

# Règles de Mythicals

## Comment jouer à Mythicals

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Collectez des cartes Créature pour obtenir des tuiles Maîtrise et marquer un maximum de points de victoire avant l'aube.
- **Mécanique principale** : Récupérer des cartes par couleur et les défausser en suites pour gagner des tuiles de plus en plus rentables.
- **Condition de victoire** : La personne avec le score le plus élevé (tuiles + pions Bonus) quand la carte Jour apparaît remporte la partie.

Salut ! Alors comme ça, tu veux apprivoiser des créatures magiques au clair de lune ? Mythicals est un jeu de collection de cartes malin et rapide pour 2 joueurs, signé Repos Production. Si tu aimes les jeux de cartes avec un petit côté tactique comme le [Schotten Totten](#) ou les [règles de Forêt mixte](#), tu vas adorer celui-ci. Allez, on installe tout ça !

## Ce qu'il y a dans la boîte

- 1 **plateau** en 3 parties
- 20 **tuiles Maîtrise** (réparties en 4 couleurs : violet, vert, rouge, bleu)
- 16 **pions Bonus**
- 48 **cartes Créature** (chacune avec une couleur et une valeur de 1 à 5, ou le symbole joker ☺)
- 1 **carte Jour** (qui déclenche la fin de partie)

Petit détail utile : chaque couleur du jeu est aussi associée à un symbole distinct, ce qui rend le jeu accessible même en cas de difficulté avec les couleurs. Bravo les auteurs !

# Mise en place de la partie

## Le plateau et les tuiles

Assemblez les 3 parties du **plateau** au centre de la table. Triez les **tuiles Maîtrise** par couleur, puis empilez-les **face Ouverte** dans les colonnes correspondantes du plateau, en les classant par ordre croissant de points (la plus petite en bas, la plus grosse en haut). Placez les **pions Bonus** dans la zone prévue sur le plateau.

## Les cartes

Mélangez les 48 **cartes Créature**. Distribuez-en 2 à chaque joueur. Attention : vos 2 cartes de départ doivent être de **couleurs différentes**. Si la deuxième carte a la même couleur que la première, mettez-la de côté et piochez-en une autre, jusqu'à obtenir deux couleurs distinctes. Posez vos 2 cartes **face visible** devant vous : c'est le début de votre **collection**.

Mélangez les éventuelles cartes mises de côté avec le reste du paquet. Ensuite, prenez les 8 dernières cartes du dessous du paquet, ajoutez-y la **carte Jour**, mélangez ces 9 cartes face cachée, puis replacez-les sous la **pioche**. La carte Jour est donc cachée quelque part dans les 9 dernières cartes : l'aube peut arriver à tout moment !

Prévoyez un espace **au-dessus** du plateau pour la **défausse** (cartes utilisées, face cachée) et un espace **en dessous** pour la **réserve** (cartes disponibles, face visible).

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

Une personne est désignée au hasard pour commencer. Ensuite, on alterne les tours. À chaque tour, vous faites deux choses : d'abord **collecter des cartes** (obligatoire), puis éventuellement **prendre une tuile Maîtrise** (facultatif).

### Étape 1 : collecter des cartes (obligatoire)

Vous avez le choix entre deux options :

**Option A : piocher.** Révélez les 3 premières cartes de la **pioche** face visible au centre de la table. Parmi ces 3 cartes, prenez **toutes les cartes d'une même couleur** et ajoutez-les à votre **collection**. Les cartes restantes sont placées dans la **réserve**, sous les colonnes correspondantes du plateau.

**Option B : fouiller la réserve.** Si la **réserve** n'est pas vide, prenez-y **toutes les cartes d'une même couleur** et ajoutez-les à votre collection. (Au tout premier tour, la réserve est vide, donc cette option n'est pas disponible.)

**Règle des doublons :** Après avoir collecté, vérifiez votre collection. Si vous possédez **2 cartes identiques** (même couleur ET même valeur), vous devez immédiatement en donner une à votre adversaire. Eh oui, pas de doublon chez vous !

Petite astuce : gardez toujours un œil sur la collection de votre adversaire. Lui donner un doublon peut parfois lui offrir la carte qui lui manquait pour compléter une suite !

## Étape 2 : prendre une tuile Maîtrise (facultatif)

Vous pouvez prendre **une seule tuile Maîtrise** par tour. Pour cela, vous devez **défausser** (face cachée) depuis votre collection une **suite de cartes d'une même couleur**. Une suite, c'est un ensemble de cartes dont les valeurs se suivent (par exemple : 2-3-4). Le symbole  $\equiv$  est un **joker** qui remplace n'importe quelle valeur de 1 à 5.

Le nombre de cartes exigé dépend de la tuile visée. Plus la tuile demande de cartes, plus elle rapporte de **points de victoire**. La couleur des cartes défaussées doit correspondre à la couleur de la tuile. Prenez la tuile et posez-la devant vous en pile (vous ne pouvez plus consulter les tuiles déjà prises). Si des **piens Bonus** se trouvent sur la tuile, récupérez-les aussi !

Conseil stratégique : les grosses tuiles rapportent gros, mais accumuler trop de cartes prend du temps. Parfois, deux petites tuiles rapportent plus qu'une seule grosse, surtout si la carte Jour approche !

## Renforcer ou verrouiller après une prise

Juste après avoir pris une tuile (et seulement à ce moment-là), vous pouvez effectuer **une** des

deux actions suivantes sur **une autre tuile** encore sur le plateau :

## Renforcer une tuile

Choisissez une tuile **face Ouverte** et placez dessus 1 ou 2 **pions Bonus** (depuis la réserve de pions du plateau). Chaque pion vaut **1 point de victoire** supplémentaire. Une tuile ne peut accueillir que **2 pions Bonus maximum**.

## Verrouiller une tuile

Choisissez une tuile **sans pion Bonus** et retournez-la sur sa **face Verrouillée**. Elle peut toujours être prise, mais elle ne pourra plus jamais être renforcée. C'est un bon moyen d'empêcher votre adversaire de gonfler la valeur d'une tuile qu'il convoite !

Votre tour est terminé. C'est au tour de votre adversaire.

## Organisation de votre collection

Vos cartes sont toujours posées **face visible**, triées par couleur et légèrement superposées pour laisser apparaître les valeurs. L'ordre n'a pas d'importance, réorganisez librement. Même chose pour les cartes placées dans la **réserve**. Petit rappel : la **défausse**, elle, reste face cachée et ne peut jamais être consultée.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand la **carte Jour** apparaît parmi les 3 cartes révélées lors d'une pioche. Mettez-la de côté. La personne dont c'est le tour choisit alors 1 ou 2 cartes de même couleur parmi les 2 cartes restantes, et peut encore prendre une **tuile Maîtrise** si elle le souhaite (et si elle a les cartes nécessaires).

Ensuite, chaque joueur additionne les **points de victoire** de toutes ses **tuiles Maîtrise** et de ses **pions Bonus** (1 point chacun). Celui ou celle qui a le score le plus élevé gagne !

| Élément                            | Points      |
|------------------------------------|-------------|
| Tuile Maîtrise (suite de 2 cartes) | 2 à 3 pts   |
| Tuile Maîtrise (suite de 3 cartes) | 4 à 6 pts   |
| Tuile Maîtrise (suite de 4 cartes) | 7 à 9 pts   |
| Tuile Maîtrise (suite de 5 cartes) | 10 à 13 pts |
| Pion Bonus                         | 1 pt chacun |

En cas d'égalité parfaite, la seule solution : une revanche immédiate !

## Récapitulatif pour bien démarrer

- Assemblez le **plateau**, placez les **tuiles** triées et les **pions Bonus**.
- Distribuez 2 cartes de couleurs différentes à chacun, préparez la **pioche** avec la **carte Jour** planquée dans les 9 dernières cartes.
- À votre tour : **collectez** des cartes (pioche ou réserve), puis éventuellement **prenez une tuile** en défaussant une suite de la bonne couleur.
- Après une prise de tuile, vous pouvez **renforcer** ou **verrouiller** une autre tuile.
- Quand la **carte Jour** sort, on finit le tour en cours et on compte les points !

Mythicals est un duel de collection malin qui se joue en 15-20 minutes. Si vous aimez ce style de face-à-face stratégique avec des cartes, jetez aussi un œil aux [règles du Love Letter](#) ou aux [règles du Skyjo](#) pour varier les plaisirs. Bonne partie !