



*Un gioco di lotte divine per 3-6 giocatori.*

Nell'Era dei Miti, dei e dee gareggiano per il dominio del mondo mortale. Le arene di queste grandi battaglie sono le città potenti degli antichi. Riuscirai ad influenzare l'umanità per la tua causa con un'impressionante dimostrazione del tuo potere divino? O sarai solo un altro Mito dimenticato?

## **CONTENUTO**

2 carte di Riferimento  
12 Dei e Dee  
30 Carte Città  
60 Carte Divinità  
60 Carte Mortale  
264 Gettoni Dominio

## **OBIETTIVO DEL GIOCO**

In Myth: Pantheons, sei un dio o una dea immortale di origini antiche. Raccoglierai la tua potenza divina per dominare le più grandi città dei mortali, usando i tuoi poteri ed i tuoi discepoli per vincere una serie di sfide. Ogni sfida è un'opportunità per guadagnare influenza in uno dei cinque domini: Raccolto, Meteo, Cieli, Morte e Guerra. Concentra la fede fervente dei tuoi devoti discepoli per rinsaldare il controllo dei pilastri della civiltà. Fai appello ai tuoi poteri speciali per evocare una tempesta o predire le matasse del tempo e guerre. Combina bene i tuoi poteri e controlla tutto il creato.

## **PREPARAZIONE**

Ogni giocatore sceglie un dio o una dea, e prende tutte le sei carte in cui è raffigurata questa divinità. La carta ritratto (carta dio) viene piazzata scoperta davanti a te, in modo che tutti possano vedere quale dio o dea sei diventato. Le cinque carte numerate (chiamate **carte divinità**) formano la tua mano iniziale.

Mischiate le carte città e create un mazzo città al centro dell'area di gioco. Scoprite la carta città in cima al mazzo in modo che tutti possano vedere dove si svolge la prima sfida.

Mischiate le **carte mortale** e datene sette ad ogni divinità. Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca. Scoprite la prima carta di questo mazzo e piazzatela vicino alla prima carta città. Questa carta determina il Dominio Regnante per la prima sfida.

Determinate casualmente la prima **Divinità Principale**.

## LE EPOCHE

Una partita completa a Myth: Pantheons è giocata lungo tre epoche. Durante ogni epoca, giochi una serie di sfide. La prima divinità che vince il numero richiesto di sfide guadagna il controllo sulla città corrente. Dopo ogni sfida, le divinità invocano gli effetti speciale delle carte che hanno giocato e svolgono Azioni Divine per rafforzare la loro posizione o danneggiare i propri rivali. Quando una qualsiasi divinità esaurisce le carte mortale, l'epoca corrente finisce non appena la città corrente viene ottenuta. Alla fine dell'epoca, tutti gli dei possono svolgere un'Azione Divina finale. Tutte le carte mortale vengono scartate e mischiate insieme, sette nuove carte sono distribuite ad ogni dio. Quando si esaurisce la terza epoca, il gioco finisce.

## SFIDE

Durante una sfida, ogni divinità gioca una carta (mortale o divinità) per influenzare l'umanità. La carta più alta vince la sfida, e la divinità che l'ha giocata diventa la nuova Divinità Principale e Campione. Se hai vinto il numero di sfide richiesto, ottieni la carta città scoperta.

La Divinità Principale gioca la prima carta della sfida. Scegli una qualsiasi carta dalla tua mano e giocala scoperta di fronte a te (questa è la carta comando). Ogni carta mostra uno dei cinque domini. La carta comando determina quale dominio è il focus della sfida.

Gli altri dei, in senso orario, giocano anch'essi una carta scoperta davanti a se. Nel tuo turno, se hai una qualsiasi carta mortale con lo stesso dominio della carta comando, devi giocarla. Se non hai carte mortale che corrispondono alla carta comando, puoi giocare qualsiasi carta dalla tua mano.

Quando tutte le divinità hanno giocato una carta, la sfida viene risolta. Se qualche carta che mostra l'attuale Dominio Regnante è stata giocata, quella con il numero più alto numero vince la sfida. Se nessuna carta con il Dominio Regnante è stata giocata, la carta con il più alto numero che corrisponde al dominio della carta comando vince. Se due o più carte hanno lo stesso valore, quella giocata prima vince.

## OTTENERE UNA CITTA'

Il Campione conta il numero delle sfide che ha vinto. Se lui o lei ha vinto un numero pari o superiore di sfide rispetto a quello mostrato sulla carta città, la divinità ottiene immediatamente la città. Piazza il numero di seganlini Discepoli (gettoni Raccolto) mostrati nell'angolo in alto a destra della carta città sopra la carta stessa. Scoprite la successiva carta città.

## AZIONI DIVINE

Se non hai vinto la sfida, prendi un gettone dominio che corrisponde alla carta che hai giocato durante la sfida. Puoi usare questi gettoni per svolgere azioni speciali più avanti. Poi, partendo dal Campione, ogni divinità a turno risolve gli effetti scritti sulla carta giocata durante la sfida (a meno che l'evento non sia un'Azione Divina). Successivamente il Campione può svolgere un'Azione Divina, o della sua carta dio o dea, o di una località che controlla, o spendendo un gettone dominio. Puoi scegliere di passare quando è il tuo turno di svolgere l'azione.

Alcuni effetti delle carte possono permettere alla divinità di svolgere Azioni Divine. Queste azioni sono svolte a turno. Il vincitore deve impilare tutte le carte giocate durante questa sfida e piazzarle davanti a lui, per ricordare chi ha vinto la sfida.

Se nessun dio può ottenere la città, inizia una nuova sfida. Il vincitore dell'ultima sfida è ora la Divinità Principale ed inizia la sfida giocando una carta dalla sua mano.

Se non hai carte mortale nella tua mano all'inizio di una nuova sfida, devi annunciarlo. Una volta che una divinità finisce le carte mortale l'epoca corrente volge al termine. Appena la città corrente è ottenuta da un vincitore di una sfida, l'epoca finisce.

Quando l'ultima sfida dell'epoca è stata risolta, raccogliete e mischiate tutte le carte mortale. Distribuite sette carte nuove ad ogni divinità. Scoprite una nuova carta Dominion Regnante ed una nuova carta città. Prima che una nuova epoca inizi, ogni divinità (partendo dalla sinistra della Divinità Principale) può svolgere un'Azione Divina.

## CARTE DIVINITA'

Le tue carte divinità rappresentano le abilità che hai per influenzare i mortali, entro uno dei cinque domini. Puoi giocare una carta divinità ogni volta che una carta mortale dello stesso dominio può essere legalmente giocata. Ma, una volta giocate, le carte divinità vengono scartate per il resto del gioco, per questo usa le tue carte divinità saggiamente! A differenza delle carte mortale, non sei mai forzato a giocare una carta divinità. Giocarle è sempre opzionale.

Le carte divinità hanno sempre effetti che puoi invocare alla fine di una sfida. Se la carta divinità si riferisce alla prossima sfida, essa si applica anche se la prossima sfida è in una nuova città o in un'epoca differente. Se una carta divinità contraddice queste regole, la carta divinità ha sempre ragione!

## GETTONI DOMINIO

I gettoni dominio rappresentano l'influenza che un divinità ha accumulato in un dominio. Quando guadagni un gettone, piazzalo di fronte a te coperto (puoi esaminare i tuoi gettoni quando vuoi).

Una divinità può usare i gettoni per svolgere una serie di Azioni Divine nel corso del gioco. Se un gettone è assegnato ad una città non può essere usato o speso o spostato (a meno che l'effetto di una Carta Divinità dica altrimenti). L'effetto di un gettone dipende dal dominio che rappresenta:



Il **RACCOLTO** è la provenienza delle divinità con un'interesse per la vita. Coloro che sorvegliano la nascita, la fertilità, il cibo, l'agricoltura, le piante e gli animali sono rappresentati dal dominio Raccolto.

**Seminare il Grano:** spendi un gettone Raccolto per pescare una o due carte mortale.

**Discepoli:** assegna uno più gettoni Raccolto ad una delle tue città. Una città senza gettoni Discepoli non può usare l'abilità scritta su di se.

**Importante:** la divinità con il maggior numero di Discepoli nelle sue città vince la partita!



Il **METEO** può essere rigido, mite, utile o dannoso in ogni sforzo della vita. Che si tratti di agricoltori che pregano per il giusto mix di sole e pioggia per le loro culture, di commercianti che cercano una pausa in una tempesta per continuare con la loro carovana, o di vento divino che distrugge una flotta invasiva, i mortali vedono la mano degli dei nel mare, nelle nuvole e nelle tempeste.

**Cambiare i Venti:** spendi un gettone Meteo per cambiare il Dominio Regnante in qualsiasi dominio a tua scelta (usa un gettone dominio per indicare la tua scelta).

**Tempesta Protettiva:** assegna uno o più gettoni Meteo ad una delle tue città. Questi proteggono i tuoi Discepoli in quella città dagli eserciti invasori.



I **CIELI** comprendono il sole, la luna, le stelle, i pianeti, il cosmo eterno e il tempo stesso. In molte mitologie gli dei vivono e agiscono nei cieli e la loro sovranità è anche su di essi.

**Profezia:** spendi un gettone Cielo per guardare le prime cinque carte del mazzo città. Metti un qualsiasi numero di esse in fondo al mazzo, le restanti piazzale in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.

**Protezione:** assegna uno e più gettoni Cielo ad una delle tue città. Questi proteggono i tuoi discepoli dalla peste.



La **MORTE** arriva per tutti i mortali. Il regno della morte comprende non solo il momento della dipartita dalla vita ma anche ciò che viene subito prima, come pestilenze e carestie, e quelle che seguono come il giudizio e la vita dopo la morte.

**Espiazione:** spendi un gettone Morte per scartare dalla tua mano fino a due carte mortale.

**Peste:** spendi un qualsiasi numero di gettoni Morte per rimuovere lo stesso numero di gettoni Raccolto o Cielo da una singola città a tua scelta. Se ci sono gettoni Cielo sulla città devono essere rimossi prima di qualsiasi gettone Raccolto



La **GUERRA** è un'attività molto umana ma che da sempre è stata influenzata dalle divinità. Attraverso tutte le ere i guerrieri hanno invocato gli dei per essere benedetti prima di marciare in battaglia.

**Eroe:** spendi un gettone Guerra per aggiungere +3 al valore di una carta mortale o divinità. Questa non conta come un'Azione Divina.

**Invasione:** spendi un numero di segnalini Guerra pari al valore sfida di una città avversaria più il numero dei segnalini Meteo che sono assegnati ad essa. Scarta la città e tutti i gettoni su di essa

**Nota:** ogni volta che spendi un gettone puoi scambiare tre gettoni dello stesso tipo per uno di un altro tipo.

## GLI DEI



### AMATERASU

La dea Giapponese del sole illumina i cieli e domina le più alte pianure celesti, come i suoi discendenti dominano il Giappone.

Dal suo posto nei cieli vede tutto ed usa le sue conoscenze per guidare e proteggere il suo popolo.



### ANANSI

Questo truffatore dell'Africa occidentale è al centro di dozzine di storie di inganno e menzogna. Eccelle nel gettare nel caos completo i piani degli altri.



### ANUBIS

Il Dio egiziano dell'aldilà giudica i morti e li guida nella vita ultraterrena. Con la sua conoscenza intima della morte e rinascita è in grado di portare gli altri vicino al riposo e salvarli vittoriosamente da ciò che è già passato.



## ATHENA

La dea Greca della giusta guerra e protettrice di Atene guida gli eroi con arguzia e sapienza ed ispira i piani tattici delle loro campagne. Come un soldato intelligente porta la strategia nella guerra e conquista i malvaggi.



## GANESH

Il Signore degli Impedimenti Indù solleva e rimuove gli ostacoli sorvegliando i principi, le arti e le scienze. Blocca gli indegni e abbatte le barriere nei sentieri dei suoi discepoli



## JUPITER

Il nonno di Romolo e Remo, fondatori di Roma, è il re del pantheon romano dove regna sul diritto e sull'ordine. Come un re e un conquistatore abbatte i suoi nemici con fulmini mentre utilizza la sua saggezza per giudicare le situazioni difficili.



## MORRIGAN

La Celtica signora dei campi di battaglia profetizza la morte in battaglia e condanna i suoi nemici. I suoi discepoli portano morte e distruzione ai nemici dell'Irlanda.



## QUAN YIN

La dea Cinese della compassione insegna la strada per il Nirvana attraverso il percorso della misericordia e dell'aiuto degli altri. Porta pace, guarigione e tranquillità a tutti, deviando la morte e lasciando che l'abbondanza entri al suo posto.



## QUETZALCOATL

Il dio Mesoamericano della stella del mattino è anche il protettore della sapienza, della conoscenza e del sacerdozio; dona al suo popolo come benedizioni il mais e il calendario. Egli fornisce rapidi sguardi nel futuro mentre continua il ciclo di morte e rinascita, permettendo ai suoi discepoli di moltiplicarsi.



## THOR

Il dio Scandinavo delle tempeste cavalca i cieli sul suo carro trainato da capre portando un vento furioso, sferzante pioggia e lanciando fulmini nel mondo. Con il suo potente martello ed i suoi dardi fulminanti paralizza i suoi nemici e mostra la potenza delle tempeste schiacciando gli oppositori.



## TIAMAT

La dea Babilonese del caos e della creazione diede alla luce, agli albori del tempo, alla prima divinità diventando infine i cieli e la terra. Personifica la natura mutevole del caos e del mare e le sue azioni in ogni regno non possono essere predette.



## WHITE BUFFALO WOMAN

Lo spirito ancestrale di pace e prosperità Lakota offre cibo in tempo di carestia, possiede la sacra pipa e insegna rituali. La sua strada è il persorso della fertilità, della prosperità e della crescita, evitando la distruzione a favore della grazia abbondante.

## VINCERE LA PARTITA

Alla fine della terza epoca è tempo per la resa dei conti per gli dei. La divinità con il maggior numero di Discepoli (gettoni Raccolto) sulle proprie città vince la partita. I gettoni Raccolto che non si trovano su una città non vengono contati. Se si ha un pareggio, la divinità che ha il maggior numero di città vince. Se c'è ancora pareggio la vittoria viene condivisa.



## ESEMPIO DI GIOCO

Thor, Anubis, Athena e Quan Yin sono tutti seduti per una partita di Myth: Pantheons (seduti intorno ad un grande tavolo nell'aldilà in questo ordine). La carta città scoperta è Ethiopia. Il Dominio Regnante corrente è il Raccolto.

Thor ha vinto la sfida precedente ed è la Divinità Principale. Gioca la prima carta ed apre con Meteo V. Anubis vuole giocare Morte ma ha ancora due carte mortale in mano perciò deve giocare una di queste e, segue il Dominio con Meteo III. Athena non ha carte Meteo e gioca una delle sue carte Divinità: Disciplina della Guerra la quale è Guerra VI. Athena sa che non può vincere questa sfida ma vuole un gettone Guerra extra. Quan Yin è anche lei senza carte Meteo e gioca Raccolto IV.

Ora che tutti hanno giocato la sfida è finita ed il valore delle carte mortale e divinità viene confrontato. Normalmente, Thor avrebbe vinto la sfida perchè ha giocato la più alta carta con il Dominio di Comando. Con il suo VI Athena non avrebbe vinto nonostante il numero elevato perchè ha giocato il Dominio sbagliato. Comunque, la carta Raccolto di Quan Yin corrisponde al Dominio Regnante e perciò vince la Sfida. Siccome il Valore Sfida della città è solo uno, Quan Yin ottiene Ethiopia. Ethiopia non ha abilità speciali per questo Quan Yin piazza semplicemente quattro gettoni Discepolo sulla città che viene posta vicino alla sua carta Dio. Siccome i giocatori rimanenti non hanno vinto la sfida ognuno prende un gettone appropriato, Thor e Anubis guadagnano ognuno un gettone Tempo mentre Athena guadagna un gettone Guerra, prima che gli effetti delle carte siano risolte. Partendo da Quan Yin ogni carta viene risolta ed ogni giocatore può guadagnare un'Azione Divina. In questo caso, Quan Yin, sposta uno dei suoi gettoni Meteo su Ethiopia. Dopo, Thor, che ha giocato una carta Meteo V ottiene anche un'Azione Divina, giocando un gettone Meteo per cambiare il Dominio Regnante in Morte (in questo momento ha molte di queste carte nella sua mano). Anubis ha giocato un Meteo III ma non ha vinto la Sfida perciò non fa nulla.

Athena ha usato una carta Divinità che le ha dato due gettoni Guerra addizionali che pesca ora.

Siccome nessun giocatore è senza Carte Mortale una nuova Sfida ha inizio con Quan Yin come Divinità Principale.

## ORDINE DI GIOCO

- La Divinità Principale gioca la prima carta.
- Gli altri giocatori seguono il Dominio se hanno una qualsiasi carta Mortale di questo Dominio, altrimenti giocano qualsiasi altra carta. Non si è tenuti a giocare carte Divinità e si può passare se si è senza carte Mortale.
- Il giocatore con il più altro Dominio Regnante vince la Sfida. Se non è stato giocato il Dominio Regnante la più alta carta con il Dominio di Comando vince.
- Se il Campione ha vinto abbastanza sfide ottiene la città.
- Ogni giocatore che non ha vinto prende un gettone corrispondente al Dominio Giocato.
- Si risolvono gli effetti delle carte giocate, tranne le Azioni Divine.
- Il Campione può svolgere un'Azione Divina.
- Ogni altro giocatore che ha ricevuto il diritto di farlo può giocare un'Azione Divina. Il Campione è la nuova Divinità Principale. Se non è la fine di un'epoca inizia una nuova sfida.

## FINE DI UN'EPOCA

Se una città è ottenuta ed un qualsiasi giocatore non ha carte mortale o se tutti i giocatori passano, l'Epoca finisce.

- Mischia tutte le carte mortale insieme.
- Rivela una nuova città.
- Ogni giocatore svolge un'Azione Divina partendo dalla sinistra della Divinità Principale.
- Se la terza epoca è appena finita, il gioco finisce. In caso contrario, inizia la prima sfida di una nuova epoca.

Traduzione in italiano e adattamento grafico per la Tana dei Goblin di Giorgio Pascolini

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana  
per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono  
detenuti dal legittimo proprietario.