

Osami Okano



Mythologien in der Welt

Mitologie del Mondo

In Mitologie del Mondo cercherai di offrire tributi per raccogliere varie divinità dai miti greci, nordici e molti altri. Ci vuole abilità per riuscire a offrire i tributi vincenti, ma sarà necessario anche tenere un occhio su cosa stanno offrendo gli altri giocatori. Cerca di superare le altre offerte, e raccogli più divinità che puoi!



Numero di giocatori: 2-5 (raccomandato 3 o più)

Durata: 15 minuti

Età: 8 anni in su

crediti

game designer:	Osami Okano
Produttore:	Tsubasa Takeshita
graphic designer:	Kamibayashi
illustratore:	Aiko Morita
traduzione:	Maisy Hatchard
Ringraziamenti speciali:	Masahiro Ozawa, Hiroyuki Sadamatsu, Hironobu Ando, Takeshi Matsumoto, Naomi Nakano

©Studium Mundi Inc. & Amberbook



#904 Ark Hills Front Tower,
2-23-1 Akasaka, Minato-ku,
Tokyo 107-0052, Japan

www.s-mundi.co.jp

Twitter: @studiummundi

Contenuto

Carte Miti x50 (10 x 5 Mitologie)



Mitologia greca Mitologia nordica Mitologia egizia Mitologia mesopotamica Mitologia induista

fronte



icona Divinità primaria

icona Divinità secondaria

icona Divinità della Distruzione

retro



Tessere Offerta x35 (7 per ognuno dei 5 colori)



fronte

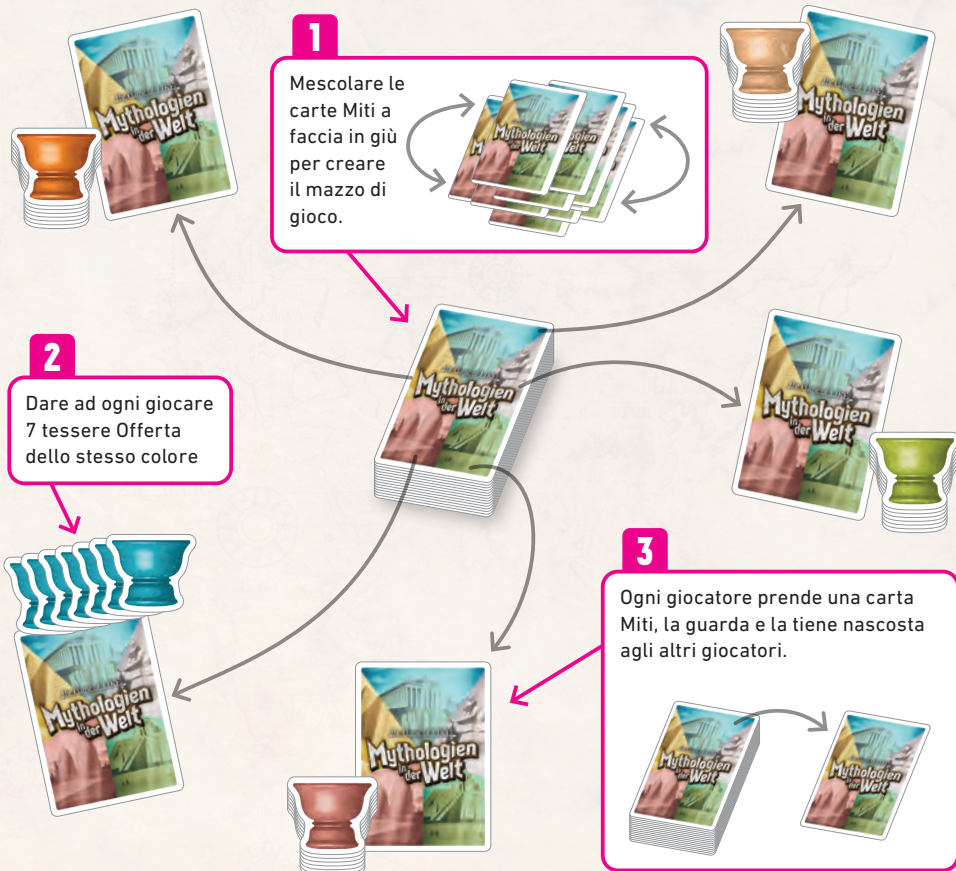
retro



Questo regolamento



Preparazione



Info

Puoi guardare la tua carta nascosta quando vuoi, ma non mostrarla agli altri giocatori!

Come si gioca

- 1** Rivela carte pescando dalla cima del mazzo Miti, tante quanti sono i giocatori al tavolo più una. Questa zona è chiamata Campo.



Info

In una partita a 3 giocatori si girano 4 carte, in una partita a 5 giocatori 6 carte.

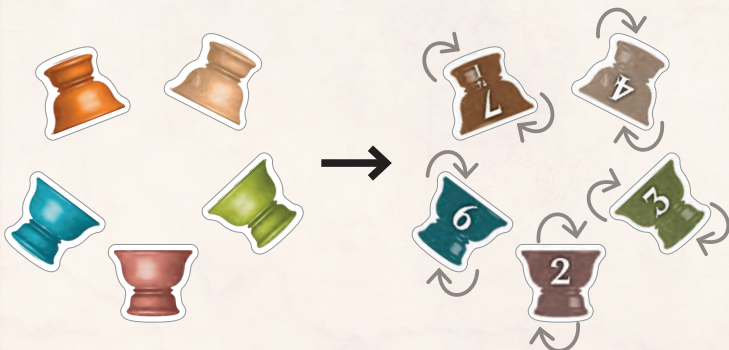
3 giocatori



5 giocatori



- 2** Ogni giocatore sceglie una delle proprie tessere Offerta e la posiziona a faccia in giù davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto la tessera, queste vengono girate simultaneamente.



- 3** Ora, partendo dal giocatore che ha rivelato l'offerta più alta e scendendo in ordine di valore, ciascun giocatore sceglie e prende una carta Miti dal Campo. La tessera di valore più alto è quella che mostra il valore più alto (per le eccezioni fare riferimento alla sezione " Offerte in Stallo e Scambiare le Offerte). Il primo giocatore a raccogliere carte Miti ne raccoglie due, tutti gli altri una sola. Le carte raccolte vengono posizionate a faccia in su di fronte al giocatore che le ha raccolte.



Prendere le carte Divinità della Distruzione

Le Divinità della Distruzione (Cerbero, Jormungandr, La Sfinge, Kali e Pazuzu) sono Dei della calamità e della protezione . Quando raccogli una carta Divinità della Distruzione, devi immediatamente scegliere e scartare dal Campo un'altra carta Miti qualsiasi.



Info

Questo significa che se non ci sono carte Miti nel tuo turno, non puoi raccogliere alcuna carta. Allo stesso modo, se raccogli una carta Divinità della Distruzione e non ci sono carte Miti nel Campo, non viene scartato niente.

Info

Le carte Miti non raccolte vengono messe a faccia in giù in un mazzo a parte. Non verranno più utilizzate per questa partita.



- 4** E' necessario che i giocatori tengano le proprie tessere Offerta utilizzate a faccia in su in modo che siano visibili agli altri giocatori. Non verranno più utilizzate per questa partita. Ora si ritorna al passaggio 1 e si ripete!



Offerte in Stallo e Scambiare le Offerte

Quando si confrontano le Offerte come spiegato nel punto 2, le seguenti situazioni hanno delle regole speciali.

► Offerte in Stallo

Quando 2 o più tessere Offerta dello stesso valore vengono giocate nello stesso turno, avviene uno Stallo. In uno Stallo, le offerte identiche vengono ignorate dalle divinità e di conseguenza i giocatori che le hanno giocate non possono raccogliere alcuna carta Miti.



Info

In una partita a 5 giocatori vengono rivelate le tessere Offerta 2, 5, 5, 7, 7. I giocatori che hanno giocato le tessere 5 e 7 vengono esclusi in questo turno, quindi solo il giocatore che ha rivelato la tessera 2 potrà raccogliere 2 carte Miti.



Se tutti i giocatori rivelano lo stesso valore di Offerta, tutti i giocatori sono esclusi dal turno quindi nessuno raccoglie carte.



► Scambiare le Offerte

Se vengono rivelati i numeri 1 e 7 nello stesso turno, avviene uno scambio - i valori 1 e 7 vengono invertiti. Questo significa che 1 diventa l'Offerta più alta e 7 la più bassa. Il valore delle altre tessere non cambia.



Info

Se le tessere Offerta 1,2,3,6 e 7 vengono rivelate, avviene uno Scambio, ovvero ora la tessera 1 è la più alta e la 7 la più bassa, mentre le altre sono invariate. Le carte Miti vengono quindi prese in questo ordine: 1 → 6 → 3 → 2 → 7

Info

In una partita a 4 giocatori, quando vengono rivelate le tessere Offerta 1,1,4 e 7, non avviene uno Scambio in quanto le due tessere 1 si annullano a vicenda prima di poter Scambiare. Rimangono quindi solo il 4 e il 7. Il 7 raccoglie per primo due carte Miti, seguito dal 4 con una carta.



Fine del gioco

La partita finisce quando sono stati ripetuti i punti di spiegazione dall'1 al 4 per sette volte, e quindi i giocatori non hanno più tessere Offerta a disposizione.

Consiglio

Avrai solo una tessera Offerta a disposizione nel settimo turno, quindi qualche turno prima vorrai iniziare a pensare quale vuoi lasciare per ultima.

Vincere la partita

Alla fine del settimo turno, ciascun giocatore rivela la carta che ha tenuto nascosta da inizio partita e la aggiunge alle altre che ha raccolto. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte Miti dello stesso colore vince la partita!



In caso di pareggio

- 1 Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di carte Miti, vince quello che ha raccolto sia la Divinità Primaria sia la Divinità Secondaria.
- 2 Se nessun giocatore ha la coppia di Divinità principali, vince quello che ha raccolto la Divinità Primaria. La Divinità secondaria ha effetto solo in coppia con la Primaria
- 3 Se nessun giocatore ha raccolto le Divinità principali, il vincitore viene deciso confrontando il secondo colore più raccolto, seguendo le stesse regole di spareggio del primo.
- 4 Se la situazione è ancora in pareggio, si ripete con il terzo, quarto e poi quinto colore più raccolto. Se anche alla fine di questo confronto la situazione è in pareggio, tutti i giocatori coinvolti nello spareggio sono considerati vincitori.

1



2



3

4