

MYTHOLOGIA



« GØDS & HEROES »

AUTEUR
CYRIL BILLARD
replay-games.fr

ILLUSTRATEUR
MACROVECTOR
freepik.com/macrovector

INFOGRAPHISTE
NICOLAS GEORGES
alongames.fr

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION :

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

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

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

BUT DU JEU

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

MODE 2 JOUEURS : Zeus affronte Hadès.

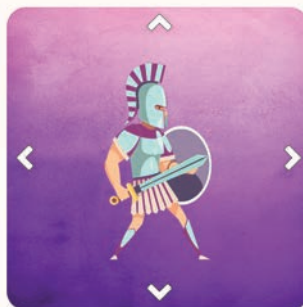
MODE 3 JOUEURS : Les trois frères s'affrontent.

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

Il est toutefois possible de jouer chacun pour soi.



TUILE DIEU



TUILE HÉRO



TUILE PEUPLE

MATÉRIEL :

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

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

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

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





« MISE EN PLACE »



2 ET 4 JOUEURS



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

1

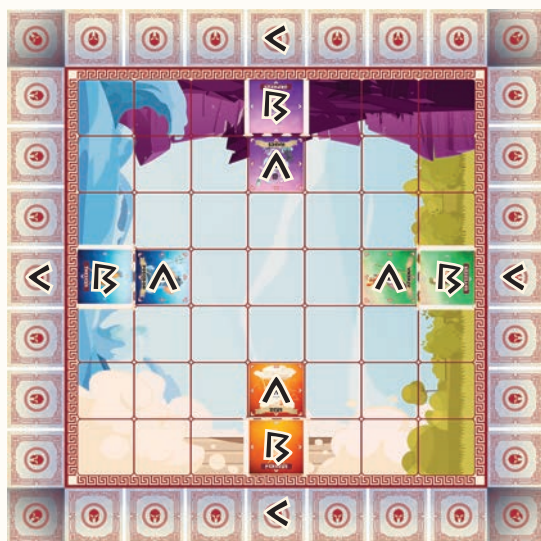
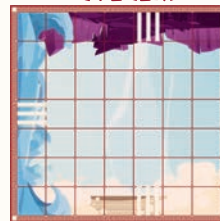
Pour 2 ou 3 joueurs :

retirer toutes les tuiles vertes du jeu.

Pour 4 joueurs :

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

3 JOUEURS



2

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

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

3

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

Le camp du tout puissant Zeus démarre la partie !



« TOUR DE JEU »



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

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

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

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





CONDITIONS DE CAPTURE

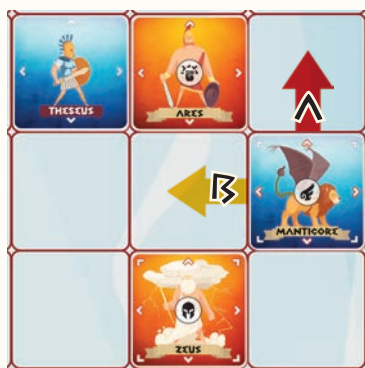


Capter un Dieu ou un héros adverse nécessite de l'encadrer avec **une prise en tenaille** durant son propre tour de jeu.

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

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

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



^ EXEMPLE DE PRISE EN TENAILLE :

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

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



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



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



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



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





« POUVOIRS DES DIEUX »



RECRECITER UN HÉROS :

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



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



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



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

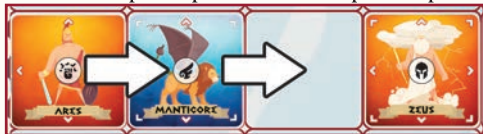


LA BELLE, après s'être déplacée, peut si elle le souhaite, attirer auprès d'elle une tuile (amie ou ennemie) qui se trouve à une case de distance.

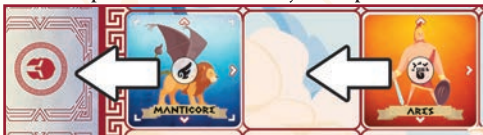


LE FORT peut pousser une seule tuile (amie ou ennemie) d'une case dans le sens de son déplacement en la poussant si elle est adjacente ou en la percutant après s'être déplacé.
Note : Si le fort pousse ou percute une tuile hors du plateau celle-ci est capturée.

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



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





RECRUITING HEROES :

Each turn, a god attempt to recruit a hidden hero by revealing it. If the colour of the hero is the same as the god, then the hero is left face up, otherwise the hero is turned face down.



THE RECRUITER may attempt to recruit an additional hero diagonally.



THE FLYER ▲ can choose to move by jumping over a (friendly or enemy) tile or the flyer can move normally. ↗



THE FAST can move one square once or twice. If he moves twice, then he makes two separate moves!
Ex: He moves once to the right, may try to recruit a hero, and then moves up.



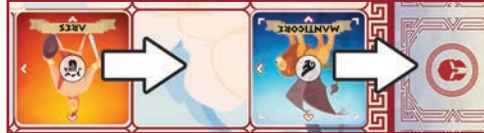
THE BEAUTIFUL after having moved can, if she wishes, attract to her a (friendly or enemy) tile which is one square away from her.



THE STRONGEST may push a single (friendly or enemy) tile one space in the direction of his movement, or by hitting it after his movement.
Note: If the strongest pushes or hit a tile off the board, then the tile is captured.



Ex 1 : Ares while moving pushes the Manticores which will be captured.



Ex 2 : Ares after is movement, hits the Manticores taking it off the game board.



CAPTURE CONDITIONS

To capture an opponent's tile a player must move one God or one Hero to sandwich this opponent tile during his turn.

The tile is captured if it is surrounded on 2 opposite sides by 2 opposing tiles.

The player who has captured the tile remove it from the game and places it in front of him.

Note: A capture can be made with tiles from two different players if they are both opponents of the player with the captured tile.



EXAMPLE OF CAPTURE:

It's up to the blue player: In this example if the Manticore goes up, then the god Ares will be surrounded by a Hero and the Manticore, so Ares will be captured by the blue player.

NOTE : If the player voluntarily moves his Manticore between two opponent's tiles (here Ares and Zeus), The Manticore will not be captured because the opponent must sandwich the Manticore during their own turn!



Heroes and Superheroes : Heroes have no powers but can participate in captures even if they are off the board. The Note : A hero that enters in the game board cannot leave it.



The Peoples are in the 4 corners of the world and are played as superheroes. They can be recruited by any player but only by using the recruiter power as they must be recruited diagonally.

Persepolis is a neutral tile that is recruited as soon as it is revealed. It does not belong to any player but can be moved in place of a hero by any player and thus can participate in captures.

The Temples : Temples are the only squares that can have several tiles of the same colour.



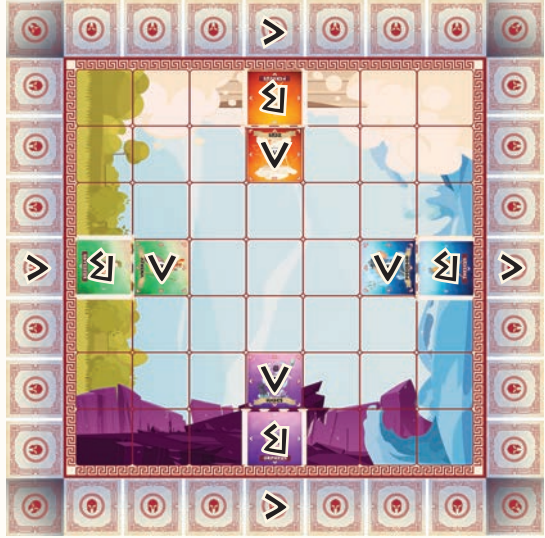


Note: If a player cannot move any of his 5 gods during a turn, then he has lost the game and removes all his tiles from play.

Each turn, the active player must move one of his gods (compulsory action). Optionally, he can also move one of his heroes and/or try to recruit a new hero.

The active player performs his actions in the order of his choice, before passing to the turn of his neighbour on the left.

«PLAYING» THE «GAME»



The camp of Zeus starts the game!

Other hero tiles are shuffled around the board to form the frame around the game board. >



He then shuffles his other 4 gods into a pile to place above his starting hero tile on top of this pile. >



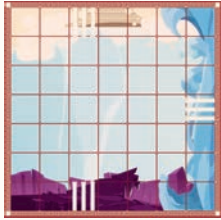
Each player takes the 6 tiles of his colour and places his major god (Zeus, Hades, Poseidon, or Athena) on top of his temple square. >



For 4 players set-up :
remove 2 blue, 2 orange and 2 purple hero tiles from the game and remove the Persepolis tile.

For a 2 or 3 players set-up :
all green tiles need to be removed from the game.

Place the game board in the centre of the table (front side for 2 to 4 players and back side for 3 players)



3 PLAYERS



2 AND 4 PLAYERS

«SET-UP»



MYTHOLOGIA

» GODS & HEROES «

GAME DESIGNER
CYRIL BILLARD
replay-games.fr

ILLUSTRATOR
MACROVECTOR
freepik.com/macrovect

GRAPHIC DESIGNER
NICOLAS GEORGES
olongames.fr

GAME RULES

Dive into the heart of ancient Greece and its mythology rich in angry gods, fearless heroes, and Homeric confrontations:

Following the victory against their father Kronos, his children share his immense kingdom. Zeus inherits the heavens, Poseidon the oceans, Hades the underworld and Athena the land. This unequal division will lead to jealousy and endless quarrels...

The strategy game Mythologia offers to live this fratricidal war, where the Gods, with the help of their valiant Heroes, are fighting for power.

OBJECT OF THE GAME

Be the first player (or team of players) to capture 4 opposing gods.

2-PLAYER MODE :

Zeus fight Hades.

3-PLAYER MODE :

The three brothers fight each other.

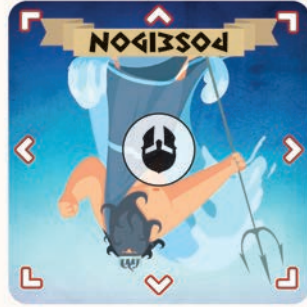
4-PLAYER GAME MODES :

It is recommended to play in teams of 2 against 2.

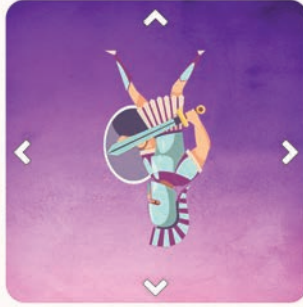
The camps of Zeus and Hades face the camps of Poseidon and Athena.

However, players can also choose to play alone, play alone.

GOD TILE



HERO TILE



PEOPLE TILE



CONTENTS :
1 GAME BOARD
20 GREEK GOD TILES
39 HERO TILES
4 PEOPLE TILES
1 RULEBOOK

Note : This sign > indicates the possibility of a tile to move one square in the corresponding direction.
Note : This sign < indicates the possibility of a tile to recruit a hero in the corresponding direction.
Note : In Mythologia a Legendary creature is considered as a God.

