



МАКСИМ БАБАД — МИКАЭЛЬ «ФРО» ГАРСЕН



АРТУР БОККАР



20-40 мин



2-4

МИФОЛОГИИ

Каждый игрок возглавляет **молодой народ**, чьи верования основаны на **мифологиях** великих цивилизаций мира. Создайте свой **пантеон**, призывая **божеств** и легендарных **существ**, чтобы завоевать их милость.

Мифологии в составе этой коробки:

греческая — египетская,
зулусская — индийская,
инкская — кельтская,
китайская — скандинавская.

КОСТАВ ИГРЫ



8 двусторонних планшета мифологий



4 планшета пантеонов



Планшет раундов



8 карт выбора мифологий



4 карты-памятки



4 карты судьбы



78 жетонов милости (65 номиналом «1» и 13 номиналом «3»)



55 жетонов кристаллов (43 номиналом «1» и 12 номиналом «3»)



12 фишек выбора (по 3 для каждого из 4 цветов)



Лицевая сторона карт божеств

Рубашка



Лицевая сторона карт существ

Рубашка



8 коробок для хранения (по 1 на мифологию)



Жетон первого игрока



Маркер раундов

176 карт восьми мифологий. В каждой мифологии по 22 карты — 6 существ (по 3 карты каждого вида) и 4 божества.

Примечание: на странице 14 вы найдёте глоссарий, где представлены термины игры в алфавитном порядке.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Возьмите 8 карт выбора мифологий. Перемешайте и случайным образом выберите 4 из них. Эти 4 мифологии будут участвовать в партии (или вместо этого вы можете выбрать любые 4 мифологии).

Совет. Если это ваша первая партия, мы рекомендуем выбрать кельтскую, египетскую, греческую и инкскую мифологии.

- 2 Выложите 4 планшета выбранных мифологий сеткой 2 на 2 таким образом, чтобы они образовали 2 предложения посередине (если потребуется, переверните планшеты на нужную сторону, чтобы получились цельные предложения). Каждый планшет содержит начало предложения с одной стороны и конец — с другой. Эти 4 планшета вместе называются **святилищем**.

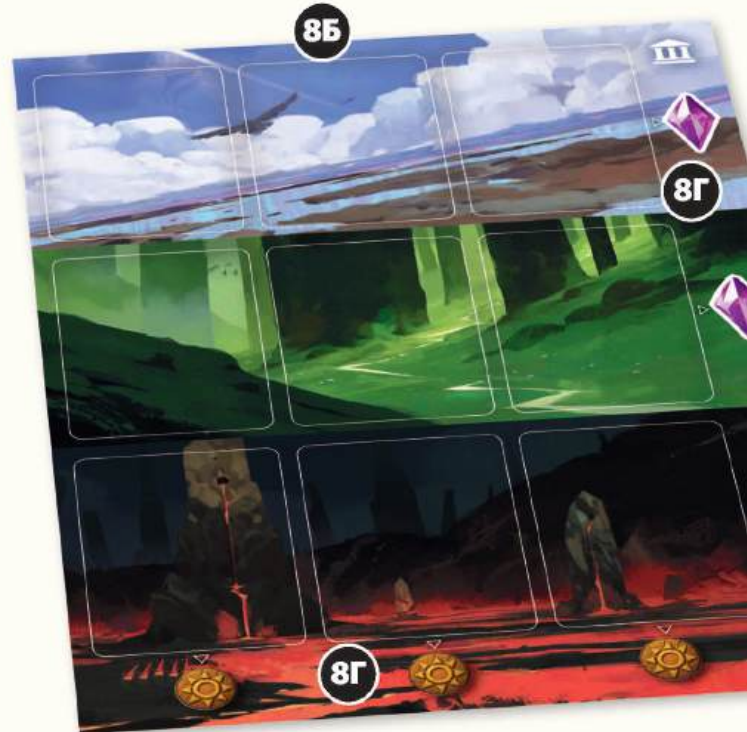
- 3 Возьмите 4 колоды карт выбранных мифологий. Перемешайте отдельно 18 карт существ (рубашка с серым рисунком) и 4 карты божеств (рубашка с золотым рисунком) в каждой мифологии. Поместите каждую колоду рядом с её планшетом мифологии (колоду божеств рядом с верхней половиной планшета, колоду существ — с нижней).

- 4 На каждую из 3 ячеек нижней части планшетов мифологий поместите по 1 карте существ лицевой стороной вверх из колод этих мифологий.

ВАЖНО! Не выкладывайте карты божеств во время подготовки к партии.

- 5 Положите планшет раундов рядом со святилищем и поместите маркер раундов на ячейку «1».

- 6 Сформируйте из жетонов кристаллов и милости общий запас таким образом, чтобы все игроки могли до него дотянуться.





7 Перемешайте 4 карты судьбы и поместите колоду лицевой стороной вниз в ячейку святилища, образованную двумя верхними планшетами мифологий.

8 КАЖДЫЙ ИГРОК:

8А получает карту-памятку,

8Б размещает перед собой планшет пантеона,

8В выбирает цвет и берёт 3 фишки выбора этого цвета,

8Г помещает по 1  в каждую ячейку кристалла справа от каждого ряда пантеона и по 1  в каждую ячейку милости под каждым столбцом пантеона.

Случайным образом выберите того, кто получит жетон первого игрока.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ПАРТИИ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда, каждый из которых состоит из 3 фаз:

А. ФАЗА ВЫБОРА (ОДНОВРЕМЕННО). Б. ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ (ПО ОЧЕРЕДИ). В. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ.

После раунда IV происходит финальный подсчёт очков и игра заканчивается.

Примечание: когда упоминается «ход» игрока, имеется в виду его ход в фазе размещения.

А. ФАЗА ВЫБОРА (ОДНОВРЕМЕННО)

В этой фазе игроки выбирают 2 карты из святилища, которые они смогут добавить в свои пантеоны в следующей фазе.

1. Откройте верхнюю карту судьбы из колоды и поместите её в ячейку святилища, образованную двумя нижними планшетами мифологий.

Эта карта показывает, на каком планшете мифологий каждый игрок будет делать выбор.



ПРИМЕР

Эта карта судьбы показывает, что **Зелёный игрок** может выбрать карту верхнего правого планшета мифологии из святилища. На иллюстрации следующей страницы это фиолетовый планшет (индийская мифология).

2. Каждый игрок тайно выбирает и кладёт одну из своих фишек выбора лицом вниз перед собой.

3. Когда все игроки поместили перед собой фишки, переверните их. Каждый игрок, выбравший фишку , помещает её на свободную карту (без других фишек на ней) на «предназначенном ему» планшете мифологии (который отмечен на карте

судьбы его цветом). Игроки, выбравшие фишку , забирают её обратно и не выбирают карту.

ВАЖНО! Если на предназначенном вам планшете мифологии нет доступных карт существ (по свойствам каких-либо карт или потому что не осталось свободных карт этой мифологии) — и только в этом случае — вы можете поместить свою фишку выбора на колоду существ этой мифологии.

Повторяйте эти шаги с пункта «1», пока каждый игрок не выберет ровно 2 карты.

Фаза выбора завершается, когда каждый игрок разместит по 2 фишки  (тем самым выбрав по 2 карты). Заберите свои фишки и карты под ними, поместив их рядом со своим планшетом пантеона.

Примечания:

- на каждой открытой карте может находиться только 1 фишка выбора. Тем не менее несколько игроков могут поместить фишки с символом  на одну и ту же колоду карт существ. В конце фазы выбора эти игроки возьмут карты из этой колоды в порядке очерёдности хода;
- вы не можете переместить или забрать уже размещённую фишку;
- за каждую открытую карту судьбы вы можете поместить только 1 фишку выбора;
- если фаза выбора завершается до открытия 4-й карты судьбы (это может произойти, если все игроки разместили обе фишки с символом  раньше, чем открыта последняя карта судьбы), не открывайте новые карты судьбы. Последняя открытая карта судьбы будет считаться активной.

Все 4 карты судьбы позволяют каждому игроку выбрать карты из всех 4 мифологий. Так как у вас есть только 2 фишки с символом , вы сможете получить только 2 карты в этой фазе (из двух разных мифологий).

ВАЖНО! Каждый игрок обязан выбрать 2 карты в этой фазе. Поэтому вы не можете использовать фишку с символом  более 2 раз в фазе выбора.



ПРИМЕР

Открыта 3-я карта судьбы. **Максим** уже разместил обе свои фишки выбора на картах, поэтому больше не участвует в выборе. **Андрей** уже выбрал 1 китайское существо. В этом ходу он может выбрать индийское существо из правого верхнего угла святилища. Он может выбрать ветау или асуру, так как **Синий игрок** уже занял ракшаса. **Женя** может выбрать карту китайской мифологии (верхний левый угол), но у него там только 1 вариант — могвай, так как другие существа уже заняты **Максимом** и **Андреем**. **Женя** и **Андрей** всё ещё могут отказаться от выбора своих вторых карт прямо сейчас, решив получить их из мифологий, которые будут им предназначены на 4-й карте судьбы.

СТРУКТУРА КАРТЫ



Для розыгрыша карты выполните следующие действия:

- 1 Заплатите стоимость размещения (если есть).
- 2 Поместите карту в ячейку вашего планшета пантеона. Эта ячейка может быть пустой или занятой другим существом. Во втором случае новая карта **сокрушает** старую (накрывает сверху).

ВАЖНО! Вы не можете сокрушить божество!

Постоянные свойства карт ∞ начинают действовать немедленно.

- 3 Проверьте заполнение рядов и/или столбцов на планшете пантеона.

ПРАВИЛО ЗАПОЛНЕНИЯ: в любой момент вашего хода, если весь ряд и/или столбец заполнен картами, немедленно получите бонус заполнения этого ряда/столбца.

- 4 Получите указанный на карте бонус призыва в зависимости от ряда, в который вы её поместили.
- 5 Примените свойство розыгрыша ⬇️ этой карты.



Б. ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ (ПО ОЧЕРЕДИ)

Участники помещают в свои пантеоны выбранные в прошлой фазе карты и применяют их свойства.

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, в свой ход разыграйте обе карты, выбранные в прошлой фазе. Разыгрывайте эти 2 карты в любом порядке, но вы должны полностью завершить розыгрыш одной карты перед размещением второй.

ВАЖНО! Вместо размещения выбранной в первой фазе карты вы можете сбросить её и получить 2 💜.

СВОЙСТВА КАРТ

26

 : это свойство обязательно к применению и срабатывает только один раз после розыгрыша карты (и только в ваш ход). Примените свойство полностью, насколько это возможно.

Если карта перемещается, накрывается другой и затем снова открывается, это свойство не срабатывает повторно.

 : это постоянное свойство, которое начинает работать, как только вы разыгрываете карту. Если у свойства есть стоимость, вы можете его активировать:

- в любой момент во время фазы размещения;
- в ход другого игрока как реакцию на свойство его карты;
- как пассивное свойство, влияющее на соперников.

Символ  показывает, сколько раз в раунд вы можете активировать свойство (в данном случае 1 раз в раунд — в свой или чужой ход).

 : свойство конца игры, которое применяется во время подсчёта очков (см. «Конец игры и подсчёт очков» на с. 10).

Если у вас несколько свойств , можете применять их в любом порядке.

ПРИМЕРЫ

Свойство этой карты срабатывает, когда вы помещаете её в свой пантеон. Оно предписывает вам переместить существо в другой ряд и получить его бонус призыва .

 Переместите 1  в другой ряд, затем получите его . 07

Пока тролль находится в вашем пантеоне, соперники должны платить вам 1 , если хотят призвать карту в ячейку, идентичную ячейке тролля.

 Соперники должны отдать вам 1 , чтобы призвать 1  /  в такую же ячейку, как у тролля. 018

Пока пума находится в вашем пантеоне, получайте 1  каждый раз, когда вы сокрушаете существо. Если пума сама сокрушает существо при розыгрыше, тоже получите 1  (свойство активно с момента розыгрыша карты).

 Получайте 1 , когда сокрушаете 1 . 045

Вы можете решить, активировать свойство карты грифона или нет. Вы можете применить его только 1 раз в раунд и должны платить по 1  за каждое применение свойства.

 1  : переместите 1  /  из  в другой ряд. 009

ПРАВИЛА ПРИМЕНЕНИЯ СВОЙСТВ КАРТ

26

Когда свойство карты оформлено в виде «стоимость: свойство», вы можете выбрать, платить за него или нет. Но вы обязаны заплатить, если хотите применить свойство.

ПРИМЕР (тяньлун — китайская мифология)
Когда вы разыгрываете эту карту, можете заплатить 1 , чтобы переместить 1 существо или божество. Затем ваши соперники должны повторить это перемещение.

 1  : переместите 1  / , затем соперники должны выполнить такое же перемещение. 055

Если на карте указано свойство, которое нужно применить, а за ним следует ещё одно свойство — первое не считается платой. Примените второе свойство, даже если не смогли применить первое.

ПРИМЕР (кондор — инкская мифология)
Когда вы разыгрываете эту карту, выберите 1 соседнее существо или божество, получите его бонус призыва и затем принесите в жертву. Даже если существо не имеет бонуса призыва, вы всё равно должны принести его в жертву.

 Получите  одного соседнего с кондором  / , затем принесите это  /  в жертву. 048

Когда текст на карте требует что-либо сделать, чтобы применить свойство — это обязательная плата. Если вы не можете заплатить, не применяйте свойство.

ПРИМЕР (горгона — греческая мифология)
Когда вы разыгрываете эту карту, вы должны принести в жертву существо или божество из соседней ячейки под ней, чтобы получить 2 . Если в ячейке под горгоной нет карты, вы не получаете 2 .

 Принесите в жертву 1 соседнее  /  в ячейке под горгоной, чтобы получить 2 . 007

ВАЖНО! Вы обязаны применить свойства, которые не требуют оплаты.

Примечание: свойства применяются только на видимых картах в вашем пантеоне. Игнорируйте сброшенные (принесённые в жертву) и накрытые (сокрушённые) карты, если только какое-то свойство не предписывает обратного.



ПРИМЕР 1

- 1 **Андрей** помещает кентавра в земной ряд своего пантеона.
- 2 Призыв кентавра помог заполнить столбец, поэтому **Андрей** получает 1 в качестве бонуса заполнения этого столбца. Если бы кентавр помог заполнить и весь земной ряд, **Андрей** также получил бы 1 .
- 3 Теперь **Андрей** получает бонус призыва в размере 1 , как указано на карте в центральном факеле, соответствующем земному ряду. Он бы получил 1 , поместив карту в небесный ряд, и остался бы без бонуса призыва, сыграв кентавра в подземный ряд.
- 4 Затем **Андрей** применяет свойство разыгранной карты.



ПРИМЕР 2

- 1 **Кирилл** ранее поместил Бенну и асуру в свой небесный ряд. Он хочет призвать богиню Нюйву в ячейку Бенну. **Кирилл** сначала оплачивает призыв божества (отдаёт 4 в запас), затем помещает Нюйву поверх Бенну.
- 2 Постоянное свойство Бенну срабатывает как реакция на то, что её сокрушили. Теперь **Кирилл** может пригласить существо или божество из любой стопки сброса (личной или соперника).
- 3 Когда **Кирилл** завершит активацию свойства Бенну (пригласив существо или божество из сброса), он проверит правило заполнения: карта Нюйвы не заполнила до конца ни ряд, ни столбец, поэтому **Кирилл** не получит соответствующий бонус. Но он получит бонус призыва Нюйвы в свой небесный ряд в размере 1 .
- 4 Затем **Кирилл** применяет свойство Нюйвы: каждый из его соседей за столом либо даёт ему по 1 за каждое существо в своём пантеоне, либо приносит это существо в жертву.

ПРИМЕР 3

Сейчас ход **Максима**. Он хочет разыграть Унвабу в свой пантеон. Но в пантеоне **Андрея** в ячейке, куда хочет поместить Унвабу **Максим**, находится тролль. Это вынуждает **Максима** заплатить **Андрею** 1  для призыва карты в эту ячейку. **Максим** платит 1  и помещает Унвабу в земной ряд. Затем он получает бонус в 1  за заполнение земного ряда и бонус призыва в размере 1 . Но в земном ряду **Андрея** находится могвай — он награждает **Максима** дополнительным 1  за то, что он заполнил тот же ряд, где размещён могвай.

Земной ряд **Максима**:



Земной ряд **Андрея**:



Фаза размещения завершается, когда все игроки разыгрывают (и/или сбрасывают) свои 2 карты. Далее начинается фаза обновления (пропустите её в раунде IV).

В. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. Продвиньте маркер раундов на 1 ячейку вправо.
2. Передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.
3. Заполните все пустые ячейки святилища картами лицевой стороной вверх из соответствующих колод.

ВАЖНО! На этом этапе вы также должны заполнить пустые ячейки для карт божеств (этот шаг пропускается только во время подготовки к игре).

4. Перемешайте 4 карты судьбы и снова сформируйте из них колоду, поместив её на соответствующее место рубашкой вверх.

Помните:

- три ячейки в нижней половине каждого планшета мифологии отведены для существ. Ячейка в верхней половине — для божества;
- во время раунда I в святилище не должно быть карт божеств.

БОЖЕСТВА

26



Карты божеств можно выбирать по обычным правилам в первой фазе начиная с раунда II.

Божества бесплатны для получения, но вы должны заплатить 4  (это указано в правом верхнем углу карты), когда помещаете их в свой пантеон (призывая или приглашая).

Нельзя расплатиться за божество его собственным бонусом призыва. Но вы можете использовать другие карты или свойства, чтобы получить требуемые  в свой ход.

Помните: вы всегда можете сбросить взятую в фазе выбора карту, чтобы получить 2 , если не можете или не хотите её разыгрывать.

ВАЖНО! Божества не могут быть сокрушены, поэтому они препятствуют перемещению карт, которые должны занять их ячейки. Если на предназначенном вам планшете  уже кто-то выбрал , вы НЕ можете выбрать , поместив фишку выбора на колоду божеств этой .

ИСПЫТАНИЯ

26

Испытание — это цель, которую может выполнить каждый игрок, чтобы заработать . В каждой партии всего 2 испытания. Каждое испытание приносит столько , сколько в сумме указано на составляющих условии этого испытания планшетах.

Условие 1-го испытания указано на верхних планшетах святилища. Его можно выполнить начиная с **раунда III**.

Условие 2-го испытания указано на нижних планшетах святилища. Его можно выполнить только в **раунде IV**.

В конце своего хода (после размещения и/или сброса 2 карт) проверьте, выполнено ли условие испытания.

- Если вы выполняете условие 1-го испытания в раунде III, получите указанное число .
- Если вы выполняете условие 2-го испытания в раунде IV, получите указанное число .
- Если условие 1-го испытания не было выполнено в раунде III, вы можете выполнить его в раунде IV, получив на 1 меньше.

ВАЖНО! Если в условии испытания идёт речь о бонусе призыва , учитывайте только те карты, которые соответствуют требуемому в условии ряду/столбцу: только верхний бонус на картах небесного ряда, центральный — в земном ряду, нижний — в подземном ряду.

Примечания:

- каждый игрок может пройти каждое испытание только один раз;
- свойства карт с текстом «в конце вашего хода» применяются перед проверкой испытаний.



ПРИМЕР

Условие 1-го испытания (на верхних планшетах) приносит $2 + 2 = 4$. **Михаил** только что разыграл 2 карты в раунде III в свой земной ряд и применил все свойства. В самом конце своего хода он проверяет соответствие условию 1-го испытания. Оно требует наличия хотя бы 3 в бонусах призыва на картах его земного ряда. Троль имеет 1 , и нага даёт ещё 2 — в сумме 3 . Этого хватает для прохождения испытания, и **Михаил** получает 4 .

После фазы размещения раунда IV игра заканчивается — пришло время подсчитать очки милости.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

26

В конце раунда IV подсчитайте свои очки милости в следующем порядке:

- накопленная во время партии, плюс
- полученная по свойствам , (если несколько, можно применить в любом порядке), плюс
- полученная после обмена ($3 \text{ } \langle \text{purple gem} \rangle = 1 \text{ } \langle \text{gold coin} \rangle$), верните обменные кристаллы в запас.

Побеждает игрок с наибольшим количеством милости .

В случае ничьей победа присуждается по следующим показателям (если по первому пункту снова ничья, переходите к следующему и так далее):

1. Оставшиеся после обмена кристаллы .
2. Количество божеств в пантеоне.
3. Общее количество видимых карт в пантеоне.

Если по-прежнему сохраняется ничья, набравшие наибольшее число игроки делят победу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Чтобы сохранить напряжённое взаимодействие во время фазы выбора, используйте небольшое изменение в правилах, описанное ниже.

Когда открывается карта судьбы, определите **2 планшета мифологии**, которые не будут задействованы в этот раз. Изгоните с каждого из них по карте существа из ячейки, совпадающей номером (если считать слева направо) с количеством открытых карт судьбы. Если кто-то уже выбрал эту карту, изгоните божество (если возможно).

Это правило сокращает количество доступных карт в **фазе выбора**.

Примечание: когда открыта 4-ая карта судьбы, изгнание игнорируется.

ПРИМЕР для 2 участников.
Зелёный игрок против **Синего**

Две мифологии, не предназначенные ни одному из игроков, — кельтская и инкская.

1 Если сейчас открыта 1-я карта судьбы, изгоните существ из 1-й ячейки (слева направо): **лепрекона** и **амару**.

2 Если сейчас открыта 2-я карта судьбы, изгоните существ из 2-й ячейки планшетов: **банши** и **кондора**.

Помните: если существо уже было выбрано игроком, его нельзя изгнать. Вместо него изгоните божество (только если оно тоже не было выбрано).



МИФОЛОГИИ

ГРЕЧЕСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Насыщенная и яркая греческая мифология стала одной из самых популярных в мире. Боги Олимпа во главе с Зевсом олицетворяли силы природы и человеческие качества: Гера — ревность, Арес — войну, Афина — мудрость.

Греческие мифы объясняли происхождение мира, сотворение человечества и неотвратимость предназначения судьбы.

Греки используют комбинацию мобильности и агрессии, адаптируя свою стратегию для захвата ресурсов соседей.



ЗУЛУССКАЯ МИФОЛОГИЯ

Зулусская мифология, будучи родом из Южной Африки, уделяет особое внимание фигуре Ункулункулу — первопредку, который, по преданиям, сделал из тростника людей и животных.

Согласно верованиям зулусов, мир населён духами, невидимыми силами и божествами, повелевающими небесными стихиями. Важная роль отводится культу предков: почитаемые пра-родители выступают посредниками между живыми людьми и высшими силами. Легенды, передаваемые из уст в уста, объясняли природные явления, причины болезней и жизненные циклы.

Зулусы черпают ресурсы из своей связи с многочисленными духами, которых они призывают.



ЕГИПЕТСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Египетская мифология неразрывно связана с рекой Нил — главным источником жизни и процветания Древнего Египта. Богов египтяне часто изображали в облике людей или животных.

Согласно «Книге мёртвых», мир был создан из первозданного океана Нуна первым богом Атумом. Поддержание космического порядка, баланс истины и равновесия и суд над душами легли на плечи богини Маат. Ра путешествует по небесному своду на своей ладье, а ночью спускается в Дуат (подземный мир), чтобы сражаться с силами хаоса. В загробном мире правит Осирис, а его жестокий брат Сет сеет по миру боль и разрушения.

Египтяне возводили памятники в честь умерших, чтобы они обрели вечную загробную жизнь рядом с богами.



ИНДИЙСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Индийская мифология — одна из самых богатых и сложных в мире. Она основана на множестве сказаний, содержащихся в Ведах, эпосах «Махабхарата» и «Рамаяна», а также в пуранах. В центре пантеона стоит тримурти — триада великих божеств: Брахма-творец, Вишну-защитник и Шива, разрушающий и возрождающий.

Многообразие индийских мифов раскрывает моральные, духовные и космологические ценности, связывающие человечество с вечным циклом рождения, смерти и реинкарнации.

Существа и божества индийской мифологии часто взаимодействуют со святилищем (предназначенными картами) и стопкой сброса, тем самым подчёркивая свой цикл перерождения.



ИНКСКАЯ МИФОЛОГИЯ

В мифологии инков, родившейся в самом сердце Перуанских Анд, божества связаны с природой и циклом жизни. Виракоча считался богом-творцом, а Инти — богом солнца, которому поклонялись как предку императоров. Инки верили, что мир разделён на три уровня: Ханан Пача — небо, Кай Пача — земля, и Уку Пача — подземный мир.

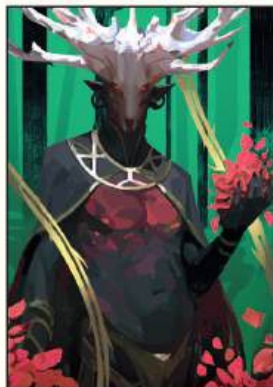


Инки проводили сельскохозяйственные и астрономические ритуалы для укрепления гармонии с природой и космосом, в то время как жертвоприношения задабривали богов.

Инки часто приносят в жертву свои карты, чтобы умиротворить богов в обмен на богатства.

КЕЛЬТСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Кельтская мифология веками бережно передавалась из уст в уста друидами Западной Европы. Основу мифологии составляют эпические сказания и героические легенды, воспевающие могущественных богов: Дагду (дарующего изобилие), Морриган (богиню войны) и Кернунна (хранителя природы). Отдельный и яркий пласт этих преданий — ирландские саги, повествующие о подвигах священного племени богини Дану.



Кельты придавали большое значение загробной жизни и потусторонним мирам (таким, как Сид), тесно связанным с временами года и циклами Земли.

Кельты владеют в изобилии ресурсами и знают, как защитить себя от агрессии.

КИТАЙСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Китайская мифология — гармоничный сплав философии и народных верований. Согласно преданиям, мир возник из первобытного хаоса благодаря великану Пань-гу, который разделил его на небо и землю. Со временем пантеон значительно расширился: к изначальным божествам добавились даосские бессмертные, духи и обожествлённые предки.



В основе этой мифологии лежат принципы взаимодействия инь и ян, а также баланс пяти стихий, управляющих вселенной, а боги здесь — активные защитники человечества, а не простые наблюдатели.

Китайцы знают, как выгодно сочетать мобильность с навыками торговли.

СКАНДИНАВСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Скандинавская мифология отражает эпическую и жестокую вселенную. Боги, разделённые на асов во главе с Одином-всеем и ванаов, обитают в Асгарде. Девять миров, включая Мидгард (землю людей) и Ётунхейм (владения великанов), соединены между собой Иггдрасилем — космическим древом.



Согласно «Эдде», мир был сотворён из тела первородного великана Имира, поверженного Одином и его братьями. Эта же древняя сага предвещает конец света во время Рагнарёка — разрушительного столкновения между богами, великанами и чудовищами, которое приведёт к рождению нового мира.

Скандинавы знают, как сокрушать своих врагов. В подтверждение легенд об эпических битвах их противники будут стёрты в пыль на пути в Вальхаллу.

Примечание от издателя: иллюстрации, хоть и соответствуют общепринятому стилю изображения, остаются художественным произведением и никоим образом не предназначены для учебных целей. Издатель также хотел бы подчеркнуть своё глубокое уважение ко всем мифологиям. Состав мифологий, представленных в игре, не имеет идеологических предпосылок.

ГЛОССАРИЙ

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО: игроки могут применять свойства на картах только в своих пантеонах (если в свойстве явно не указано обратное). Поэтому вы применяете свойства призыва, приглашения, сокрушения, перемещения и принесения в жертву карт/стопок только в своём пантеоне.

ВАЖНО! В случае возникновения противоречий свойство карты всегда преобладает над общими правилами.

БОНУС ПРИЗЫВА

Вы получаете этот бонус сразу после призыва карты (но не когда вы её пригласили). Бонус зависит от ряда, в который вы разыграли карту (небесный, земной, подземный). Бонусом могут быть кристаллы  и/или милость  — именно о них идёт речь в формулировках испытаний с текстом «**в  у вас есть хотя бы 3 »** или «**в  у вас больше , чем у соседнего игрока»**. Только бонус призыва, который соответствует ряду карты, идёт в счёт для всех свойств карт и условий испытаний.

БОНУСЫ ЗАПОЛНЕНИЯ

Это кристаллы  и милость , которые вы получаете за заполнение всего ряда и/или столбца. Вы получаете их сразу после размещения карты в ячейку. Вы никогда не возвращаете полученные жетоны на планшет пантеона и можете получить каждый из них только один раз.

ДИАГОНАЛИ

Планшет пантеона состоит из 2 диагоналей по 3 ячейки в каждой. Каждая из этих диагоналей соединяет противоположные углы. Однако если свойство указывает на положение «**по диагонали от карты»**, имеются в виду ячейки, прилегающие диагонально к этой карте, а не диагонали планшета пантеона.

ЗАПОЛНИТЬ

Заполнить — значит поместить карту в последнюю пустую ячейку ряда и/или столбца. Если ячейка снова становится пустой, вы можете снова заполнить этот ряд/столбец. Сокрушение карты (размещение поверх другой карты) в заполненном ряду/столбце не приводит к повторному заполнению ряда/столбца.

ИЗГНАТЬ

Удалите карту из игры. Уберите её в коробку с игрой, она не считается частью стопки сброса.

ПЕРЕМЕСТИТЬ

Возьмите одну видимую карту в своём пантеоне и передвиньте её в любую другую ячейку, соблюдая правила сокрушения (см. «Сокрушить» в глоссарии) и возможные ограничения в тексте свойства. Перемещённая карта может сокрушить другую карту. Если одно и то же свойство перемещает несколько карт, эти перемещения считаются одновременными. Если вы должны переместить карту на несокрушимую карту, перемещение не выполняется.

ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЙ ПЛАНШЕТ

«Предназначенный вам» планшет мифологии — тот, к которому вы получили доступ по последней открытой карте судьбы в фазе выбора. Это не обязательно последняя из всех 4 карт судьбы (так может случиться, если игроки разместили все свои фишки выбора  ещё до открытия 4-й карты судьбы).

ПРИГЛАСИТЬ

Поместите карту существа или божества (неважно, откуда вы её взяли) в свой пантеон, оплатив её стоимость и затем применив её свойство. Приглашённые карты не приносят бонусов призыва в отличие от призванных карт.

ПРИЗВАТЬ

Поместите карту существа или божества (неважно, откуда вы её взяли) в свой пантеон, оплатив её стоимость, получив её бонус призыва, и примените её свойство.

ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ

Поместите принесённую в жертву карту лицом вверх в свою стопку сброса. Некоторые карты нельзя принести в жертву (это ограничение указано на самой карте).

Если свойство приносит в жертву стопку, содержащую сокрушённую карту, которую нельзя пожертвовать, ограничение карты не работает, так как она сокрушена (а значит, невидима), и такая карта принесится в жертву вместе со всей стопкой. Божества могут быть принесены в жертву.

РЯД

Каждый ряд вашего пантеона — это отдельный уровень мироздания. Верхний ряд называется небесным, средний ряд — земным, а нижний ряд — подземным.

СОКРУШИТЬ

В пантеоне одна карта сокрушает другую, когда её разыгрывают или перемещают в ячейку с другой картой. Количество карт в стопке одной ячейки не ограничено (одна карта может сокрушить стопку из нескольких карт). Сокрушённая карта может снова стать видимой, если накрывающая её карта переместится или сбросится. В таком случае снова видимая карта не принесит повторно бонус призыва и у такой карты не применяется свойство . Но её свойство  снова становится активным (если оно есть).

Если карта со свойством  сокрушена, у вас есть возможность применить её свойство (например, пума по-прежнему даст вам 1 ).

Сокрушённые карты игнорируются для всех условий (только если они не нацелены на сокрушённую карту или стопку карт). Когда карта сокрушена, срабатывает её свойство с текстом «если сокрушили». Несокрушимая карта не может быть сокрушена: никакая карта не может её накрыть (через размещение или перемещение). Божества несокрушимы по умолчанию. Если какая-либо карта была сокрушена после того, как началось применение её свойства, примените это свойство до конца.

СОСЕДНИЕ КАРТЫ

Карты считаются соседними, если занимают ячейки, находящиеся рядом по горизонтали или вертикали, но не по диагонали.

СОСЕДНИЙ ИГРОК

Ваши соседи — это игроки, которые делают ход перед вами и после вас в порядке очерёдности хода.

СТОПКА

Одна или несколько карт, лежащих в одной ячейке пантеона, называются стопкой. Игровые свойства нацелены на стопку в том случае, если в тексте есть слово «стопка». В противном случае целью становится только верхняя видимая карта. Если верхняя карта стопки невосприимчива к свойству, нацеленному на всю стопку, остальная часть стопки тоже игнорирует это свойство.

СТОПКА СБРОСА

Карты, которые вы приносите в жертву, отправляются в вашу личную стопку сброса (держите её лицом вверх рядом с вашим пантеоном). Если свойство карты содержит текст «из любой стопки сброса», его можно применить в отношении стопки сброса любого игрока. Все участники могут просматривать любые стопки сброса в любое время.

СИМВОЛЫ

 Существо

 Божество

 Пантеон

Ряд:

 небесный

 земной

 подземный

 Мифологии

 Святилище
(состоит из 4 планшетов мифологий)

 Бонус
заполнения

 Бонус
призыва

 Свойство
конца игры

 Постоянное
свойство

 Постоянное
свойство,
срабатывающее
1 раз в раунд

 Свойство
размещения
карты (призыва
или приглашения)



СПРАВОЧНИК



002 — ПОСЕЙДОН

Свойство распространяется и на самого Посейдона.



003 — АФИНА

Несколько стопок можно переместить в одну и ту же ячейку, складывая друг на друга в любом порядке. Свойство можно применить и к стопке с Афиной.



004 — АИД

Ваши соперники не получают бонусов заполнения, вы забираете их бонусы себе.



005 — МИНОТАВР

Горизонтально — это в любую другую ячейку этого же ряда.



006 — КЕНТАВР

Ортогонально — значит в соседнюю ячейку по вертикали/горизонтали. Если вы не можете принести своё существо в жертву, соперники всё равно должны принести своих существ в жертву (если могут).



007 — ГОРГОНА

Если в ячейке под горгоной есть соседняя карта, вы обязаны принести её в жертву.



008 — ЦИКЛОП

Если карта циклопа заполняет ряд/столбец, вы также можете применить его свойство, заплатив 1 . Если вы получили 1 в качестве бонуса заполнения, можете потратить его для применения свойства. Если вы заполняете ряд/столбец циклопа из-за какого-либо свойства в ход соперника, вы не можете применить свойство циклопа, пока соперник не закончит применение своего свойства. Поэтому, например, Ра или Аид украдут бонус заполнения до того, как вы сможете применить свойство циклопа.



009 — ГРИФОН

Перемещаемое / может поменять столбец.



010 — ХИМЕРА

Призванное обязательно сокрушает Химеру.



011 — ОДИН

Колоды не являются частью планшетов мифологий, поэтому соперники по-прежнему смогут выбирать существ с верха колоды. Свойство Одина не мешает соперникам призывать или приглашать / с этого планшета во время фазы размещения (например, это умеют делать импундулу или ракшас).



012 — ТОР

Каждый соперник сам решает, как поступить. Если он может выполнить только один из вариантов, он должен выбрать его. Если соперник имеет только 1 и хотя бы 1 , он должен принести в жертву. Если он имеет только 1 и не имеет , он должен потерять .



013 — ЛОКИ

После розыгрыша карты Локи в фазе размещения, заполните пустые ячейки в святилище картами лицом вниз. В ближайшей фазе обновления выкладывайте новые карты лицом вверх, как обычно. Колоды не являются частью святилища, поэтому их Локи просматривать не может. Карты, лежащие лицом вниз, всегда считаются или по обычным правилам.



015 — ДРУГ

Если у соперника есть , которое нельзя принести в жертву (например, под защитой Морриган), он должен принести в жертву другое или отдать вам 2 .

Если у соперника меньше 2 , он должен принести в жертву (если может). В противном случае он должен отдать вам (если может).



019 — ФЕНРИР

Если у соперника есть только 1 жетон или , он всё равно его теряет.



020 — АЛЬВ

Если альв находится в углу вашего пантеона, его свойство разрешает вам переместить другое ☹ в противоположный угол пантеона по диагонали от альва.



021 — РА

Ваши соперники не получают бонусов заполнения — вместо этого вы забираете эти бонусы себе.



022 — ОСИРИС

Это свойство может принести максимум 6 🍷. Чтобы получить 2 🍷 за другую мифологию, хотя бы 2 ☹ / ✨ этой мифологии должны находиться хотя бы в 2 разных рядах вашего пантеона.



025 — СКАРАБЕЙ

Если вы должны принести несколько существ в жертву одновременно из-за одного свойства (например, фейри или Ньювы), вы по-прежнему можете принести скарабая в жертву вместо одного другого существа, защищая его.



027 — СФИНКС

Вы получаете бонус призыва перемещённого существа.



028 — КОБРА

Имеется в виду мифология принесённого в жертву существа, а не кобры.



030 — БЕННУ

Если Бенну сокрушили картой с текстом свойства «если сокрушил(а)», примените свойство Бенну в первую очередь.



031 — БРАХМА

Свойство Брахмы работает и в том случае, если вы принесёте в жертву его самого.



032 — ВИШНУ

Изгнав всех ✨ из ☹, выберите одно из них и получите тот бонус призыва (🍷) этого ✨, который соответствует ряду Вишну (например, если Вишну в подземном ряду, получите нижний 🔥 изгнанного ✨).



035 — АСУРА

Предназначенный вам планшет мифологии указан на последней открытой карте судьбы. Это свойство может принести 4 💎, если вы изгнали ☹ / ✨ из всех ячеек планшета.



036 — НАГА

Свойство наги также блокирует перемещение соседних стопок (например, по свойству Афины).



037 — РАКШАС

Это свойство можно применить несколько раз за один и тот же ход.



038 — ГАРУДА

Вы должны принести ☹ в жертву из того же ряда, за который вы получили 💎. Вы можете принести в жертву только видимые на момент применения свойства Гаруды карты.



039 — ВЕТАЛА

Ортогонально — значит в соседнюю ячейку по вертикали/горизонтали. Вы можете переместить одну и ту же карту несколько раз. Перемещайте карты в любом порядке.



044 — ИНТИ

Свойство Инти не тратит 💎 в обмен на 🍷. Вы сможете обменять эти 💎 на 🍷, как обычно, в конце игры.



045 — ПУМА

Это свойство также срабатывает, когда вы сокрушаете пуму или сокрушаете пумой.



047 — КАЙМАН

Вы не можете выбрать мифологию, которой нет в вашем пантеоне.

Вы можете принести в жертву только видимые на момент применения свойства каймана карты.



050 — УКУКУ

Это свойство применяется, даже если ряд заполняется самим Укуку.



051 — ЯНЬЛО-ВАН

Вы решаете, в каком порядке и сколько обменов проводить. Вы можете совершить столько обменов с каждым соперником, сколько у него пустых ячеек в и пока у вас хватает на это .



052 — СУНЬ УКУН

Если соседний игрок перемещает несколько карт одновременно (например, по свойству Аида), вы получаете только 1 .

Если соседний игрок совершает несколько отдельных перемещений за один ход (по разным свойствам), вы получаете по 1 за каждое из них.



053 — НЮЙВА

Соперник может принести в жертву только видимых существ в своём пантеоне. Это свойство не распространяется на открытых существ после жертвоприношений.

Можно отдать и принести в жертву в любой комбинации (например, отдать 1 за лепрекона и принести в жертву скарабея).



055 — ТЯНЬЛУН

После розыгрыша этой карты вы можете заплатить 1 / , чтобы переместить 1 / (включая тяньлуна). Затем ваши соперники должны в точности повторить это перемещение (соблюдая исходную и конечную ячейки).



057 — ФЭНХУАН

Эта карта сокрушается перед применением своего свойства, что может спровоцировать применение других свойств (например, свойства Исиды).



058 — МОГВАЙ

Свойство срабатывает, даже если кто-то заполнил ряд/столбец, за который уже получен бонус заполнения.



059 — ЦЗЯНШИ

Может принести в жертву свою же стопку.



062 — ИНКОСАЗАНА

По очереди призовите до 2 включительно и/или . Полностью примените все свойства первой карты перед призывом второй (включая другие свойства, которые могла спровоцировать первая карта).

Если Инкосазана принесена в жертву перед призывом второй карты (например, свойством кондора), вторая карта всё равно призывается (как в случае с Анубисом).



065 — ИНКАНЬЯМБА

Свойство может принести несколько за ход, но не более 1 за каждую карту, активирующую её перемещение во время того же хода.



069 — ВЕРГИЕНА

Если вы не можете пригласить ни одно / , вы обязаны принести 1 в жертву. Вергиена может принести в жертву саму себя.



070 — ИДЛОЗИ

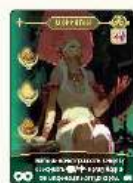
Перемещаемое может поменять столбец.



071 — ДАГДА

Если свойство заставляет вас переместить, сокрушить и/или принести в жертву несколько / , получаете по 1 за каждое такое / . Каждое / , которое перемещается и сокрушается в рамках одного и того же свойства, приносит только 1 .

Если у вас есть Дагда и шелки и при этом соперник заставляет вас переместить, а вы решаете вместо перемещения принести в жертву шелки, вы всё равно получаете 1 по свойству Дагды (вдобавок к 1 / 1 по свойству шелки).



074 — МОРРИГАН

Свойство не запрещает перемещать карты в ряд Морриган.



080 — ДУЛЛАХАН

Если таким образом сокрушён сам дуллахан, всё равно получите 1 за его сокрушение по свойству (и за все остальные сокрушения по свойству карты).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Авторы игры: Максим Бабад и Микаэль «Фро» Гарсен

Художник: Артур Боккар

Руководитель проекта: Шарль Амир Перре

Художественный руководитель / вёрстка:
Игорь Полушин

БЛАГОДАРНОСТЬ ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Прежде всего, спасибо авторам игры за доверие и за то, что проявляли особое участие и отзывчивость на всех этапах разработки. Также спасибо иллюстратору за его талант, за его предложения и внимание к деталям. Наконец, отдельная благодарность Ромарику Тирару, профессору истории, увлечённому мифологией, который помог оформить иллюстрации в соответствии с общепринятыми изображениями существ и божеств.

БЛАГОДАРНОСТЬ ОТ АВТОРОВ

Максим Бабад:

«Спасибо команде Super Meeple за веру в этот проект. И особенно Шарлю Амиру за его отзывчивость, терпение и ценные советы.

Огромное спасибо сотрудникам ProtoZone MAX. Как всегда, ваша неизменная поддержка помогала нам на каждом этапе этого проекта. Спасибо всем, кто тестировал игру, предлагал, перепроверял и поддерживал... вы потрясающие!

Спасибо Жюльену Лабому, Николя Баду, Николя Обри и Ромену Фроми за ваши мудрые советы и техническую помощь.

Спасибо всем, читающим эти строки, что проявили интерес к нашей игре среди многих других. Мы надеемся, что вам понравится изучать её многогранность так же, как нам нравилось создавать эту игру для вас.

Спасибо моим любимым, Наоми, Саше и Лионелю. Гордость, которую я вижу в ваших глазах, — самая большая награда.

И, прежде всего, спасибо тебе, Аврора, за твою поддержку, терпение и твой вкусный клафути на протяжении всех этих лет.

Я тебя люблю».

Микаэль «Фро» Гарсен:

«Спасибо Рафаэлю и Клео, моим двум искоркам жизни, которые озаряют каждый день своей радостью и присутствием. Спасибо Алис, моей спутнице жизни, которая поддерживает меня и делает всё это возможным. Спасибо моему отцу, чья душа следует по пути, которого нет на картах ни одной легенды, но чья память до сих пор держит меня за руку. Спасибо моей семье из прошлого — тем, кто будет читать это, и тем, кого уже нет с нами. Спасибо моей семье из настоящего, какой бы маленькой она ни была.

И спасибо игрокам будущего — тем, кто прочтёт эти строки. Воплотите в жизнь эту игру, сотканную из наших надежд и потраченного времени, чтобы забытые мифы возродились во всех уголках земли».

ОБЩАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Авторы игры и издатель хотели бы искренне поблагодарить многочисленных тестировщиков, которые помогли нам улучшить игру, в частности Матьё Берте, Сирила Канио, Руди Шенуо, Фредерика Девенета, Жозэ Гранше, Фредерика Гутена, Николя Арутюняна, Жозеля Жомо, Рено Жомо, Оливье Жопара, Гийома Лефевра, Тибо Мюллера и всю команду «воскресных игроков». Авторы игры и издатель также благодарят корректоров, в частности Каролину Бротт, Оливье Гупиля, Юлию Клокову, Теньяна Ли и, ещё раз, Сирила и Жозэ.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Алёна Миронова

Переводчик: Александр Яковлев

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

«МИФОЛОГИИ» — игра, изданная компанией SUPER MEEPLE. Улица Сен-Дени, 193 – 75010, Париж

© 2025 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE и её логотип являются зарегистрированными торговыми марками компании Super Meeple.

Следите за нами на сайте www.supermeeple.com



ПАМЯТКА

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ 3 ФАЗ

А. ФАЗА ВЫБОРА (ОДНОВРЕМЕННО)

1. **Откройте** карту судьбы: она показывает, с каких планшетов мифологий игроки могут выбирать карты.
2. Каждый игрок **выкладывает перед собой взакрытую** одну из своих фишек выбора (стороной без символов   вверх).
3. **Раскройте** фишки и поместите  на желаемые карты, а  заберите обратно.
4. **Повторяйте** эти шаги, пока каждый игрок не выберет по 2 карты.

ВАЖНО! На карте может лежать только 1 фишка выбора. Если не осталось доступных существ, вы можете выбрать верхнюю карту колоды существ.

Б. ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ (ПО ОЧЕРЕДИ)

Для каждой выбранной карты:

1. **Заплатите** стоимость призыва (если есть).
2. **Призовите** карту в свой пантеон (в пустую ячейку или сокрушая другое существо).

ВАЖНО! Вы не можете сокрушить божество.

Постоянные свойства  начинают действовать немедленно.

3. **Проверьте** заполнение рядов и/или столбцов.

В любое время вашего хода, если весь ряд и/или столбец заполнен картами, немедленно получите бонус заполнения этого ряда и/или столбца.

4. **Получите** бонус призыва в зависимости от ряда размещения карты.
5. **Примените** свойство розыгрыша карты .

ВАЖНО! Вместо призыва выбранной в первой фазе карты вы можете сбросить её и получить 2 .

В. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. **Продвиньте** маркер раундов.
2. **Передайте** участнику слева жетон первого игрока.
3. **Заполните** картами пустые ячейки святилища (включая ячейки божеств).
4. Заново **подготовьте**, перемешав карты, колоду судьбы.

ИСПЫТАНИЯ

- **Раунд III:** первое испытание (условие — на верхних планшетах).
- **Раунд IV:** второе испытание (условие — на нижних планшетах) + первое испытание (на 1  меньше), если не выполнили его в раунде III.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце раунда IV подсчитайте свои очки милости  в следующем порядке:

- накопленная  во время партии, плюс
- полученная  по свойствам  (если несколько, можно применить в любом порядке), плюс
- полученная  после обмена (3  = 1 , верните обменные кристаллы в запас).

Побеждает игрок с наибольшим количеством милости .

Ничьи разрешаются по следующим показателям (если по первому пункту снова ничья, переходите к следующему и так далее):

1. Оставшиеся после обмена кристаллы (.
2. Количество божеств () в пантеоне.
3. Общее количество видимых карт в пантеоне.

МИФОЛОГИЯ	СЛОЖНОСТЬ	ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
 КЕЛЬТСКАЯ	    	    
 КИТАЙСКАЯ	    	    
 ЕГИПЕТСКАЯ	    	    
 ГРЕЧЕСКАЯ	    	    
 ИНДИЙСКАЯ	    	    
 ИНКСКАЯ	    	    
 СКАНДИНАВСКАЯ	    	    
 ЗУЛУССКАЯ	    	    