

СТИХІЙНИКИ

АЛЕКСІС АЛЛАРД - ДЖОАН ДЮФУР

Стихійники — це чарівні істоти, що живляться магією землі, повітря, вогню та води та яких можна побачити лише в місячному сяйві. До світанку ви маєте спостерігати за ними (*збирати карти*), щоб оволодіти магією стихій (*узяти плитку майстерності*) і перемогти у грі (*здобути найбільше переможних очок*).

ВМІСТ



1 ігрове поле
(із 3 частин)



20 плиток
майстерності



16 бонусних фішок



48 карт істот



1 карта дня



Кожен колір у грі має
відповідний символ.



Фіолетовий



Зелений



Червоний



Синій



Сірий



Чорний



ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Покладіть 3 частини **ігрового поля** на центр стола, як показано на малюнку.

2

ПЛИТКИ МАЙСТЕРНОСТІ

Символ кольору

Комірка для бонусної фішки

Переможні очки



Незапечатана сторона



Запечатана сторона

Посортуйте **плитки майстерності** за кольорами і викладіть їх **незапечатаною стороною горілиць** у порядку зростання (знизу вгору) у відповідні стовпці на ігровому полі.

- 3 Покладіть **бонусні фішки** у відповідну зону на ігровому полі.





1

Скид

2

3

рвоні
ти

Сині
карти



4

4

КАРТИ ІСТОТ

Карти істот (по 2 кожного виду) мають **колір і значення** (1, 2, 3, 4, 5 або символ ★).

Символ ★ — це джокер, що може замінити будь-яке число від 1 до 5.

Перетасуйте **карти істот** і роздайте по 2 кожному гравцеві. Якщо друга карта такого самого кольору, як і перша, відкладіть її та дайте гравцеві нову, щоб він мав **2 карти різних кольорів**.

Покладіть свої 2 карти перед собою **горілиць**. Це ваша **колекція**. Перетасуйте відкладені карти з рештою карт.

5

Візьміть **8 карт істот** і додайте до них **карту дня**. Перетасуйте їх і покладіть долілиць під решту карт, щоб утворити **колоду**.

6

Залиште місце під ігровим полем для **запасу**.

7

Залиште місце над ігровим полем для **скиду**.



Будь-яким способом виберіть першого гравця. Гра триває кілька раундів, доки хтось із гравців не візьме карту дня. У свій хід ви повинні спершу **поповнити колекцію**, а після цього, використовуючи отримані карти, можете **взяти плитку майстерності**, яка дасть вам переможні очки (ПО).

1. ПОПОВНИТИ КОЛЕКЦІЮ (обов'язково)

Ви повинні поповнювати колекцію **з колоди** **АБО** **з запасу**.

ПОПОВНИТИ КОЛЕКЦІЮ З КОЛОДИ

Відкрийте 3 верхні карти з колоди та покладіть їх на центр стола. Із цих 3 карт візьміть **усі карти одного кольору** та додайте їх до своєї колекції. Решту карт покладіть у запас, під відповідними стовпцями ігрового поля.

ПОПОВНИТИ КОЛЕКЦІЮ З ЗАПАСУ

(Цю дію не можна виконувати, коли в запасі немає карт, як у перший хід.)

Візьміть **усі карти одного кольору** з запасу та додайте їх до своєї колекції.



Перевірте колекцію: якщо ви маєте **2 однакові карти** (одного кольору й значення), негайно віддайте одну з них своєму суперникові. Він додає її до своєї колекції.

ЯК КЛАСТИ КАРТИ

Коли ви поповнюєте колекцію або кладете карти в запас, кладіть їх горілиць, сортуючи за кольорами і складаючи так, щоб їхні значення було видно всім гравцям. Порядок карт неважливий, ви можете будь-коли перевпорядкувати їх.

Приклад.

- ❖ 1 Гравець вирішив поповнити колекцію з колоди, відкрив верхні 3 карти й поклав їх на центр стола.



- ❖ 2 Із цих 3 карт 2 червоні він додає до своєї колекції, а третю карту кладе в запас.



- ❖ 3 Гравець має 2 однакові червоні карти ★, тому віддає одну з них суперникові, який додає її до своєї колекції.



2. УЗЯТИ ПЛИТКУ МАЙСТЕРНОСТІ (ЗА БАЖАННЯМ)

Ви можете взяти **лише одну** плитку майстерності за хід.

Щоб узяти плитку майстерності, вам треба витратити певну кількість карт (зображену на ігровому полі біля кожної плити). Що більша кількість карт, то більше ПО дає плитка (від 2 до 13 ПО).

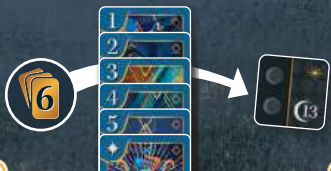
2 3 4 5

Потрібен набір* з 2, 3, 4 або 5 карт **кольору** вибраної плити.



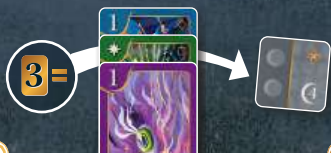
6

Потрібен набір* з 5 карт **ТА** джокера  одного кольору.



2 = 3 = 4 =

Потрібні 2, 3 або 4 карти **однакового значення** і різних кольорів.



**Набір складається з карт із послідовними значеннями.*

Скиньте потрібні карти **долілиць** зі своєї колекції. Покладіть відповідну плитку перед собою разом з бонусними фішками (див. с. 7). Складіть свої плити в стос, а бонусні фішки покладіть поруч. Не можна переглядати карти в скіді чи плити в стосі.



Узявши плитку, ви можете **ПОСИЛИТИ** **АБО** **ЗАПЕЧАТАТИ** іншу плитку на ігровому полі.

ПОСИЛИТИ ПЛИТКУ МАЙСТЕРНОСТІ

Виберіть плитку, що лежить незапечатаною стороною догори, і **покладіть 1 або 2 бонусні фішки** на неї, щоб збільшити її вартість (1 ПО за фішку).
На кожній плитці може бути щонайбільше 2 фішки.

ЗАПЕЧАТАТИ ПЛИТКУ МАЙСТЕРНОСТІ

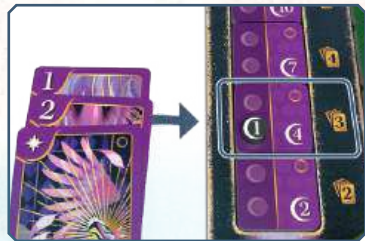
Виберіть плитку без бонусних фішок і **переверніть її запечатаною стороною догори**.
Цю плитку все ще можна брати, але не можна посилювати до кінця гри.

На цьому ваш хід завершується і починається хід суперника.

Приклад.

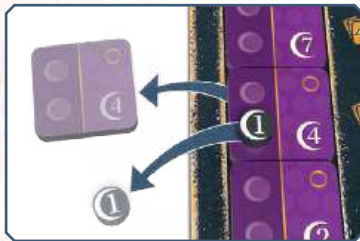
❖

Гравець скидає набір із 3 фіолетових карт зі своєї колекції, щоб узяти цю фіолетову плитку.



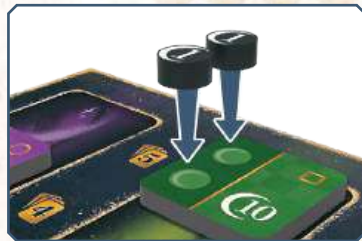
❖

Потім гравець кладе цю плитку та її бонусну фішку перед собою.



❖

Наостанок гравець кладе 2 бонусні фішки на зелену плитку, яку планує взяти наступного ходу.



КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри активується, коли серед 3 карт, які гравець бере з колоди на початку ходу, з'являється **карта дня**. Поточний гравець відкладає цю карту та поповнює колекцію 1 чи 2 картами одного кольору з решти 2 карт. Якщо він має потрібні карти, то може також узяти плитку майстерності. Після цього гра закінчується.

Підрахуйте свої ПО, додавши вартість своїх плиток майстерності та бонусних фішок.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО.

У разі нічиєї зіграйте ще раз і визначте переможця!

Приклад.



Творці гри: **Алексіс Аллард • Джоан Дюфур**

Ілюстраторка: **Марина Кудрей**

Подяки: www.rprod.com/en/mythicals/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Брюссель — Бельгія • www.rprod.com

Вміст цієї гри призначений лише для особистого використання з розважальною метою.