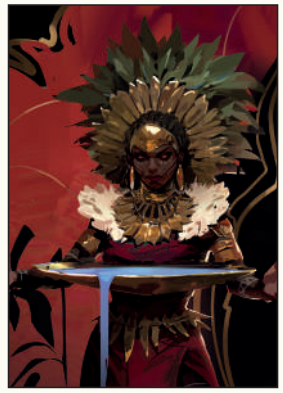


La mythologie nordique, issue des peuples scandinaves, dépeint un univers épique et brutal. Les dieux, divisés en Æsir (menés par Odin, le «Père de tous») et Vanir, résident principalement à Asgard. Neuf mondes, incluant Midgard (terre des humains) et Jotunheim (domaine des géants), sont interconnectés par Yggdrasil, l'arbre cosmique. Les récits des Eddas relatent la création du cosmos à partir du corps du géant primordial Ymir, tué par Odin et ses frères, ainsi que la fin prophétique du monde lors du Ragnarök, un affrontement cataclysmique entre dieux, géants et monstres.

Les Nordiques savent écraser leurs ennemis. Conformément aux récits de batailles épiques qui feront de leurs opposants une simple marche en vue d'atteindre le Valhalla.

ZOULOUE

La mythologie zouloue, héritée d'Afrique australe, met en avant la figure de Unkulunkulu, le premier ancêtre qui fit émerger les hommes et les animaux du roseau primordial. Le monde est peuplé d'esprits, de forces invisibles et de divinités liées au ciel et à la pluie. Les ancêtres, très respectés, jouent un rôle central comme intermédiaires entre les hommes et les puissances supérieures. Les récits, souvent transmis par l'oralité, servent à expliquer la nature, les maladies ou les cycles de la vie communautaire.



Les Zoulous font émerger des ressources issues de leur lien avec les nombreux esprits qu'ils invoquent.

Note de l'éditeur : Les illustrations, bien que globalement cohérentes avec ce qui est admis, restent une représentation artistique et ne se veulent en aucun cas être pédagogiques. L'éditeur tient par ailleurs à souligner son profond respect pour toutes les mythologies et le mélange des mythologies proposé dans le jeu n'a aucune origine idéologique.

LEXIQUE

RÈGLE D'OR : Chaque joueur ne peut appliquer les effets des cartes que dans son propre Panthéon, sauf si l'effet résolu stipule clairement le contraire. Ainsi, un effet indiquant d'Invoquer/Appeler/Ecraser/Déplacer/Sacrifier une carte ou une pile se résout forcément dans le Panthéon du joueur qui joue la carte.

IMPORTANT : *Si contradiction, l'effet de la carte prévaut toujours sur la règle générale.*

ADJACENCE
Une carte est dite « adjacente » à une autre lorsqu'elle est sur une case orthogonalement voisine.

APPELER
Placer dans son Panthéon une Créature ou une Divinité (peu importe d'où elle vient) en payant son coût d'invocation puis appliquer son effet. Une carte appelée ne rapporte pas de gain d'invocation, contrairement à lorsqu'elle est invoquée.

COMPLÉTER
Ajouter une carte sur le dernier emplacement vide d'un plan et/ou d'une colonne. Si l'emplacement devient à nouveau vide, le joueur peut compléter à nouveau le plan/la colonne. Si un joueur écrase une carte d'un plan/d'une colonne, il ne recomplète pas le plan/la colonne.

DÉFAUSSE
Toute carte sacrifiée est mise dans la défausse personelle du joueur. La défausse est placée face visible à côté du Panthéon du joueur. Si un effet cible une carte « d'une défausse », il peut cibler une carte de la défausse de n'importe quel joueur. Toute défausse est consultable à tout moment par tous les joueurs.

DÉPLACER
Prendre une carte de son Panthéon et la repositionner sur n'importe quelle autre case (tout en conservant les règles d'écrasement, cf. Ecraser), sauf si l'effet de la carte précise une restriction de déplacement. Une carte déplacée peut permettre d'écraser une autre carte. Si un même effet occasionne le déplacement de plusieurs cartes, tous ces déplacements sont considérés comme simultanés. Si un déplacement doit se faire vers une carte inécrasable, le déplacement n'a pas lieu.

DESTINÉE
La mythologie qu'on appelle « destinée » correspond à la mythologie à laquelle le joueur a eu accès lors de la dernière carte Destinée révélée à la phase de sélection (qui n'est pas nécessairement la dernière des 4 cartes Destinée). Dans le cas où tous les joueurs ont joué leurs 2 pions de sélection et donc ont sélectionné leurs 2 cartes avant la 4ème manche).

DIAGONALE
Le Panthéon comprend 2 diagonales de 3 cases, reliant ses coins opposés. Lorsqu'un effet indique un positionnement en diagonale « **d'une carte** », cela signifie qu'on parle des cases qui sont dans la diagonale de la carte, et non des diagonales du Panthéon.

ÉCRASER
Dans un Panthéon, une carte écrase quand elle est placée ou déplacée vers une case occupée par une autre carte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes sur une même case, une carte peut donc écraser une pile de plusieurs cartes. Il est possible qu'une carte écrasée redevienne visible, si la carte qui la recouvrait est déplacée ou défaussée. Dans ce cas, la carte à nouveau visible ne donne pas de gain d'invocation et ne déclenche pas son effet , mais si elle bénéficie d'un effet ∞ alors il est de nouveau actif.

Si une carte avec un effet ∞ se fait écraser, le joueur a la possibilité de déclencher cet effet (par exemple, le Puma rapportera bien 1).

Une carte écrasée est ignorée à tous points de vue, sauf si un effet cible spécifiquement une carte écrasée, ou une pile de cartes. Lorsqu'une carte est écrasée, elle active son effet «**Si écrasé»**. Une carte inécrasable signifie qu'elle ne peut pas être écrasée, donc aucune carte ne peut la recouvrir (via une pose ou un déplacement). Les Divinités sont inécrasables par défaut. Quand une carte se fait écraser alors qu'elle a commencé à activer son effet, l'effet est résolu entièrement.

EXILER
Retirer la carte de la partie. Elle est mise de côté et ne fait partie d'aucune défausse.

GAINS DE COMPLÉTION

Les gains de complétion correspondent aux ou obtenues lorsqu'un plan et/ou une colonne sont complétés. Ils sont immédiatement pris dès que la carte est posée. Ils ne sont jamais remis dans le Panthéon et ne peuvent donc être pris chacun qu'une seule fois.

GAINS D'INVOCATION

Le gain d'invocation est le gain obtenu immédiatement lorsqu'une carte est invoquée (et non pas appelée) selon le plan sur lequel la carte est placée (céleste / terrestre / abyssal). Ce gain peut être des ou/et et on parle alors de gemmes d'invocation ou faveurs d'invocation. Seul le gain d'invocation actif (qui correspond au plan sur lequel la carte est placée) est considéré comme un gain d'invocation.

INVOQUER

Placer dans son Panthéon une Créature ou une Divinité (peu importe d'où elle vient) en payant son coût d'invocation, gagner son gain d'invocation et appliquer son effet.

PILE

Lorsque une ou plusieurs cartes occupent une même case d'un Panthéon, celles-ci constituent une pile. Les effets de jeu ciblent les piles de cartes seulement lorsque le mot "**pile**" est présent dans l'effet, sinon seule la carte visible du dessus subit l'effet. Si la carte du sommet de la pile est insensible à un effet qui cible une pile, le reste de la pile n'est pas affecté non plus.

PLAN

Un plan correspond à une ligne horizontale de votre Panthéon. Il y a donc un plan céleste (ligne du haut), un plan terrestre (ligne du milieu) et un plan abyssal (ligne du bas).

SACRIFIER

Placer la carte face visible dans sa défausse personnelle. Une carte non sacrifiable ne peut pas être sacrifiée par des effets, quelle que soit leur provenance. Si un effet sacrifie une pile dans laquelle se trouve une carte écrasée non sacrifiable, cette carte n'étant pas visible son effet n'est pas actif, la carte est donc sacrifiée avec sa pile. Une Divinité est sacrifiable.

VOISIN

Vos voisins représentent, dans l'ordre du tour, le joueur qui vous précède et le joueur qui vous suit.

LES ICÔNES

- Créature
- Divinité
- Panthéon
- Plan (Céleste / Terrestre / Abyssal)
- Mythologie
- Sanctuaire (formé par les 4 plateaux Mythologie)
- Gain de complétion
- Gain d'invocation
- Gain lors du décompte final
- Effet permanent
- Effet permanent, utilisable 1 fois par tour
- Effet lors de la pose (Invoquer ou Appeler)



GLOSSAIRE



002 - POSÉIDON : L'effet s'applique aussi à Poséidon.



003 - ATHÉNA : Plusieurs piles peuvent être déplacées vers une même case, empilées dans l'ordre de votre choix. L'effet peut s'appliquer à la pile d'Athéna.



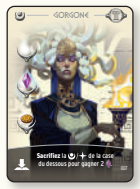
004 - HADÈS : Vos adversaires n'obtiennent pas de gain de complétion, vous obtenez les leurs à leur place.



005 - MINOTAURE : Horizontalement signifie sur le même plan et sur n'importe quelle autre case du plan.



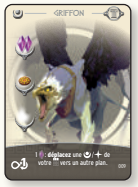
006 - CENTAURE : Orthogonalement signifie sur une case adjacente. Si vous n'avez pas d'autre Créature à sacrifier sur le plan où le Centaure est déplacé, les adversaires doivent quand même sacrifier une Créature du même plan s'ils le peuvent.



007 - GORGONE : S'il y a une carte sur la case en-dessous de celle de la Gorgone, vous êtes obligé de sacrifier cette carte.



008 - CYCLOPE : S'il complète lui-même son plan ou sa colonne, vous pouvez aussi utiliser l'effet en payant 1 . Vous pouvez utiliser la de complétion pour payer son effet. Si vous complétez son plan ou sa colonne à cause d'un effet joué durant le tour d'un adversaire, vous ne pouvez pas utiliser l'effet du Cyclope.



009 - GRIFFON : La / déplacée peut changer de colonne.



010 - CHIMÈRE : La invoquée écrase obligatoirement la Chimère.



011 - ODIN : Les pioches ne font pas partie des plateaux (M), les adversaires peuvent donc toujours sélectionner la du dessus de la pioche correspondante. Son effet n'empêche pas vos adversaires d'invoquer ou appeler des / de ce plateau (M) lors de la phase de placement (Impundulu ou Râkshasa par exemple).



012 - THOR : Chaque adversaire choisit pour lui-même. S'il ne peut faire que l'un ou l'autre, il doit le faire, même s'il n'a que 1 . S'il n'a que 1 et au moins 1 , il doit choisir de sacrifier une .



013 - LOKI : Le sanctuaire est complété de cartes face cachée dès que Loki est joué pendant la phase de placement. Durant les phases d'entretien suivantes, les nouvelles cartes ajoutées au sanctuaire sont placées face visible, comme d'habitude. Les pioches ne font pas partie du sanctuaire, avoir Loki ne permet donc pas de les consulter. Les cartes face cachée sont toujours considérées comme des ou .



015 - DRAUGR : Si un adversaire a une qu'il ne peut pas sacrifier (protégée par Morrigan par exemple), il doit en sacrifier une autre ou vous donner 2 . Si un adversaire a moins de 2 , il doit en priorité sacrifier une . Si un adversaire a moins de 2 et aucune Créature sacrifiable, il doit vous donner 1 s'il en a.



019 - FENRIR : Si un adversaire n'a qu'1 ou qu'1 , il la perd quand même.



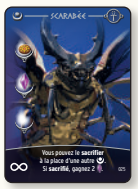
020 - ALF : S'il est dans un coin de votre , son effet permet de déplacer une autre dans le coin opposé, qui est bien en diagonale de l'Alf.



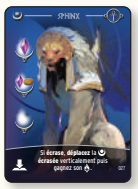
021 - RÂ : Vos adversaires n'obtiennent pas de gain de complétion, vous obtenez les leurs à leur place.



022 - OSIRIS : Il peut rapporter jusqu'à 6 . Pour gagner 2 d'une autre mythologie, il faut qu'au moins 2 / soient dans votre panthéon mais sur au moins 2 plans différents.



025 - SCARABÉE : Si vous devez sacrifier plusieurs simultanément, du fait d'un même effet (Fée ou Nuwa par exemple), vous pouvez tout de même sacrifier le Scarabée à la place d'une autre et ainsi en protéger une du sacrifice.



027 - SPHINX : Si la carte écrasée déclenche un effet lorsqu'elle est écrasée, choisissez dans quel ordre résoudre l'effet de la carte écrasée et l'effet du Sphinx. Le gain d'invocation est celui de la Créature déplacée.



028 - COBRA : La même que celle de la carte sacrifiée, et non que celle du Cobra.



030 - BÉNOU : S'il est écrasé par une carte ayant un effet «Si écrase», résolvez d'abord l'effet du Bénou.



032 - VISHNOU : Gagnez le gain d'invocation d'une du sanctuaire et du plan sur lequel est placé Vishnou.



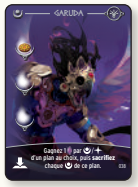
035 - ASURA : Le plateau qui vous est destiné est celui indiqué par la dernière carte Destinée révélée. Cet effet peut faire gagner jusqu'à 4 si aucune carte n'a été prise.



036 - NÂGA : Son effet bloque aussi le déplacement des piles adjacentes (Athéna).



037 - RÂKSHASA : Il est possible de déclencher plusieurs fois son effet dans le même tour.



038 - GARUDA : Le plan sur lequel sont sacrifiées les est bien celui choisi pour gagner des .



039 - VETÂLA : Il est possible de déplacer plusieurs fois la même carte, les déplacements se font dans l'ordre du choix du joueur.



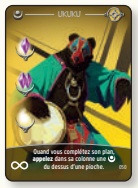
044 - INTI : Son effet ne convertit pas les en , vos rapportent également des lors de la conversion.



045 - PUMA : L'effet s'active aussi lorsque cette carte est écrasée.



047 - CAÏMAN : Vous ne pouvez pas choisir une qui n'est pas présente dans votre .



050 - UKUKU : Si l'Ukuku complète lui-même son plan, son effet s'active.



051 - YANLUO WANG : Vous décidez de l'ordre dans lequel vous faites vos échanges avec vos adversaires, et combien d'échanges vous faites avec chacun, dans la limite de vos et du nombre de cases vides dans leur .



052 - SUN WUKONG : Si un voisin déplace simultanément plusieurs cartes (Hadès par exemple), vous ne gagnez que 1 . Si un voisin fait plusieurs déplacements distincts durant son tour (causés par des effets différents), vous gagnez bien 1 pour chacun d'eux.



053 - NUWA : Seules les visibles dans les adverses peuvent être sacrifiées. Les ainsi révélées ne subissent pas l'effet à leur tour.



055 - TIANLONG : Lorsque la carte est jouée, vous pouvez payer 1 pour déplacer n'importe quelle /, y compris Tianlong. Ce déplacement est alors fait à l'identique par les adversaires (case de départ et case d'arrivée).



057 - FENGHUANG : Il est d'abord écrasé ou sacrifié avant que vous activiez son effet, il déclenche donc des effets à réaction comme celui d'Isis par exemple.



058 - MOGWAI : L'effet se déclenche même lorsqu'un joueur complète une colonne ou un plan pour lequel il a déjà obtenu le .



059 - JIANGSHI : Elle peut sacrifier sa propre pile.



062 - INKOSAZANA : Les 2 / sont invoquées l'une après l'autre, la première doit avoir totalement résolu son effet avant d'invoquer la seconde, y compris si l'invocation de la première déclenche d'autres effets en réaction. Si Inkosazana doit être sacrifiée avant que la deuxième / soit invoquée (en invoquant un Condor par exemple), elle est tout de même invoquée (comme pour Anubis).



065 - INKANYAMBA : Il peut rapporter plusieurs par tour, mais ce gain est limité à 1 par carte déclenchant son déplacement lors d'un même tour (pas de boucle infinie).



068 - IMPUNDULU : Si la écrasée déclenche un effet lorsqu'elle est écrasée (un Bénou par exemple), choisissez quel effet résoudre en premier entre celui de l'Impundulu et celui de la carte écrasée. Si vous appliquez d'abord l'effet de l'Impundulu, la invoquée applique aussi son effet avant la carte écrasée.



069 - HYÈNE-GAROU : Même s'il n'y a aucune / à appeler, vous devez sacrifier une . La Hyène-Garou peut se sacrifier elle-même.



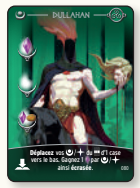
070 - IDLOZI : La déplacée peut changer de colonne.



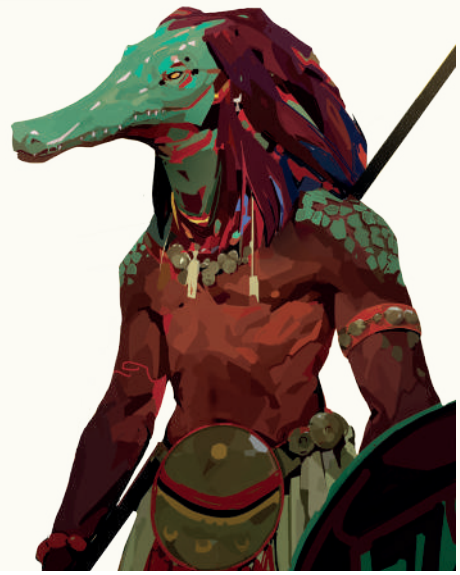
071 - DAGDA : Si un effet vous fait déplacer, écraser et/ou sacrifier plusieurs /, gagnez 1 par / concernée. Une même / ne vous rapporte qu'1 seule si elle est déplacée et écrasée lors du même effet.



074 - MORRIGAN : Elle n'empêche pas de déplacer des cartes vers son plan.



080 - DULLAHAN : Il rapporte lui-même 1 s'il se fait écraser par son effet.



CRÉDITS

Auteurs : Maxime Babad et Mickaël "Froh" Garcin

Illustrateur : Arthur Boccard

Chef de projet : Charles Amir Perret

Direction artistique / Maquettage : Igor Polouchine

Packaging : Origames

REMERCIEMENTS DE L'ÉDITEUR

Merci tout d'abord aux auteurs de nous avoir fait confiance et d'avoir été particulièrement impliqués et réactifs dans toutes les étapes du développement. Merci également à l'illustrateur, pour son talent bien sûr, mais aussi pour ses propositions et son souci du détail. Enfin, un remerciement particulier à M. Romaric Thirard, professeur d'Histoire, passionné de mythologies, qui a permis de veiller à la cohérence de toutes les illustrations des Créatures et divinités avec la représentation communément admise.

REMERCIEMENTS DES AUTEURS

Maxime Babad :

Merci à la Super équipe de Super Meeple de croire en ce projet. Et surtout à Charles Amir pour ta réactivité, ta patience et tes précieux conseils.

Un immense merci aux membres de la ProtoZone MAX. Comme toujours, votre soutien indéfectible nous a porté à chaque étape de ce projet. À tous ceux qui ont testé, critiqué, retesté, encouragé... vous êtes formidables !

A Julien Labaume, Nicolas Badoux, Nicolas Aubry et Romain Fromi pour vos conseils avisés et votre aide technique.

A vous surtout, qui lisez ces lignes, et qui avez porté votre intérêt sur notre jeu parmi tant d'autres. On espère que vous prendrez autant de plaisir à en explorer les nombreuses facettes que nous en avons eu à les imaginer pour vous.

A mes amours, Naomi, Sasha et Lionel. La fierté que je lis dans vos yeux est la plus belle des récompenses.

Et surtout, merci Aurore pour ton soutien, ta patience et tes clafoutis depuis toutes ces années. Je t'aime.

Mickaël "Froh" Garcin :

À Raphaël et Cléo, mes deux éclats de vie, qui illuminent chaque jour de leur joie et de leur présence. À Alice, ma compagne, celle qui me soutient et rend tout cela possible. À mon père, dont l'âme suit des chemins que nul mythe ne peut tracer, mais dont le souvenir me tient encore par la main. Pour ma famille du passé, celle qui me lira, et celle qui n'est plus là. Pour ma famille du présent, tout petits soient-ils.

Et les joueurs du futur, ceux qui liront ces mots. Puissiez-vous faire prendre son envol à ce jeu, tissé de nos espoirs et de nos heures, afin que renaissent les mythes perdus aux quatre coins du monde.

REMERCIEMENTS COMMUNS

Les auteurs et l'éditeur remercient vivement les nombreux testeurs du jeu qui nous ont permis de l'améliorer, et en particulier : Mathieu Berthet, Cyril Caniot, Rudy Chenuaud, Frédéric Deveneta, Joé Grancher, Frédéric Goutain, Nicolas Haroutiounian, Joël Jaumot, Renaud Jaumot, Olivier Jaupart, Guillaume Lefebvre, Thibaut Muller et toute l'équipe des Joueurs du Dimanche.

Les auteurs et l'éditeur remercient également les nombreux relecteurs et en particulier : Caroline Brotte, Olivier Goupil, Julia Klokova, Tegnane Ly et à nouveau Cyril et Joé.

"MYTHOLOGIES" est un jeu édité par SUPER MEEPLE. 193, rue du faubourg Saint-Denis - 75010 Paris
©2025 SUPER MEEPLE. **SUPER MEEPLE** et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Suivez-nous sur **Facebook**, **Instagram** et **www.supermeeple.com**

RÉSUMÉ

CHAQUE MANCHE COMPORTE 3 PHASES

1. PHASE DE SÉLECTION (SIMULTANÉE)

a) Révéler une carte Destinée : elle indique dans quelle mythologie chaque joueur peut choisir une carte.

b) Chaque joueur choisit secrètement un pion de sélection.

c) Révéler les pions et placer ceux sur les cartes choisies ou récupérer les .

d) Recommencer à partir de l'étape a) jusqu'à ce que chacun ait choisi 2 cartes.

> ***ATTENTION :*** *Un seul pion par carte. Si aucune Créature n'est disponible, on peut sélectionner la 1ère de la pioche.*

2. PHASE DE PLACEMENT (ORDRE DU TOUR)

- **Pour chaque carte choisie :**

1 - Payer si besoin son coût d'invocation.

2 - L'invoquer dans son Panthéon (une case libre ou en écrasant une Créature).

> ***ATTENTION :*** *On ne peut pas écraser une Divinité.*

Les effets ∞ sont immédiatement actifs.

3 - Vérifier la règle de complétion.

4 - Gagner le gain d'invocation selon le plan (ligne horizontale).

5 - Résoudre l'effet de la carte.

A tout moment durant votre tour, si le plan et/ou la colonne est complet, récupérer alors le gain de complétion du plan et/ou de la colonne.

> ***IMPORTANT :*** *Le joueur peut décider de défausser une carte au lieu de l'invoquer et gagner 2 à la place.*

3. ENTRETIEN

- **Avancer** le compteur de manche.
- **Passer** le marqueur 1er joueur au joueur à sa gauche.
- **Compléter** les cartes manquantes du sanctuaire (avec les Divinités dès fin de manche 1).
- **Remélanger** les cartes Destinée.

ÉPREUVES

- **Manche 3 :** 1ère épreuve (plateaux du haut).
- **Manche 4 :** 2ème épreuve (plateaux du bas) + 1ère épreuve pour 1 de moins si pas complétée manche 3.

FIN DE PARTIE

À la fin de la 4ème manche, chaque joueur additionne dans cet ordre :

gagnées en jeu,

gagnées grâce aux effets ,

gagnées suite à la conversion : 3 = 1 .

Le joueur avec le plus de l'emporte.

En cas d'égalité, le départage se fait selon les gemmes restantes puis par le nombre de Divinités et enfin par le nombre total de cartes visibles dans le Panthéon.

MYTHOLOGIE	COMPLEXITÉ	INTERACTION
CELTIQUE	3	1
CHINOISE	5	5
ÉGYPTIENNE	4	3
GRECQUE	3	2
HINDOUE	4	3
INCA	2	0
NORDIQUE	4	5
ZOULOUE	3	0