

LUCA
FELICIANI



MYTHO MAKRA

THE CARDGAME



*Illustrato da
Mirka Andolfo*

BATTAGLIE PER L'OLIMPO

IL TRIONFO DEGLI EROI.

Da 2 a 6 giocatori. Dagli 8 anni in su. Durata 15-30 minuti per partita.

SCOPO DEL GIOCO.

Lo scopo del gioco è conquistare il maggior numero di mele d'oro scegliendo, di turno in turno, i miti più forti di quelli dell'avversario. Sugeriamo di articolare una sfida in più partite: in questo caso, il vincitore è chi si aggiudica il maggior numero di partite.

GIOCO A 2 GIOCATORI.

Per il gioco a più giocatori, dopo aver letto questo, vedere il paragrafo corrispondente (pagina 8).

PREPARAZIONE.

Il mazzo per giocare a **Il Trionfo degli Eroi** è composto dalle 30 carte mito che hanno un simbolo solo alla sinistra del nome delle carte e le 30 carte mito che hanno un simbolo in entrambi i lati del nome delle carte. Non si usano le carte divinità, né le carte mele. Dopo aver mischiato il mazzo, ogni giocatore dispone davanti a sé 10 mazzetti composti da due carte a faccia in giù, denominate carte nascoste, e una a faccia in su sopra di esse, denominata carta scoperta (vedi Figura 1). Le carte scoperte davanti ad ogni giocatore, saranno quelle che potrà utilizzare di turno in turno. Si determina casualmente un giocatore, il quale, dopo aver posizionato le carte, sceglie uno dei 5 colori: quel colore sarà la **moira**, il colore dominante sugli altri. In caso di più partite chi sceglie la moira cambia ad ogni partita.

Carta **scoperta** (visibile a tutti) è posta sopra a due carte **nascoste** (carte girate a faccia in giù, non visibili per nessuno).

Il tutto forma un **mazzetto**.



Tesoro: è la somma delle carte prese da un giocatore.

A fine partita, la somma delle mele d'oro delle carte del tesoro sarà il punteggio finale del giocatore.

In questa modalità di gioco, il tesoro non è visibile né consultabile da nessun giocatore durante la partita.

Figura 1

SVOLGIMENTO DEL GIOCO.

Il giocatore che non ha scelto la moira sarà il primo giocatore.

Ad ogni turno, il primo giocatore, sceglie una carta scoperta davanti a sé e la gioca.

L'avversario è obbligato a giocare una carta scoperta dello stesso colore davanti a sé. Colui che ha giocato la carta con la forza più alta, vince entrambe le carte e le mette nel proprio tesoro: il mazzetto formato dalle carte prese e girate a faccia in giù. Queste carte non possono essere consultate durante la partita.

Se l'avversario non può giocare con una carta dello stesso colore (perché non ne ha di scoperte), deve giocare una carta di un colore diverso a sua scelta. Se il colore è la moira, vincerà. Se invece è un altro colore, perderà (in entrambi i casi, a prescindere dalla forza). Dopo che le carte sono state prese dal giocatore vincente e messe nel tesoro, entrambi i giocatori girano l'eventuale carta nascosta sotto la carta giocata. Se non ci sono carte da girare (perché la carta era l'ultima del mazzetto) il giocatore non girerà carte e continuerà a giocare con un mazzetto in meno. Il giocatore che ha vinto il turno precedente diventa il primo giocatore.

FINE DELLA PARTITA.

Quando tutte le carte sono state giocate, la partita termina. Si contano le mele d'oro presenti nelle carte del tesoro. Il giocatore che ha più mele d'oro vince la partita. Il giocatore che vince il maggior numero di partite vince la sfida.

Forza della carta.

Colore e relativo simbolo (in questo caso, nero).

Mele d'oro da contare alla fine della partita.

Nome della carta.



IL TRIONFO DEGLI EROI.

VARIANTE RAPIDA PER DUE GIOCATORI.

Togliere dal mazzo le carte con forza: 2-3-4-5.
Comporre i mazzetti da 1 carta nascosta sotto ad 1 carta scoperta.

GIOCO A PIÙ GIOCATORI.

Per giocare a più giocatori, si applicano piccole differenze alle regole per il gioco a due giocatori. Le carte si giocano sempre in senso orario e il giocatore che sceglie la moira, tra una partita e l'altra, cambia in senso orario. Allo stesso modo, il primo giocatore sarà il giocatore successivo al giocatore che sceglie la moira. Quando il primo giocatore gioca una carta di un colore, tutti i giocatori sono chiamati a rispondere a quel colore. Come nel gioco a 2, vince chi gioca la carta con la forza più alta o, se non si può rispondere, chi gioca una carta moira. Se vengono giocate più carte moira, vince quella con la forza più alta. Il singolo giocatore che vince la mano, prenderà le carte e le metterà nel suo tesoro; sarà inoltre il primo giocatore della mano successiva. Il gioco a 3 giocatori è individuale, vince il giocatore che totalizza il maggior numero di mele d'oro. In 4-5-6 giocatori la partita è a squadre, le mele d'oro vengono quindi sommate per squadra alla fine della partita. La preparazione e altre note sono indicate di seguito.



GIOCO A 3 GIOCATORI.

Ogni giocatore ha davanti a sé 10 mazzetti composti da 1 carta scoperta e 1 nascosta. Vince la partita il giocatore che totalizza più mele d'oro.

GIOCO A 4 GIOCATORI.

Si determinano casualmente le squadre e ci si posiziona al tavolo in modo da essere alternati tra membri di squadre diverse. Ogni giocatore ha davanti a sé 5 mazzetti composti da 1 carta scoperta e 2 nascoste. Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro.

GIOCO A 5 GIOCATORI.

Ogni giocatore ha davanti a sé 6 mazzetti composti da 1 carta scoperta e 1 nascosta. Ad ogni partita, il giocatore che sceglie la moira, dopo aver visto le carte, sceglie un altro giocatore che sarà il suo compagno di squadra per quella partita. Inoltre, a differenza del gioco base, sarà il primo giocatore. Le due squadre sono composte quindi da 2 e 3 giocatori. Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro, a prescindere dal numero di componenti. Vince l'intera sfida il singolo giocatore che ha vinto il maggior numero di partite. Sugeriamo di giocare 5 partite in modo che ogni giocatore sia il primo giocatore una volta, e quindi giochi almeno una volta nella squadra da due giocatori.

GIOCO A 6 GIOCATORI.

Si determinano casualmente le 2 squadre composte da 3 persone e ci si posiziona al tavolo in modo da essere alternati tra membri di squadre diverse. Ogni giocatore ha davanti a sé 5 mazzetti composti da 1 carta scoperta e 1 nascosta. Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro.



LA SFIDA DEGLI DEI.

Da 2 a 6 giocatori. Dagli 8 anni in su. Durata 20-40 minuti per partita.

SCOPO DEL GIOCO.

Lo scopo del gioco è conquistare il maggior numero di mele d'oro scegliendo, di turno in turno, i miti più forti e le divinità più potenti di quelli dell'avversario.

Suggeriamo di articolare una sfida in più partite, in questo caso il vincitore è colui che vince il maggior numero di partite.

GIOCO A 2 GIOCATORI.

Per il gioco a più giocatori, dopo aver letto questo, vedere il paragrafo corrispondente (pagina 16).

PREPARAZIONE

Il mazzo per giocare a **La Sfida degli Dei** è composto dalle 30 carte mito che hanno un simbolo alla destra del nome delle carte e le 30 carte mito che hanno un simbolo in entrambi i lati del nome delle carte. Inoltre, si usano tutte le carte divinità e le carte mele.

Ogni giocatore pesca 3 carte divinità da tenere in mano senza rivelarle all'avversario; inoltre, mette nel suo tesoro una carta mele del valore di 2 mele d'oro.

Le carte divinità o mele avanzate sono da porre coperte fuori dal gioco: non sono visibili né consultabili.

Dopo aver mischiato il mazzo, ogni giocatore dispone davanti a sé 10 mazzetti composti da tre carte a faccia in su sovrapposte (vedi Figura 2). Chiaramente, l'ordine delle carte di ogni mazzetto non è modificabile.

Le prime carte dei mazzetti davanti ad ogni giocatore chiamate carte scoperte, saranno le carte che potrà giocare di turno in turno. Si determina casualmente un giocatore, il quale, dopo aver posizionato le carte, sceglie uno dei 5 colori: quel colore sarà la **moira**, il colore dominante sugli altri.

In caso di più partite chi sceglie la moira cambia ad ogni partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO.

Il giocatore che non ha scelto la moira sarà il primo giocatore.

Ad ogni turno, il primo giocatore, sceglie una carta scoperta davanti a sé e la gioca.

L'avversario è obbligato a giocare una carta scoperta dello stesso colore davanti a sé. Colui che ha giocato la carta con la forza più alta, vince entrambe le carte e le mette nel proprio tesoro: il mazzo a parte formato dalle carte prese. In questa modalità, le carte del tesoro sono visibili e possono essere consultate da tutti durante la partita.

Se l'avversario non può giocare una carta dello stesso colore (perché non ne ha di scoperte), deve giocare una carta di un colore diverso a sua scelta.

Se questo colore è la moira, vincerà.

Se invece è un altro colore, perderà (in entrambi i casi, a prescindere dalla forza).

Il giocatore che ha vinto il turno precedente diventa il primo giocatore.

Carta scoperta:
è la carta in cima al mazzo, visibile a tutti e giocabile.

Carte coperte:
sono le carte sotto le carte scoperte, visibili a tutti i giocatori ma non giocabili.

Mazzetto:
è la somma di carte scoperte e coperte.

Carte divinità:
sono le carte segrete tenute in mano.

Fuori dal gioco:
per diverse ragioni, le carte possono essere poste fuori dal gioco. Una volta eliminate dal gioco, queste carte non sono nel tesoro di nessuno e quindi non contano come punti **mela d'oro** per determinare il vincitore della partita. Tali carte sono visibili e consultabili da tutti i giocatori.

Tesoro: è la somma delle carte prese da un giocatore. A fine partita, la somma delle **mela d'oro** delle carte del tesoro saranno il punteggio finale del giocatore. In questa modalità di gioco, il tesoro è visibile e consultabile da tutti i giocatori.



Figura 2

ABILITÀ.

Alcune carte hanno delle abilità che possono essere attivate dal proprietario nel momento in cui vengono giocate. Queste abilità hanno un costo di attivazione, da pagare eliminando dal gioco una o più carte dal proprio tesoro che abbiano il valore di mele d'oro corrispondenti. Le carte da eliminare possono essere carte mele o carte conquistate in turni precedenti. Una volta eliminate dal gioco queste carte non sono più nel tesoro di nessuno e quindi non contano come punti mela d'oro per determinare il vincitore della partita. Se nel tesoro non si hanno carte sufficienti per pagare il costo di un'abilità, tale abilità non può essere attivata.

Una singola carta può pagare una sola abilità, nel caso in cui le mele d'oro eccedano il costo di attivazione, le mele d'oro in eccesso sono sprecate (non vi è mai resto). Allo stesso tempo, un'abilità può essere pagata da più carte, sommando le mele d'oro corrispondenti. Esempio: Marco vuole attivare l'abilità della carta «Artemide» che costa 2 mele d'oro; per farlo, può usare «Perseo», presente nel suo tesoro. In questo modo però spenderà 7 mele d'oro, sprecandone 5 che non potrà utilizzare in nessun altro modo.

Forza
della carta.



Mele d'oro
da contare
ai fini del
punteggio.

**Costo di
attivazione**
da pagare
eliminando
carte dal proprio
tesoro con
il corrispettivo
numero
di mele d'oro.

Effetto
dell'abilità.

Colore
e relativo simbolo
(in questo caso, rosso).

Nome
della carta.

DIVINITÀ.

Ad ogni turno, prima che il primo giocatore giochi la carta, chiunque può giocare una o più carte divinità dalla propria mano usufruendo degli effetti della divinità.

Fanno eccezione: Ares, Dioniso, Ermes, Afrodite e Poseidone che possono invece essere giocate solo in certi casi, come specificato nel testo della carta.

Per giocare una carta divinità, ne deve essere pagato il costo indicato seguendo le stesse regole del costo delle abilità.

Ad eccezione di Crono, tutte le divinità costano 2 mele d'oro.

Quando sono state usate, le carte divinità finiscono fuori dal gioco e non contano nella determinazione del punteggio finale.

A fine partita, le carte divinità non utilizzate, vengono messe nel tesoro del proprietario, contribuendo al punteggio finale: ogni divinità vale infatti una mela d'oro.



Mele d'oro
da contare ai fini
del punteggio
nel caso
la divinità
non venga giocata
entro la fine
della partita.

**Costo di
attivazione**
da pagare
eliminando
carte dal proprio
tesoro con
il corrispettivo
numero
di mele d'oro.

Effetto
della divinità.

Nome
della carta.

NOTE ALLE ABILITÀ E DIVINITÀ.

Gli effetti delle abilità di alcune carte mito e di tutte le carte divinità sono indicati sulla carta stessa. Tali effetti possono contravvenire al regolamento, permettendovi per esempio di cambiare la moira, scegliere le carte che dovranno giocare gli avversari, eliminare carte dal gioco oppure prendere il controllo del turno pur non vincendo il turno precedente. Tra il regolamento e il testo della carta, ha sempre la priorità il testo della carta. Inoltre, in caso di abilità con lo stesso effetto giocate nello stesso turno, ha effetto sempre l'ultima abilità attivata.

Esempio: Giovanni gioca un Titano (le carte con forza 7, es. Prometeo) e attiva la sua abilità che recita «Elimina dal gioco tutte le carte di questa presa. Gioca per primo al prossimo turno». Il giocatore successivo, Jacopo, non avendo carte rosse, gioca un titano di un altro colore (es. Tantalo) attivandone a sua volta l'abilità. Tutta la presa verrà in ogni caso eliminata dal gioco, ma il primo giocatore del prossimo turno sarà Jacopo poiché è stato l'ultimo ad aver attivato l'abilità della carta.

Ci sono inoltre alcune situazioni-limite che potreste trovarvi a fronteggiare nel corso delle vostre partite, per questo motivo alla fine del regolamento (pagina 19) troverete una breve descrizione di ogni carta con abilità completa di note specifiche. Suggeriamo comunque di provare a giocare e prendere confidenza con il gioco, senza leggere da subito tutte queste note nel dettaglio!

FINE DELLA PARTITA.

Quando tutte le carte sono state giocate, la partita termina. A causa di alcune carte può accadere che un giocatore abbia più carte in tavola rispetto all'avversario. In questo caso, nel gioco a 2 giocatori, la partita finisce immediatamente e tutte le carte sul tavolo vanno a far parte del tesoro del giocatore che ha ancora carte sul tavolo.

Per determinare il vincitore, si contano le mele d'oro presenti nelle carte del tesoro tra cui sono state poste anche eventuali divinità non giocate (che, ricordiamo, valgono 1 mela d'oro per ogni divinità).

Il giocatore che ha più mele d'oro vince la partita.

Il giocatore che vince il maggior numero di partite vince l'intera sfida.



LA SFIDA DEGLI DEI.

GIOCO A PIÙ GIOCATORI.

Per giocare a più giocatori, si applicano piccole differenze alle regole per il gioco a due giocatori.

In generale, le carte si giocano sempre in senso orario e il giocatore che sceglie la moira, tra una partita e l'altra, cambia in senso orario.

Allo stesso modo, il primo giocatore sarà il giocatore successivo al giocatore che sceglie la moira. Quando il primo giocatore gioca una carta di un colore, tutti i giocatori sono chiamati a rispondere a quel colore. Come nel gioco a 2, vince chi gioca la carta con la forza più alta o, se non si può rispondere, chi gioca una carta moira. Se vengono giocate più carte moira, vince quella con la forza più alta.

Il singolo giocatore che vince la mano, prenderà le carte e le metterà nel suo tesoro; sarà inoltre il primo giocatore della mano successiva.

La partita termina quando tutti i giocatori hanno terminato le carte in tavola.

Nel caso in cui un giocatore finisca le carte prima degli altri, questi smetterà di giocare: non potrà giocare carte dalla tavola (perché non ne ha!) e non potrà giocare carte divinità che riporrà quindi nel suo tesoro. Inoltre, se è il primo giocatore, non avendo carte da giocare, questo privilegio passerà al giocatore immediatamente successivo.

Il gioco a 3 giocatori è individuale, vince il giocatore che totalizza il maggior numero di mele d'oro presenti nel suo cimitero.

In 4-5-6 giocatori la partita è a squadre. In questo caso, ogni giocatore ha il suo tesoro e può usare mele d'oro di carte presenti solo nel proprio tesoro. A fine partita, prima del conteggio dei punti, i tesori di una squadra vengono uniti in modo che il punteggio finale (e il conteggio del numero di carte di un colore nel caso si abbia lo scrittore corrispondente) sia unico per ogni squadra.

La preparazione e altre note sono indicate di seguito:



GIOCO A 3 GIOCATORI.

Ogni giocatore ha davanti a sé 10 mazzetti composti da 2 carte.

Ogni giocatore ha 3 carte divinità in mano e una carta mele nel suo tesoro.

Vince la partita il giocatore che totalizza più mele d'oro.

GIOCO A 4 GIOCATORI.

Si determinano casualmente le squadre e ci si posiziona al tavolo in modo da essere alternati tra membri di squadre diverse.

Ogni giocatore ha davanti a sé 5 mazzetti composti da 3 carte.

Ogni giocatore ha 3 carte divinità in mano e una carta mele nel suo tesoro.

Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro.

GIOCO A 5 GIOCATORI.

Ogni giocatore ha davanti a sé 6 mazzetti composti da 2 carte.

Ogni giocatore ha 2 carte divinità e una carta mele nel suo tesoro. Il giocatore che sceglie la moira ha una carta mele in più (quindi ne ha due) e, prima dell'assegnazione delle carte divinità, ne sceglie due segretamente arrivando quindi ad averne un totale di quattro.

Inoltre, dopo aver visto le carte e scelto la moira, sceglie un altro giocatore che sarà il suo compagno di squadra per quella partita. Infine, a differenza del gioco base, sarà anche il primo giocatore.

Le due squadre sono composte quindi da 2 e 3 giocatori.

Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro, a prescindere dal numero di componenti.

Vince l'intera sfida il singolo giocatore che ha vinto il maggior numero di partite.

Suggeriamo di giocare 5 partite in modo che ogni giocatore sia il primo giocatore una volta, e quindi giochi almeno una volta nella squadra da due giocatori.

GIOCO A 6 GIOCATORI.

Si determinano casualmente le due squadre composte da 3 persone e ci si posiziona al tavolo in modo da essere alternati tra membri di squadre diverse.

Ogni giocatore ha davanti a sé 5 mazzetti composti da 2 carte.

Ogni giocatore ha 2 carte divinità in mano e una carta mele nel suo tesoro.

Vince la partita la squadra che totalizza più mele d'oro.





NOTE ALLE ABILITÀ E ALLE DIVINITÀ.

Suggeriamo di non leggere subito questa parte del regolamento ma di iniziare a giocare e divertirsi!

Se poi avete dubbi specifici, potete consultare direttamente il paragrafo corrispondente.

ABILITÀ.

Ne *La Sfida degli Dei*, ci sono 30 carte con abilità. Queste carte sono divise in 6 categorie (mostri, dee, titani, scrittori, dei minori e muse) composta da 5 carte, una per colore.

Le carte di una stessa categoria hanno la stessa forza, la stessa abilità e valgono lo stesso numero di mele d'oro. Di seguito la spiegazione con alcune note specifiche:

MOSTRI (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 9).

Abilità: la forza di questa carta diventa 0. Gioca per primo il prossimo turno.

Costo di attivazione dell'abilità: 0 mele d'oro.

Visto che il costo è pari a 0 mele d'oro, questa abilità è attivabile (oppure no) ogni volta che si gioca la carta, senza dover eliminare dal proprio tesoro alcuna mela d'oro. Rinunciando ad un terribile mostro, (e alle sue due mel d'oro), è possibile diventare il primo giocatore.



DEE (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 8).

Abilità: Scegli tu quali carte giocheranno i giocatori dopo di te. **Costo di attivazione dell'abilità:** 2 mele d'oro.

Grazie alla bellezza delle Dee (ma anche alla divinità «Afrodite», dea - appunto - della bellezza), un giocatore sceglie quali carte giocano i giocatori a lui successivi, con la possibilità di far fare scelte che mai si sarebbero fatte. In ogni caso le regole devono essere sempre rispettate (ad esempio si deve far sempre rispondere al colore se possibile). Inoltre, spetta comunque al proprietario della carta giocata lo scegliere se attivare o meno eventuali abilità della stessa. Se più giocatori attivano questa abilità nello stesso turno, come da regola generale, sarà l'ultimo che l'ha giocata decidere quali carte verranno giocate dopo di lui.



TITANI (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 7).

Abilità: elimina dal gioco tutte le carte di questa presa. Gioca per primo il prossimo turno.

Costo di attivazione

dell'abilità: 2 mele d'oro

Attivando l'abilità di questi miti antichi, nessuno metterà nel tesoro le carte giocate nel turno. In compenso, il giocatore che ha attivato questa abilità, giocherà per primo il turno successivo.

**SCRITTORI (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 6).**

Abilità: nella fase di conteggio punti, se oltre a questa carta hai altre 6 carte di questo colore aggiungi 5 mele d'oro.

Costo di attivazione dell'abilità: nessun costo.

I grandi scrittori classici non hanno propriamente un'abilità, infatti non hanno un costo di attivazione.

Semplicemente, se a fine partite si hanno nel tesoro 7 carte di quello stesso colore, compreso lo scrittore

corrispondente, si

aggiungono 5 mele d'oro al

punteggio finale. Nel gioco

a squadre, il conteggio

delle carte dello stesso

colore utile agli scrittori, è

da fare sommando i tesori

di tutti i membri di una

stessa squadra.

**DEI MINORI (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 2).**

Abilità: la forza di questa carta diventa 8. **Costo di attivazione dell'abilità:** 1 mela d'oro.

Grazie ad alcune divinità meno importanti, si possono vincere turni altrimenti perdenti ad un costo molto

basso. Usando questa

abilità o la divinità «Ares»,

può accadere che due

carte di uno stesso colore

abbiano la stessa forza.

In questo caso, vince

sempre quella che è stata

modificata. Se entrambe

sono state modificate, vince

la carta modificata da Ares.

**MUSE (CARTE DI OGNI COLORE CON FORZA 1).**

Abilità: cambia la moira in questo colore. **Costo di attivazione dell'abilità:** 7 mele d'oro.

Le Muse (e la divinità

«Apollo», loro divinità

maggiore) hanno

un'abilità molto costosa,

ma allo stesso tempo

molto efficace nello

stravolgere una partita:

cambiare la moira.



DIVINITÀ.

Ne La Sfida degli Dei, ci sono 14 carte divinità pronte a complicare la partita del vostro avversario... O la vostra!

ADE.

Effetto: prendi una carta mito dal tesoro del giocatore bersaglio e mettila in gioco coperta in qualsiasi posizione di un suo mazzetto.

Con Ade, dio degli inferi, è possibile rimettere in gioco una carta dal tesoro di un giocatore bersaglio. La carta va messa in gioco coperta, quindi non sarà immediatamente giocabile.

AFRODITE.

Effetto: gioca Afrodite quando è stata giocata almeno una carta in questo turno. Decidi cosa giocheranno tutti i giocatori.

Grazie alla bellezza di Afrodite (e alle carte «Dee») un giocatore sceglie quali carte dovranno giocare i giocatori a lui successivi, con la possibilità di far fare scelte che mai si sarebbero fatte. In questo caso le regole devono essere sempre rispettate (ad esempio si deve far rispondere al colore se possibile). Inoltre, spetta comunque al proprietario della carta giocata scegliere se attivare o meno eventuali abilità della stessa. Se più giocatori attivano questa abilità nello stesso turno, come da regola generale, spetta all'ultimo che l'ha giocata decidere quali carte saranno giocate dopo di lui.

APOLLO.

Effetto: metti nel tesoro di uno dei tuoi avversari una tua carta scoperta con forza 1, 11 o 12. Cambia la moira nel colore che vuoi.

Per giocare Apollo, oltre ad eliminare due mele d'oro dal proprio tesoro, è necessario mettere nel tesoro di un avversario una propria carta scoperta di forza 1, 11 o 12, rendendo la scelta molto impegnativa. Facendo questo, però, si può cambiare la moira, cambiando gli esiti della partita. Se non si ha nessuna carta scoperta di forza 1, 11 o 12, non è possibile giocare Apollo.

ARES.

Effetto: gioca Ares quando una carta è stata giocata. Aggiungi +5 alla forza di quella carta.

Con l'aiuto del dio della guerra, è possibile invertire l'esito di un turno, aumentando la forza di una carta nel momento in cui la si gioca. Grazie ad Ares e alle abilità degli «Dei Minori» (carte di forza 2), può accadere che due carte di uno stesso colore abbiano la stessa forza. In questo caso, vince quella che è stata modificata. Se entrambe sono state modificate, vince la carta modificata da Ares.

ATENA.

Effetto: scambia un tuo mazzetto con un mazzetto a tua scelta di un avversario.

Atena, dea della giustizia, può aiutare a equilibrare (o a squilibrare a tuo vantaggio!) le carte in tavola. Grazie ad essa, infatti, si può scambiare un proprio mazzetto con un mazzetto dell'avversario, anche se hanno numeri di carte diverse perché già giocate.

CRONO.

Effetto: metti Crono sopra un tuo mazzetto per non poter giocare le carte. Spostarlo su un qualsiasi mazzetto costa 2 mele d'oro.

Il Titano ancestrale Crono è una divinità particolare in quanto non è necessario spendere mele d'oro per giocarla, rendendola giocabile sempre, anche se nel tesoro non ci sono carte. Dall'altra parte, va posizionata su un proprio mazzetto, togliendosi la possibilità di giocare le carte.

È necessario spendere 2 mele d'oro per spostare Crono e lo si può fare su un qualsiasi mazzetto: proprio o di un altro giocatore. In questo secondo caso, il proprietario del mazzetto può spendere 2 mele d'oro a sua volta per spostare nuovamente la divinità.

Lo spostamento di Crono può avvenire solo quando possono essere giocate le divinità ovvero prima dell'inizio di un nuovo turno.

Quando un giocatore ha Crono sopra il suo ultimo mazzetto e non può (perché non ci sono altri mazzetti o non ha le 2 mele d'oro da pagare) o non vuole spostare Crono, il giocatore perde l'intero mazzetto riponendolo nel tesoro del vincitore del turno e ponendo Crono fuori dal gioco.



DIONISO.

Effetto: gioca Dioniso prima di giocare una carta e passalo al primo del turno. Per questa mano, non sei obbligato a rispondere con lo stesso colore.

Dioniso permette di non rispondere al colore della prima carta giocata generando effetti inaspettati.

Una volta giocata, però, Dioniso passa nelle mani del primo giocatore del turno: aspettatevi quindi che anche lui la giochi (e la passi a qualcuno) prima o poi...

EFESTO.

Effetto: pesca due carte divinità.

Giocando Efesto, si pescano casualmente due divinità dalle divinità avanzate nella fase di preparazione del gioco. Nel raro caso in cui non ci siano sufficienti divinità per pescarne due, sarà possibile pescare solo quelle disponibili (solo una o.... Nessuna!!!).

EOLO.

Effetto: scambia l'ordine delle carte di uno, due o tre mazzetti a tuo piacimento.

Grazie al Dio del vento, potete scegliere fino a 3 mazzetti e cambiare l'ordine delle carte che lo (o li) compongono, a prescindere dal numero di carte dei mazzetti. I singoli mazzetti possono essere vostri o di qualsiasi giocatore, questo vi permette quindi, per esempio, di cambiare l'ordine delle carte di un vostro mazzetto composto da 3 carte e delle carte di un mazzetto di un vostro avversario composto da 2 carte, modificando completamente l'andamento dei seguenti turni.

ERMES.

Effetto: gioca Ermes quando un avversario gioca una divinità. Annulla l'effetto della divinità ed eliminala dal gioco. Grazie al messaggero degli Dei, i vostri avversari rimarranno a bocca aperta quando annullerete una loro divinità che sognavano di giocare fin dal primo turno. Da notare che la persona che ha giocato la divinità annullata, spende comunque le mele d'oro corrispondenti senza usufruire degli effetti, come se non l'avesse mai giocata. Ci sono due casi specifici da tenere in considerazione: lo spostamento della divinità Crono da un mazzetto ad un altro

non può essere annullato, mentre invece può essere annullata la sua giocata iniziale. Annullare Dioniso, vuol dire anche eliminarlo dal gioco, facendo in modo che la divinità non passi nelle mani di un altro giocatore.

EROS.

Effetto: nomina una carta divinità non ancora giocata e prendila dalla mano del suo proprietario o dalle carte fuori del gioco. Il dio dell'amore, vi permetterà di prendere una divinità non ancora giocata, sia essa nelle mani di un altro giocatore o, se nessuno ce l'ha in mano, dalle divinità non distribuite nella fase di preparazione del gioco. Potrebbe sembrare che per giocare questa carta si debba essere un esperto del gioco e quindi conoscere tutte le divinità a menadito; in realtà è sempre consentito consultare questo regolamento nella quale tutte le divinità sono spiegate ed è facile trovare quella giusta per il momento della partita.

HERA.

Effetto: ogni giocatore, se ne ha, passa una divinità al giocatore alla propria destra.

Hera permette ad ogni giocatore di liberarsi di divinità poco utili nella speranza di riceverne di migliori. Se un giocatore non ha divinità in mano, si troverà nella fortunata condizione di ricevere una divinità senza però doverne passare nessuna.

POSEIDONE.

Effetto: gioca Poseidone quando un altro giocatore attiva un'abilità. Annulla l'effetto dell'abilità.

Grazie a Poseidone, è possibile annullare i piani che un giocatore si era fatto nello scegliere quali abilità attivare. Da notare che il giocatore che ha giocato l'abilità annullata da Poseidone comunque paga le mele d'oro dell'attivazione; con la differenza che tale abilità non produce nessun effetto, come se non fosse stata attivata.

ZEUS.

Effetto: elimina dal gioco una carta scoperta.

Con il re dell'olimpio e il suo fulmine, nessuna carta è al sicuro. Giocando infatti questa divinità, una carta scoperta a scelta (propria o di un qualsiasi altro giocatore) viene immediatamente eliminata dal gioco.



Crediti.

Un gioco di:

Luca Feliciani

Illustrazioni di:

Mirka Andolfo con la collaborazione di Elisa Ferrari, Gabriele Bagnoli, Simone Di Meo e Andrea Dotta

Produzione:

Silvio Negri-Clementi

Hanno collaborato:

Kelly Stocco e Andrea Vigiak



**LUCA
FELICIANI**

MYTHOMAKYA
THE CARDGAME



Attenzione: Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti, che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Fabbricato in Polonia. Pubblicato da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano 20122 - Italy. Tutti i diritti sono riservati. Il logo Mythomakya è di proprietà di Luca Feliciani e utilizzato dietro autorizzazione da Pendragon Game Studio © & ™ 2015. Qualsiasi riproduzione di questo gioco, anche se parziale, se non autorizzata è severamente proibita. Conservate questa confezione per riferimenti futuri. www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com

Find us on 