
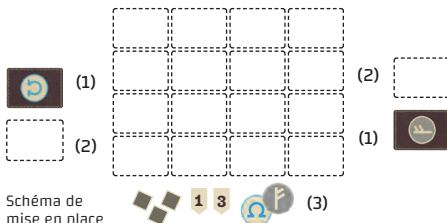


MYTHIC ARENA

BUT DU JEU

Avoir le plus de points de Gloire  quand le champ de bataille sera complété (un carré de 4 par 4 cartes).



ANATOMIE D'UNE CARTE

- Force (A)
- Pouvoir (B)
- Allégeance (C)
- Nom (D)
- Bouclier (E)
- Fragilité (F)

Une carte adverse est une carte dont l'allégeance visible est celle de l'adversaire.



2. RÉOLUTION DE LA BATAILLE

Considérez la carte que vous avez posée ainsi que toutes celles qui lui sont adjacentes orthogonalement.

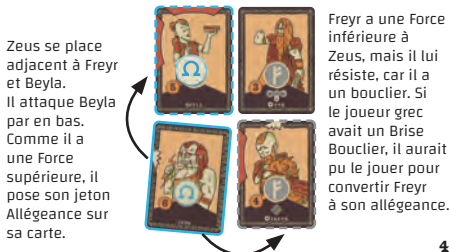
• Si vous posez votre carte adjacente au bord d'une carte adverse avec un bouclier, il ne se passe rien, peu importe la valeur des cartes.



• Si vous posez votre carte adjacente au bord d'une carte adverse avec une fragilité, cette carte est capturée, peu importe la valeur des cartes.



Précision : les fragilités et boucliers de la carte que vous posez n'ont aucun effet.



4

MISE EN PLACE

- Choisissez un panthéon (grec ou nordique).
- Mélangez vos cartes, puis placez-les, face cachée, devant vous (1). À côté de votre paquet, il y a une zone virtuelle vide destinée à accueillir votre défausse de cartes, face visible (2).
- Gardez une zone libre entre vous et votre adversaire pour créer le champ de bataille.
- Placez les jetons Puissance, Allégeance et Gloire à portée (3).
- La personne qui a gagné la dernière partie lance les hostilités et commence son tour de jeu.

TOUR DE JEU

1. PIOCHE ET CHOIX DE LA CARTE PERSONNAGE

À tour de rôle, procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie : piochez la première carte de votre paquet, prenez connaissance du personnage, puis :

A. Soit vous la placez dans votre défausse.

Si vous défaussez la carte, placez-la, face visible, à côté de votre paquet et piochez la carte suivante du dessus de votre paquet. Vous DEVEZ jouer cette carte (cf. ci-contre B, p.3).



2

Si vous posez votre carte adjacente au bord d'une carte adverse sans bouclier ni fragilité, il existe 2 cas de figure :

- La Force de votre carte est supérieure : la carte adverse est capturée.
- La Force de votre carte est inférieure ou égale : rien ne se passe.

CAPTURER UNE CARTE

• Soit vous placez un de vos jetons Allégeance si de base cette carte appartient au panthéon adverse.



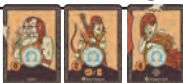
• Soit vous enlevez le jeton Allégeance de votre adversaire si de base cette carte appartient à votre panthéon.

3. ACTIVATION DE L'EFFET POST-BATAILLE

Si la carte posée en possède un (cf. Pouvoirs des personnages, p. 7).


Scorez 1 point de Gloire  par alignement d'exactly 3 cartes de votre allégeance, en ligne ou colonne, crée par la pose ou l'application des pouvoirs de cette carte.

Précision : vous ne marquez pas de points si vous créez un alignement de 4 cartes de votre allégeance.



B. Soit vous la jouez en la plaçant dans l'aire de jeu. Placez-la sur le champ de bataille, adjacente orthogonalement (et non diagonalement) à une carte déjà en jeu. Toutes les cartes doivent être dans le même sens de lecture.

Exception : si vous ouvrez les hostilités, placez votre carte au centre de l'aire de jeu.

- **Activez son pouvoir de pose **, si elle en possède un (cf. Pouvoirs des personnages, p.7).
- Vous pouvez jouer un ou plusieurs jetons Puissance possédés « +1 de Force » sur la carte jouée et « Brise Bouclier » sur les côtés des cartes adverses directement en contact avec la vôtre et possédant un bouclier.

Remarques

Les jetons Puissance restent en jeu durant toute la partie, augmentant la Force des dieux et détruisant les boucliers de façon permanente.

Si la réserve de jetons Puissance est vide, vous ne pouvez plus en prendre.



Brise Bouclier
Détruit de façon permanente un bouclier adjacent à la carte jouée.



+1 de Force
Augmente de façon permanente la Force de la carte jouée.


3

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand le carré de 4x4 cartes est achevé. Cela signifie que le champ de bataille est complet.

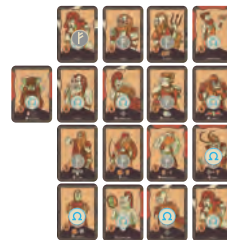
Activez l'effet de fin de partie de Balder/Apollon.


Comptez vos symboles d'allégeance visibles et comparez ce nombre à celui du panthéon de votre adversaire.

La personne qui possède le plus de symboles d'allégeance de son panthéon visibles gagne 3 points de Gloire  supplémentaires.



La personne avec le plus de points de Gloire remporte la partie. En cas d'égalité, celle possédant le plus de jetons Puissance non utilisés l'emporte.



Le panthéon grec a plus de symboles d'allégeance visibles que le nordique. Le panthéon grec remporte 3 points de Gloire .

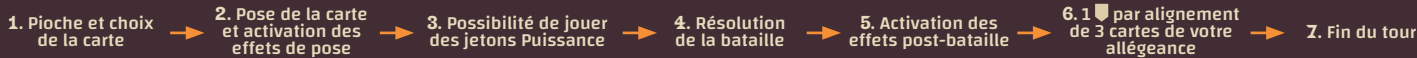
Au total, le panthéon grec a 5 points de Gloire, mais le nordique en a 6, et remporte la partie.

Nous vous conseillons de jouer en 2 manches gagnantes pour savourer la tension des batailles des dieux !



































5

6

DÉROULEMENT DU TOUR



POUVOIRS DES PERSONNAGES

<div></div> <div>EFFET DE POSE</div>	<div><div>• Sol</div><div>• Hélios</div></div> <div></div> <div></div> <div>Vous pouvez la placer en bout de ligne ou de colonne complète pour être la 5^e carte. Cette carte se trouvera alors en dehors du carré de 4x4 cartes.</div>		
	<div><div>• Siegfried</div><div>• Héraclès</div></div> <div></div> <div></div> <div>Choisissez une carte de votre défausse, puis remettez-la dans votre paquet et remélangez-le.</div>		
	<div><div>• Ull</div><div>• Artémis</div></div> <div></div> <div></div> <div>Cette carte gagne +1 de Force par carte dans votre défausse, au moment de sa pose, pour les batailles qui suivent immédiatement. Pour le reste de la partie, la Force de Ull/Artémis est de 2.</div>		
	<div><div>• Frigg</div><div>• Héra</div></div> <div></div> <div></div> <div>Cette carte gagne +1 de Force par symbole de votre panthéon visible en jeu, elle comprise, au moment de sa pose, pour les batailles qui suivent immédiatement. Pour le reste de la partie, la Force de Frigg/Héra est de 0.</div>		
	<div><div>• Thor</div><div>• Arès</div></div> <div></div> <div></div> <div>Ce personnage ne tient pas compte des boucliers des cartes adverses adjacentes lors de la résolution de la bataille pour ce tour.</div>		
	<div><div>• Freyja</div><div>• Aphrodite</div></div> <div></div> <div></div> <div>Capturez une carte en jeu. Précision : comme toujours, gagnez 1 point de Gloire par ligne créée grâce à la résolution de cet effet.</div>		
	<div><div>• Hela</div><div>• Hadès</div></div> <div></div> <div></div> <div>Placez cette carte sur le champ de bataille, dans le carré de 4 x 4, puis choisissez une carte de votre défausse, et placez-la sur Hela/Hadès. Son effet s'active normalement. Précision : s'il s'agit de Vali/Érinyes, remettez, après son effet, Hela/Hadès, dans la boîte.</div>		
<div><div></div><div>EFFET POST-BATAILLE</div></div>	<div><div>• Tyr</div><div>• Athéna</div></div> <div></div> <div></div> <div>Marquez 1 point de Gloire en plus pour chaque alignement de 3 cartes de votre panthéon créée par son placement.</div>		
	<div><div>• Freyr</div><div>• Déméter</div></div> <div></div> <div></div> <div>Prenez un jeton Puissance de la réserve.</div>		
	<div><div>• Loki</div><div>• Héphestos</div></div> <div></div> <div></div> <div>Prenez un jeton Puissance de la réserve pour chaque carte capturée lors de la résolution de la bataille.</div>		
	<div><div>• Eir</div><div>• Asclépios</div></div> <div></div> <div></div> <div>Prenez 2 jetons Puissance de la réserve.</div>		
	<div><div>• Vali</div><div>• Érinyes</div></div> <div></div> <div></div> <div>Après la résolution de la bataille, remettez Vali/Érinyes dans la boîte. Précision : il est possible que les cartes capturées créent des alignements de 3 cartes de votre panthéon, et vous fassent ainsi gagner 1 ou plusieurs points de Gloire.</div>		
	<div><div>• Balder</div><div>• Apollon</div></div> <div></div> <div></div> <div>Compte pour 2 cartes de son panthéon d'origine lors du décompte final. Autrement dit : - Si Apollon possède une allégeance nordique en fin de partie, il compte pour 1 dans le décompte de majorité. - Si Apollon possède une allégeance grecque en fin de partie, il compte pour 2. Et réciproquement pour Balder.</div>		
<div><div></div><div>EFFET DE FIN DE PARTIE</div></div>	<div><div>• Njörd</div><div>• Poséidon</div></div> <div></div> <div></div> <div>Sa Force est de 2 si Odin/Zeus est en jeu (en fonction de votre panthéon).</div>		
	<div><div>• Nerthus</div><div>• Gaïa</div></div> <div></div> <td data-kind="parent" data-rs="3"><div>Aucun pouvoir.</div></td>	<div>Aucun pouvoir.</div>	
	<div><div>• Odin</div><div>• Zeus</div></div> <div></div> <td data-kind="ghost"></td>		
	<div><div>• Beyla</div><div>• Dionysos</div></div> <div></div> <td data-kind="ghost"></td>		
	<div><div>AUCUN POUVOIR</div></div>		