



# MYTHOLOGISTE

Règles du jeu



# BUT DU JEU

Les Dieux des Mythologies du monde entier se sont rejoints sur le plateau « Mythologiste » pour s'affronter. Vous devrez faire preuve de ruse et d'ingéniosité pour remporter la folle course d'obstacles qui vous attend !

Le but du jeu est simple : effectuer un nombre défini de tours de plateau en fonction de la durée de jeu que vous souhaitez. En moyenne, un tour de plateau dure **25** minutes. Le gagnant sera celui qui atteindra (ou dépassera) en premier la dernière case du plateau au terme du ou des différents tours.

# MATÉRIEL

- 72 cartes Dieu
- 64 cartes Pouvoir
- 40 cartes Malus
- 36 cartes Quête
- 6 cartes Mémo
- 6 pions en bois
- 100 jetons
- 1 dé
- 1 sablier
- Le plateau de jeu

# ÉLÉMENTS DE JEU

## LE PLATEAU

Case Quête (x4) : le joueur pioche une carte Quête

Case Malus (x5) : le joueur pioche une carte Malus

Case Ethnie Chinoise (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

Case Ethnie Romaine (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

Case Pouvoir (x5) : le joueur pioche une carte Pouvoir



Le joueur sur cette case ne peut pas être attaqué.

Case Ethnie Nordique (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

Case Ethnie Indienne (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

Case Ethnie Grecque (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

Case Ethnie Egyptienne (x2) :  
/ ou / + (☺) avec une carte « Lancer un sort »

# LES CARTES DIEU ET POUVOIR

Chaque joueur possède au maximum 6 cartes Dieu.

## I DIEU / I ETHNIE

Chaque Dieu appartient à une des 6 Ethnies présentes dans le jeu : **Égyptienne**, **Nordique**, **Chinoise**, **Indienne**, **Romaine** ou **Grecque**. Chaque Ethnie est caractérisée par un symbole que l'on retrouve sur certaines cases du plateau de jeu ainsi que sur toutes les cartes Dieu. Voir I\* ci-dessous.

## I DIEU / I ÉTAT

I Dieu peut être :

**ACTIF** : tous les Dieux des joueurs sont actifs par défaut dès le début du jeu.

**INACTIF** : un Dieu peut devenir inactif suite à une attaque ou un malus. Un joueur ne peut plus utiliser les actions d'un Dieu qui est inactif. Des jetons placés au-dessus du Dieu permettent de repérer si celui-ci est inactif (2\*), soit pendant un seul tour (jeton Inactif I tour), soit pour une durée indéterminée (jeton Inactif).

**INVINCIBLE** : un Dieu peut être invincible par défaut ou devenir invincible grâce au Pouvoir ou l'Ultime d'un autre Dieu. Le jeton Invincible (3\*) est à placer au-dessus du Dieu concerné.

- Un Dieu peut être éliminé qu'il soit actif ou inactif. La carte d'un Dieu éliminé doit être défaussée.

- La carte Pouvoir Svalinn permet d'annuler l'état Inactif ou Inactif I tour d'un Dieu.



## I DIEU / 2 EFFETS

Les cartes Dieu ont toutes 2 effets (4\*). Chaque effet est précédé d'un symbole (5\*).

⚔ : Quand l'effet est précédé du symbole Épée, il est appelé Pouvoir du Dieu. Le joueur dont c'est le tour peut lancer le Pouvoir de son Dieu à 2 conditions :

- le Dieu est actif,
  - le joueur est sur la case Ethnie correspondant à sa carte Dieu **OU** il a en main une carte Pouvoir « Lancer un sort ». (6\*).
- La carte Pouvoir utilisée doit ensuite être défaussée.

🛡 : Quand l'effet est précédé du symbole Bouclier, il s'agit d'un Pouvoir passif qui agit en permanence. Des jetons permettent d'aider les joueurs à se souvenir de certains de ces pouvoirs. L'utilisation de ces jetons est détaillée carte par carte dans la section du livret « détail des cartes Dieu ».

⚔ + 🌐 : Quand l'effet est précédé du symbole Épée suivi du symbole d'une des Ethnies, il est appelé Ultime du Dieu.

Le joueur dont c'est le tour peut lancer l'Ultime de son Dieu à 2 conditions :

- le Dieu est actif,
- le joueur est sur la case Ethnie correspondant à sa carte Dieu **ET** il a en main une carte Pouvoir « Lancer un sort » (6\*). La carte Pouvoir utilisée doit ensuite être défaussée.

Il existe 6 cartes Pouvoir, soit 1 par Ethnie, qui permettent de lancer directement l'Ultime du Dieu sans avoir besoin d'être sur la case Ethnie correspondante : Gravr l'Olympe / Sacre des Pyramides / Mahabharata / Les 12 travaux d'Hercule / Serpent Venimeux / Yggdrasil.

## I CARTE POUVOIR / I ACTION

Les cartes Pouvoir ne servent pas uniquement à lancer le Pouvoir ou l'Ultime d'un Dieu. Certaines permettent d'effectuer des actions qui vont vous aider dans le jeu. Une fois l'action effectuée, la carte utilisée doit être défaussée.

*Exemple* : grâce à la carte Protection des Titans, vous pouvez éviter d'être affecté par une carte Malus. Les cartes Abondance, Sacrifice, Commerce des Dieux vous permettront quant à elles de changer certaines de vos cartes.

## LES CARTES QUÊTE

Les cartes Quête vous proposent des petits défis à réaliser.

*Exemple* : Mimer un Dieu de la pioche.

Quand ils sont à réaliser dans un temps imparti de 30 secondes, utilisez le sablier pour décompter le temps.



OU  
6



Carte Combo : Attendez votre tour pour avancer jusqu'à la prochaine case Ethnie. Cela remplace le lancer de dé.

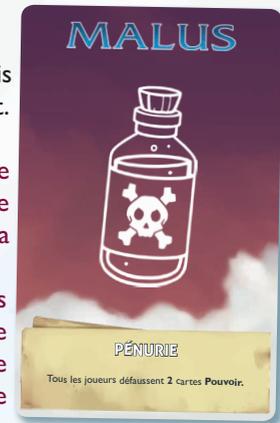
## LES CARTES MALUS

Les cartes Malus freinent l'avancée du joueur qui les pioche et parfois même celle des autres joueurs ! Une carte Malus a un effet immédiat.

- Cartes Ragnarok / Déluge Romain / 10 soleils de Chine / Boite de Pandore / Asuras / Noun : placez un jeton Inactif 1 tour au-dessus de chacun des Dieux de l'Ethnie visée par la carte. Retirez le jeton à la fin de votre prochain tour.

- Cartes Traîtrise du droitier / Traîtrise du gaucher : parcourez vos cartes Dieu de la droite vers la gauche (ou l'inverse) jusqu'à ce que vous ayez le symbole ⚔. Si vous n'avez que des 🛡, faites la même chose avec les Ultimes. Avec un peu de chance, ce malus peut se transformer en bonus !

- Carte Cheval de Troie : enlevez les jetons Inactif déjà présents au-dessus de vos Dieux et mettez-en au-dessus de vos Dieux actifs.



## LES JETONS

Les jetons permettent d'aider les joueurs à se souvenir de certaines des protections (7\*) dont ils bénéficient grâce à leurs Dieux. Ils sont placés au-dessus des cartes Dieu (8\*). L'utilisation des jetons est détaillée carte par carte dans la section du livret « détail des cartes Dieu ».

*Exemple* : Lola possède la carte Dieu Mars. Un jeton Protection Attaque rappelle que son Dieu est protégé contre certaines attaques. En l'occurrence, aucun des Dieux de Lola ne peut devenir inactif. Loris décide d'attaquer les Dieux de Lola. Grâce au jeton, il sait que son attaque peut ne pas fonctionner. Il peut d'ailleurs demander à Lola de lire la Protection avant de jouer.

D'autres jetons sont à disposition afin d'indiquer des contraintes dans le jeu qui surviennent suite à l'utilisation par un joueur du Pouvoir ou de l'Ultime d'un de ses Dieux.

Ces contraintes peuvent être :

• **Bénéfiques** : avancer d'une case par tour en plus (jeton + 1 Case par tour), piocher systématiquement une carte Pouvoir par tour (jeton + 1 carte Pouvoir par tour)...

• **Désavantageuses** : toutes les cases du plateau deviennent des cases Malus pendant un tour (jeton Plateau Malus 1 tour), les cases Ethnie du plateau ne sont plus utilisables pendant un tour (jeton Cases Ethnie non utilisables 1 tour)...



# MISE EN PLACE DU JEU



Distribuez une par une, **6** cartes **Dieu** par joueur. Chaque joueur devra disposer au fur et à mesure les cartes qu'il reçoit face à lui, de la gauche vers la droite.

Pendant le jeu, les cartes ne doivent pas être déplacées. Par exemple, si le Dieu Tyr est éliminé, la carte défaussée laissera un espace vide qui pourra ensuite être comblé par l'arrivée d'une nouvelle carte Dieu.

Prenez ensuite le temps de lire les différents Pouvoirs passifs  de vos cartes Dieu puis placez les jetons correspondants au-dessus des cartes concernées.

Distribuez ensuite **6** cartes **Pouvoir** par joueur puis placez les différents paquets de cartes (cartes Dieu, Pouvoir, Quête et Malus) à l'envers sur le plateau de jeu après les avoir mélangées.

Mettez ensuite les pions (un par joueur) sur la case **Départ** du plateau (flèche blanche). Le joueur qui obtient le plus grand chiffre au lancer de dé commence la partie.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## TOUR D'UN JOUEUR

Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient le tour d'un joueur, celui-ci doit :

### RÉAPPROVISIONNEMENT EN CARTES, ACTION JETON

- Piocher **1** carte **Dieu** s'il a **moins de 6** cartes Dieu face à lui
- Piocher **1** carte **Pouvoir** s'il n'a plus **aucune** carte Pouvoir en main
- Effectuer l'action des **jetons** : +1 case par tour, +1 carte Pouvoir par tour, +1 carte Malus par tour... **Pour la carte Malus, l'action est immédiate.**

## ACTION PLATEAU

- Lancer le **dé** puis avancer son pion sur le plateau suivant le résultat obtenu. **Attention, si le joueur possède moins de Dieux actifs que le chiffre obtenu au lancer de dé, alors il sera contraint d'avancer au maximum du nombre de cases égal au nombre de Dieux actifs qu'il possède !**

*Exemple : un joueur possède 4 Dieux actifs et obtient 6 au lancer de dé : il ne pourra avancer que de 4 cases.*

- Piocher une carte **Malus**, **Quête** ou **Pouvoir** s'il est arrivé sur une case correspondant à une de ces 3 cartes. Les cartes Quête et Malus ont une action immédiate. Quant à la carte Pouvoir piochée, elle vient rejoindre celles que le joueur a déjà en main.

**Si vous avez une carte Pouvoir « Protection des Titans » en main, vous pouvez choisir de défausser cette carte pour ne pas être affecté par la carte Malus que vous venez de piocher. Vous ne pourrez plus utiliser de carte Pouvoir pour la suite de votre tour.**

## ACTION CARTE POUVOIR ET/OU DIEU

- Effectuer une **action** :

Il est possible d'utiliser **1** carte **Pouvoir par tour** pour :

- o Lancer le Pouvoir ou l'Ultime d'un Dieu si toutes les conditions sont réunies (Voir paragraphe 1 DIEU / 2 ACTIONS).
- o Effectuer un autre type d'action proposée par les cartes Pouvoir.

- Si vous êtes sur une case **Ethnie**, vous pouvez en plus lancer le Pouvoir  d'un de vos Dieux appartenant à cette Ethnie puisque vous n'avez pas besoin de carte Pouvoir supplémentaire pour cela.

- Si un joueur dont c'est le tour de jeu est à nouveau amené à avancer son pion suite à l'utilisation d'une carte, il continue à jouer en piochant la carte correspondant à la case sur laquelle il est arrivé.

*Exemple : un joueur utilise le pouvoir du Dieu Osiris pour avancer de 4 cases. Il arrive sur une case Malus. Le joueur pioche alors une carte Malus qui a une action immédiate.*

- Par contre, si un joueur est amené à déplacer son pion en dehors de son tour de jeu à cause de l'effet d'une carte, il déplace son pion mais ne rejoue pas.

- Si un joueur est amené à piocher une ou plusieurs cartes Dieu suite à l'utilisation de l'effet d'une de ses cartes Dieu, il devra choisir quelle(s) carte(s) il souhaite garder pour n'en avoir que 6 en tout. Les cartes en trop sont à défausser.

## FIN D'UN TOUR DE PLATEAU

Si vous avez choisi d'effectuer une partie à plusieurs tours, le premier joueur qui termine le premier tour place un jeton 1 tour effectué devant lui. Le deuxième à terminer le tour placera également un jeton 1 tour effectué devant lui. Cela vaut pour tous les joueurs. Ensuite, chaque joueur terminant le deuxième tour placera un 2ème jeton 1 tour effectué devant lui et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre de tours défini en début de partie soit atteint par un des joueurs.

# DÉTAIL DES CARTES DIEUX

DIEUX ÉGYPTIENS	INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES
ANUBIS	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Dieu. Si un joueur élimine un ou plusieurs de vos Dieux, cette protection peut vous permettre d'en sauver un. Lancez le dé : si vous obtenez le chiffre 1 ou le chiffre 5, c'est gagné !  <i>Cette protection n'est pas valable pour Anubis.</i></p> <p>🗡️ + 🔄 : Utilisez l'Ultime de votre autre Dieu immédiatement.</p> 
BASTET	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Déesse. Vos Dieux Egyptiens peuvent quand même être éliminés.  <i>Cette protection n'est pas valable pour Bastet.</i></p> 
GEB	<p>🗡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque 1 tour</i> au-dessus de vos cartes Dieu. Retirez-le à la fin de votre prochain tour.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Placez le jeton <i>Protection Générale 1 tour</i> au milieu du plateau. Aucun Dieu ne pourra être attaqué jusqu'à la fin de votre prochain tour. A la fin de votre tour, retirez le jeton et défaussez votre carte Dieu.</p>  
HORUS	<p>🛡️ : Placez le jeton + 1 case par tour au-dessus de vos cartes Dieu.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Pour utiliser cet Ultime, il faut que vous ayez le Dieu Seth et qu'il soit actif. Chaque joueur place un jeton <i>Inactif 1 tour</i> au-dessus de chacun de ses Dieux actifs. Quand ce sera à nouveau à vous de jouer, les jetons pourront être retirés.</p>  
ISIS	<p>🗡️ : Le joueur que vous attaquez doit placer le jeton <i>Inactif</i> au-dessus des 2 cartes Dieu que vous lui indiquez.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Retirez tous les jetons <i>Inactif</i> présents au-dessus de vos cartes Dieu.</p> 
NEITH	<p>🗡️ : Avancez immédiatement de 3 cases puis placez le jeton <i>Ne peut plus se déplacer 1 tour</i> au-dessus de vos cartes Dieu. Retirez-le à la fin de votre prochain tour.</p> <p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Déesse.</p>  
OSIRIS	<p>🗡️ : Avancez immédiatement de 4 cases puis placez le jeton <i>Ne peut plus se déplacer 1 tour</i> au-dessus de vos cartes Dieu. Retirez-le à la fin de votre prochain tour.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Vous ne rejouez pas.</p> 
RÂ	<p>🗡️ : Le joueur de votre choix place le jeton <i>Ne peut plus se déplacer 1 tour</i> au-dessus de ses cartes Dieu. Il pourra le retirer à la fin de son prochain tour.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Pour utiliser correctement cet Ultime, à vous d'être observateur ! Chaque joueur choisit le Dieu qu'il élimine.</p> 
SERKET	<p>🛡️ + 🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Malus</i> au-dessus de votre Déesse.</p> 
SETH	<p>🗡️ : Les joueurs conservent leur pion mais échangent leur position sur le plateau de jeu.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Pour utiliser cet Ultime, il faut que vous ayez le Dieu Horus et qu'il soit actif.</p>
SOBEK	<p>🗡️ : Vous ne rejouez pas.</p>
THOT	<p>🗡️ : L'effet de la carte Malus est immédiat.</p> <p>🗡️ + 🔄 : Utilisez l'Ultime de votre autre Dieu immédiatement.</p>

DIEUX GRECS	INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES
APHRODITE	<p>🗡️ : Le joueur de votre choix place le jeton <i>Lié à Aphrodite</i> au-dessus de ses cartes Dieu. Il pourra le retirer une fois qu'il aura joué 2 fois.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque 1 tour</i> au-dessus vos cartes Dieu. Personne ne pourra vous attaquer jusqu'à votre prochain tour de jeu.</p>  
APOLLON	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Succès Quête</i> au-dessus de votre Dieu.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Un jeton <i>Inactif 1 tour</i> doit être placé au-dessus de tous les Dieux Grecs, y compris les vôtres. Quand ce sera à nouveau à vous de jouer, ces jetons pourront être retirés à la fin de votre tour.</p>  
ARÈS	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Succès Quête</i> au-dessus de votre Dieu.</p> 
ARTÉMIS	
ATHÉNA	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Déesse. Si un joueur attaque plusieurs de vos Dieux en même temps, un seul sera protégé par Athéna. Athéna deviendra donc inactive ou sera éliminée.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Dieux Grecs 2 tours</i> au-dessus de votre déesse. Vous pourrez retirer le jeton une fois vos 2 tours terminés.  <i>Cette protection n'est pas valable pour Athéna.</i></p>  
CHRONOS	<p>🗡️ + 🛡️ : Vous ne rejouez pas.</p>
HADÈS	<p>🛡️ : Placez le jeton +1 Dieu par tour au-dessus de vos cartes Dieu. Si vous avez 4 cartes Dieu (ou moins), cela vous permet de piocher 2 cartes Dieu au lieu d'1 au début de votre tour.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Prenez la pioche des cartes Dieu avec vous. Vous pourrez la replacer sur le plateau à la fin de votre prochain tour.</p> 
HÉPHAÏSTOS	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Malus</i> au-dessus de votre Dieu.</p> 
HÉRA	<p>🛡️ : Placez le jeton + 1 carte Pouvoir par tour au-dessus de vos cartes Dieu.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Placez le jeton <i>Lié à Héra</i> au-dessus d'un de vos Dieux Grecs (qu'il soit actif ou inactif). Le couple pourra être éliminé par un autre joueur uniquement si le Pouvoir ou l'Ultime utilisé par ce joueur élimine les 2 Dieux en même temps.</p>  
NÉMÉSIS	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Déesse.</p> <p>🗡️ + 🛡️ : Quand vous avez cette Déesse, mémorisez bien les joueurs qui vous attaquent !</p> 
POSÉIDON	<p>🛡️ : Placez le jeton <i>Protection Attaque</i> au-dessus de votre Dieu.  <i>Cette protection n'est pas valable pour Poséidon.</i></p> 
ZEUS	

## DIEUX NORDIQUES

### INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

**BALDR**  : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.   
 +  : Placez le jeton *Plateau Malus 1 tour* au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur piochera 1 carte Malus lors de la 2ème étape de son tour quelle que soit la case où il tombe et ce, jusqu'à ce que ce soit à nouveau à vous de jouer. Lorsque c'est à nouveau votre tour, vous subissez la pénalité. Retirez le jeton à la fin de votre tour. 

**FREYA**

**FRIGG**  ou  +  : Au tour suivant, vous ne lancez pas le dé. Avancez de **3** ou **6** cases lors de la 2ème étape de votre tour de jeu.

**HEIMDALLR**  +  : Placez le jeton *Protection Dieux Nordiques 2 tours* au-dessus de votre Dieu. Vous pourrez retirer le jeton une fois vos 2 tours terminés.   
 Cette protection n'est pas valable pour Heimdallr.

**HEL**

**LOKI**

**NJÖRD**  : Placez le jeton *Pouvoir + Malus x2* au-dessus de votre Dieu. 

**ODIN**  : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.   
 Vous bénéficiez de la protection même si votre autre Dieu Nordique est inactif.

**SOL**  : Placez le jeton *Protection Malus* au-dessus de votre Déesse. 

**THOR**  : Chaque joueur doit placer le jeton *Inactif* au-dessus de la carte Dieu que vous lui indiquez.   
 +  : Si vous faites une partie à plusieurs tours, le joueur retourne à la case Départ du tour en cours. Il ne perd donc pas ses jetons 1 tour effectué.

**TYR**  : Placez le jeton *+1 Case par tour* au-dessus de vos cartes Dieu. 

**ULLR**  : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.   
 +  : Placez le jeton *Invincible* au-dessus de la Déesse ou du Dieu de votre choix. Ullr étant éliminé, défaussez votre carte. 



## DIEUX INDIENS

### INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

**BRAHMA**  ; Lorsque vous utilisez ce Pouvoir, le joueur situé à votre gauche place le jeton *Echec Quête* au-dessus de ses cartes Dieu. Il pourra se débarrasser du jeton une fois la pénalité subie.   
 +  : Vous pouvez utiliser cet Ultime si vous êtes à 12 cases ou moins de la fin du dernier tour de jeu et si le Dieu Pangu n'est pas actif dans le jeu. Dans ce cas, lancez le dé, multipliez le résultat par 2 et avancez ! Si vous finissez le tour, la partie est finie.

**DOURGA**  : Un jeton *Inactif 1 tour* doit être placé au-dessus de tous les Dieux Grecs actifs du jeu, y compris les vôtres. Quand ce sera à nouveau à vous de jouer, tous les pions pourront être retirés.   
 +  : Vos Dieux Grecs sont aussi affectés par cet Ultime.

**GANESH**

**GANGA**  : Défaussez votre carte avant d'en piocher 2 nouvelles.  
 +  : Vous pouvez éliminer les Dieux d'un ou plusieurs joueurs. **Un joueur doit toujours avoir au moins 1 Dieu actif !**  
 Exemple : Si vous faites 6 au lancer de dé, vous pouvez éliminer 5 Dieux d'un joueur s'il en a 6 (celui restant doit être actif) puis éliminer le Dieu d'un autre joueur.

**HANUMAN**  : Utilisez le Pouvoir de votre autre Dieu immédiatement.

**KALI**  : Placez le jeton *Protection Dieux Indiens 2 tours* au-dessus de votre déesse. Vous pourrez retirer le jeton une fois vos deux tours terminés.   
 Cette protection n'est pas valable pour Kali.  
 +  : Cet Ultime ne peut pas être lancé si vous ou un autre joueur possédez le Dieu Shiva et qu'il est **actif**.

**LAKSHMI**

**PARVATI**  : Placez le jeton *Ne peut plus se déplacer 1 tour* au-dessus de vos cartes Dieu. Retirez-le à la fin de votre prochain tour. 

**SARASVATI**  : Jouez la carte Quête immédiatement.   
 : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Déesse.

**SHIVA**  : Chaque joueur place un jeton *Inactif 1 tour* au-dessus du Dieu actif que vous désignez. Quand ce sera à nouveau à vous de jouer, les jetons pourront être retirés. 

**SKANDA**

**VISHNOU**

## DIEUX CHINOIS

### INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

CHANG'E

🛡️ : Placez le jeton *+ 1 Carte Pouvoir par tour* au-dessus de votre Déesse. La carte Pouvoir est à piocher au début de votre tour.

🗡️ + 🔄 : Vous ne pouvez avoir que 6 cartes Dieu en tout ! Si vous avez déjà 6 cartes, à vous de choisir quelle(s) carte(s) vous souhaitez conserver en échange des vôtres. Les cartes en trop sont à défausser



CHIYOU

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.

*Cette protection n'est pas valable pour Chiyou.*

🗡️ + 🔄 : Placer le jeton *Cases Ethnie non utilisables 1 tour* au milieu du plateau de jeu. Les joueurs pourront toujours se rendre sur une case Ethnie suite à leur lancer de dé. Cependant, ils ne pourront pas en bénéficier pour lancer un Pouvoir ou un Ultime. Lorsque c'est à nouveau votre tour, vous subissez la pénalité. Retirez le jeton à la fin de votre tour.



FUXI

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.

🗡️ + 🔄 : Enlevez tous les jetons *Inactif* qui sont au-dessus des Dieux en jeu.



GONGGONG

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.

🗡️ + 🔄 : Pour utiliser cet Ultime, il faut que vous ou un autre joueur ayez le Dieu Zhu Rong et qu'il soit **actif**. Le joueur dont vous éliminez tous les Dieux piochera immédiatement une nouvelle carte Dieu.



HOUYI

🗡️ : Un jeton *Inactif 1 tour* doit être placé au-dessus de tous les Dieux Chinois des autres joueurs. Quand ce sera à nouveau à vous de jouer, ces jetons pourront être retirés à la fin de votre tour.



HUANGDI

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu.

*Cette protection n'est pas valable pour Huangdi.*

🗡️ + 🔄 : Si le joueur dont vous venez d'éliminer les Dieux n'a plus de carte Dieu, il pioche immédiatement une nouvelle carte.



LEI GONG

🗡️ + 🔄 : Vous retournez aussi à la case Départ.

*Ce retour à la case Départ ne concerne que le tour de plateau en cours.*

NUWA

🛡️ : Les joueurs qui n'ont aucun Dieu Chinois actif placent le jeton *+ 1 Carte Malus par tour* devant eux. La carte est à piocher au début du tour des joueurs concernés et son effet est immédiat. Dès que Nuwa est inactive ou éliminée, les jetons peuvent être retirés !



PANGU

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu. Lorsque vous utilisez la protection, conservez votre carte Dieu Pangu.



SHENNONG

🗡️ : Enlevez tous les jetons *Inactif* au-dessus de vos Dieux.

🗡️ + 🔄 : Le joueur de votre choix doit placer le jeton *Ne peut plus se déplacer 1 tour* devant lui. Il le retirera au tour suivant.



XI WANG MU

🛡️ : Placez le jeton *Invincible* au-dessus de la Déesse ou du Dieu de votre choix.



ZHU RONG

🛡️ : Placez le jeton *Invincible* au-dessus de votre Dieu.

🗡️ + 🔄 : Chaque joueur place un jeton *Inactif* au-dessus de la carte Dieu de votre choix.



## DIEUX ROMAINS

### INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

BACCHUS

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu. Votre Dieu peut quand même être éliminé.



CÉRÈS

🛡️ : Placez le jeton *+ 1 carte Pouvoir par tour* au-dessus de vos cartes Dieu.



DIANE

🗡️ + 🔄 : Le joueur de votre choix place le jeton *- 1 Dieu par tour* au-dessus de ses cartes Dieux. Quand il aura défaussé 3 de ses cartes Dieu (1 carte à défausser au début de chacun des 3 tours), il pourra retirer le jeton.

*Bien entendu, le joueur ne se réapprovisionne pas en carte Dieu au début du tour !*



JUNON

🛡️ : Placez le jeton *+ 1 Dieu par tour* au-dessus de vos cartes Dieu. Si vous avez 4 cartes Dieu (ou moins), cela vous permet de piocher 2 cartes Dieu au lieu d'1 au début de votre tour.

🗡️ + 🔄 : Le joueur de votre choix place le jeton *Lié à Junon* au-dessus de ses cartes Dieu.



JUPITER

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Dieu. Vos Dieux peuvent quand même être éliminés.

*Cette protection n'est pas valable pour Mars.*

🗡️ + 🔄 : Les joueurs conservent leur pion mais échangent leur position sur le plateau de



MERCURE

🗡️ + 🔄 : Les joueurs qui ont reçu une carte Malus jouent cette carte immédiatement.

MINERVE

🛡️ : Placez le jeton *Succès Quête* au-dessus de votre Déesse. Les cartes Quête concernées sont les cartes Culture, Mémoire infallible, Dieux, Déeses, Triade.

🗡️ + 🔄 : Placez le jeton *Ne peut plus se déplacer 1 tour* au-dessus de vos cartes Dieu. Retirez-le à la fin de votre prochain tour.



NEPTUNE

🗡️ : Placez le jeton *Avance seulement 1 case* au milieu du plateau de jeu. Pendant 1 tour, les joueurs ne lancent pas le dé mais avancent quand même d'1 case. Lorsque c'est à nouveau votre tour, retirez le jeton et lancez le dé normalement.



PLUTON

VÉNUS

🛡️ : Placez le jeton *Protection Attaque* au-dessus de votre Déesse.



VULCAIN

🛡️ : Placez le jeton *Invincible* au-dessus de votre Dieu.

🛡️ : Placez le jeton *Protection Malus* au-dessus de votre Dieu. Vous pénaliserez le joueur de votre choix au début de son tour de jeu. L'effet des 3 cartes Malus sera immédiat.



## CRÉDITS

### Auteurs :

- Sophie KIPFER
- Yohann KIPFER
- Anna-Weronika PAWLIK
- Maxime SEGUIN

### Illustrateurs et graphiste :

- Matthieu MARTIN  
[matthieu-martin.fr](http://matthieu-martin.fr) - [artstation.com/matthieumartin](http://artstation.com/matthieumartin) - [instagram.com/matthieu\\_maa](https://www.instagram.com/matthieu_maa)
- Timothée BOISDRON  
(l'illustrateur de Mars, Diane, Jupiter, Pluton, Neptune, Vénus, Vulcain, Bacchus et Minerve)  
[artstation.com/timoche](http://artstation.com/timoche) - [instagram.com/timothee.boisdron](https://www.instagram.com/timothee.boisdron)



## SITE ET RÉSEAUX SOCIAUX

### NOTRE SITE :

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

### NOS RÉSEAUX :

- Suivez nous sur Instagram et sur Facebook :

[@mythologiste\\_le\\_jeu](https://www.instagram.com/mythologiste_le_jeu)



Campagne financée avec succès par Ulule  
Merci à tous les participants ! :)



MYTHOLOGISTE