

# МИФОМАНИЯ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## ОБ ИГРЕ

**МИФОМАНИЯ** – карточная игра, посвящённая античной мифологии. Вы перенесётесь в Древнюю Грецию и с помощью богов и героев поборетесь за место на Олимпе.

Вас ждут два варианта правил, позволяющие получить разные впечатления от одной игры.

В версии **ТРИУМФ ГЕРОЕВ** вы заручитесь поддержкой великих героев, прославивших Элладу, чтобы собрать как можно больше золотых яблок. Гектор, Персей, Ахиллес и другие персонажи греческих мифов помогут вам победить ваших соперников.

Ваши карты лежат перед вами в нескольких стопках, верхние карты открыты. В свой ход вы можете разыграть только одну верхнюю карту из любой своей стопки. При этом открывается следующая карта стопки.

В версии **БИТВА БОГОВ** в игру вступят великие боги Олимпа. Они так могущественны, что позволят вам изменить правила игры, чтобы приблизиться к победе. Вы сможете использовать эффекты 30 специальных карт с мифическими персонажами, оплатив их помощь золотыми яблоками.

Ваши карты так же лежат перед вами в нескольких стопках, однако все они лежат в открытую. В свой ход вы можете разыграть только одну верхнюю карту из любой своей стопки.



## СОСТАВ ИГРЫ



90 карт мифов



14 карт богов



6 карт  
золотых яблок

## ДВА ВАРИАНТА ПРАВИЛ

### ТРИУМФ ГЕРОЕВ для начинающих игроков

Время игры: 15–30 минут  
Используйте 30 карт мифов с символами в левом нижнем углу и 30 карт мифов с символами на обеих сторонах карты.

Смотрите правила на стр. 4

### БИТВА БОГОВ для опытных игроков

Время игры: 20–40 минут  
Используйте 30 карт мифов с символами в правом нижнем углу и 30 карт мифов с символом на обеих сторонах карты.

Добавьте в игру  
14 карт богов  
и 6 карт золотых яблок.

Смотрите правила на стр. 8



## ТРИУМФ ГЕРОЕВ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно больше золотых яблок, разыгрывая карты мифов.

Вы можете сыграть одну игру или серию игр. Победителем серии станет участник, одержавший больше побед в отдельных партиях.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Составьте колоду, используя 30 карт мифов с символами в левом нижнем углу и 30 карт мифов с символами на обеих сторонах карты. Тщательно перемешайте все карты и раздайте поровну каждому игроку. В зависимости от количества участников вы получите разное количество карт (подробнее на стр. 7).

2. Разложите полученные карты перед собой в несколько стопок лицом вниз (подробнее на стр. 7), а затем переверните по одной верхней карте в каждой стопке. Во время своего хода вы сможете разыгрывать только открытые карты.

3. Определите, кто из вас назначит старший цвет. Если вы проводите серию игр, передавайте право определить старший цвет по часовой стрелке.

*Сила карты*

*Количество золотых яблок для подсчёта в конце игры*



*Цвет и символ карты*

*Название карты*

## ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ И ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**Стопка** – открытая и скрытые карты, лежащие перед игроком.

**Открытая карта** – верхняя карта в каждой стопке, которая лежит лицом вверх и видна всем игрокам. Эту карту можно разыграть.

**Скрытые карты** – нижние карты в каждой стопке, которые лежат лицом вниз под открытой картой, посмотреть и разыграть их нельзя.

**Стопки сокровищ** – в процессе игры рядом с каждым участником появится стопка сокровищ, в ней будут лежать лицом вниз полученные им карты. В конце игры каждый игрок подсчитывает количество золотых яблок на картах в своей стопке сокровищ. Победит тот, у кого яблок будет больше.

В процессе игры никто не может заглядывать в стопку сокровищ, даже её владелец.



## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд все игроки разыгрывают по одной своей карте.

Первым игроком становится участник слева от того, кто выбрал старший цвет.

Каждый раунд первый игрок разыгрывает одну из своих открытых карт. Все остальные участники по часовой стрелке от первого игрока должны разыграть по одной своей карте того же цвета.

Игрок, разыгравший карту с наибольшей силой, забирает все разыгранные карты и кладёт их в свою стопку сокровищ.

Если у игрока нет карты нужного цвета, он может сыграть любую открытую карту с одной из своих стопок.

- Карта старшего цвета всегда побеждает любой другой цвет. Если разыграно несколько карт старшего цвета, сравнивается их сила. Побеждает карта с наибольшим значением.
- Карты не старшего цвета и не совпадающие по цвету с картой, разыгранной первым игроком, не участвуют в определении победителя – их сила не имеет значения.

Игрок, выигравший этот раунд, становится новым первым игроком.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда разыграны все карты. Игроки подсчитывают золотые яблоки на картах в своих стопках сокровищ.

- При игре с двумя или тремя участниками каждый играет за себя, а победителем становится игрок с наибольшим количеством золотых яблок в стопке сокровищ.
- Если участников больше трёх, игроки делятся на команды. Все члены одной команды складывают свои выигранные карты в общую стопку сокровищ. Команда, собравшая больше золотых яблок, побеждает.

Если игроки проводят серию игр, то победителем серии станет команда или участник, выигравший наибольшее количество партий.

## ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА УЧАСТНИКОВ

### 2 ИГРОКА

- Раздайте каждому игроку по 30 карт.
- Разложите ваши карты в 10 стопок по 3 штуки: две скрытые и одну открытую.

### Быстрая версия для 2-х игроков

- Удалите из колоды карты с силой 2 – 3 – 4 – 5.
- Разложите ваши карты в 10 стопок по две штуки: одну скрытую и одну открытую.

### 3 ИГРОКА

- Раздайте каждому игроку по 20 карт.
- Разложите ваши карты в 10 стопок по 2 штуки: одну скрытую и одну открытую.

### 4 ИГРОКА

- Разделитесь на две команды по два игрока. Участники одной команды должны сидеть напротив друг друга.
- Раздайте каждому игроку по 15 карт.
- Разложите ваши карты в 5 стопок по 3 штуки: две скрытые и одну открытую.

### 5 ИГРОКОВ

- Раздайте каждому игроку по 12 карт.
- Разложите ваши карты в 6 стопок по 2 штуки: одну скрытую и одну открытую.
- Игрок, назначающий старший цвет, также выбирает и своего товарища по команде. Этот участник становится первым игроком в начале первого хода. Вторая команда будет состоять из трёх игроков.

Мы советуем сыграть 5 партий, чтобы каждый игрок смог выбрать старший цвет. В серии игр побеждает команда, выигравшая наибольшее количество партий.

### 6 ИГРОКОВ

- Разделитесь на две команды по три игрока. Участники разных команд должны сидеть через одного.
- Раздайте каждому игроку по 10 карт.
- Разложите ваши карты в 5 стопок по 2 карты: одну скрытую и одну открытую.

# БИТВА БОГОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно больше золотых яблок, разыгрывая карты мифов и карты богов.

Вы можете сыграть одну игру или серию игр. Победителем серии станет участник, одержавший больше побед в отдельных партиях.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1. Составьте колоду, используя 30 карт мифов с символами в правом нижнем углу и 30 карт мифов с символом на обеих сторонах карты.
2. Тщательно перемешайте все карты мифов и раздайте их поровну каждому игроку. В зависимости от количества участников вы получите разное количество карт (подробнее на стр. 15).
3. Разложите ваши карты перед собой в несколько стопок лицом вверх (подробнее на стр. 15). Во время своего хода вы сможете разыгрывать только верхние карты стопок.
4. Перемешайте карты богов и раздайте каждому игроку по три карты. Оставшиеся карты, не показывая участникам, уберите в коробку с игрой.
5. Раздайте каждому игроку по одной карте золотого яблока. Участники кладут их в свои стопки сокровищ. Оставшиеся карты убираются в коробку с игрой.
6. Определите, кто из вас назначит старший цвет. Если вы проводите серию игр, право определить старший цвет переходит по часовой стрелке.

*Сила карты*



*Количество золотых яблок для подсчёта в конце игры*

*Цвет и символ карты*

*Название карты*



## ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ И ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**Стопка** – открытые и нижние карты, лежащие перед игроком.

**Открытая карта** – верхняя карта в каждой стопке, которая лежит лицом вверх и видна всем игрокам. Эту карту можно разыграть.

**Нижние карты** – две карты, лежащие снизу стопки лицом вверх. Их можно посмотреть, но нельзя разыграть.

**Стопка сброса** – в стопку сброса попадают карты, вышедшие из игры. Эти карты не участвуют в подсчёте очков в конце игры.

**Карты богов** – эти карты игроки держат в руке, не показывая их другим участникам.

**Стопка сокровищ** – в процессе игры рядом с каждым участником появится стопка сокровищ, в ней будут лежать полученные им карты. Эти карты видны всем участникам.



## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд все игроки разыгрывают по одной своей карте.

Первым игроком становится участник слева от того, кто выбрал старший цвет.

Каждый ход первый игрок разыгрывает одну из своих открытых карт. Все остальные участники по часовой стрелке после первого игрока должны разыграть по одной своей карте того же цвета.

Игрок, разыгравший карту с наибольшей силой, забирает все разыгранные карты и кладёт их в свою стопку сокровищ. Полученные сокровища видны всем участникам.

Если у игрока нет карты нужного цвета, он может сыграть любую открытую карту с одной из своих стопок.

- Карта старшего цвета всегда побеждает любой другой цвет. Если разыграно несколько карт старшего цвета, их сила сравнивается. Побеждает карта с наибольшим значением.
- Карты не старшего цвета и не совпадающие по цвету с картой, разыгранной первым игроком, не участвуют в определении победителя – их сила не имеет значения.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда разыграны все карты мифов у всех игроков.

Если у одного из игроков карты закончились раньше, чем у других участников, он больше не участвует в игре.

Если у него остались не разыгранные карты богов, он кладет их в свою стопку сокровищ.

Если игрок являлся первым игроком следующего раунда, но у него закончились карты, это право передаётся игроку слева от него.



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки считают золотые яблоки на картах в своих стопках сокровищ и добавляют к ним по одному золотому яблоку за каждую не разыгранную ими карту богов (если такие есть).

- При игре с двумя или тремя участниками победителем становится игрок с наибольшим количеством золотых яблок в своей стопке сокровищ.
- Если участников больше, игроки играют в командах. Каждый участник команды в течение игры имеет собственную стопку сокровищ. Чтобы оплатить способности персонажей и эффекты карт богов, игроки используют только карты из личной стопки сокровищ. В конце игры все члены команды складывают свои стопки сокровищ вместе и считают золотые яблоки на всех картах, учитывая карты поэтов, которые дают по 5 очков за 7 карт одного цвета. Команда, собравшая больше золотых яблок, побеждает.

Если вы проводите серию игр, победителем серии станет команда или участник, одержавший победу в большем числе партий.



## СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые персонажи имеют способности, которые игрок может активировать в момент розыгрыша карты.

Если вы хотите использовать способность, оплатите её активацию, выложив из своей стопки сокровищ карты с совокупным числом золотых яблок равным или превышающим стоимость активации.

Каждая карта в стопке сокровищ может быть использована для оплаты один раз. Если на ней больше золотых яблок, чем необходимо, лишние яблоки пропадают. Способность может быть оплачена несколькими картами из стопки сокровищ: золотые яблоки на них суммируются. Карты, которые вы использовали для оплаты, отправляются в сброс.

Если у вас недостаточно золотых яблок, вы не можете активировать способность.



## КАРТЫ БОГОВ

В начале раунда (до того, как первый игрок разыграет свою карту) каждый участник может использовать одну или несколько карт богов из своей руки.

Карты богов Ареса, Диониса, Гермеса, Афродиты и Посейдона являются исключениями: их можно разыгрывать во время своего хода или когда происходит событие, указанное на карте.

Чтобы разыграть карту богов, игрок должен оплатить её активацию, следуя тем же правилам, что и активация способностей.

Каждая карта богов имеет уникальный эффект. Когда игрок разыгрывает карту богов, она сбрасывается.

Если карта богов не была разыграна до конца игры, она помещается в стопку сокровищ своего владельца и приносит ему одно золотое яблоко.

*Золотое яблоко, которое будет учтено в конце игры, если карта не будет разыграна*

*Стоимость активации карты*

*Эффект карты*

*Название карты*



## ПОЯСНЕНИЯ К СПОСОБНОСТЯМ ПЕРСОНАЖЕЙ И КАРТАМ БОГОВ

Способности персонажей и эффекты карт богов описаны на картах. Всякий раз, когда действие карты противоречит общим правилам (например, замена старшего цвета, изменение порядка хода или исключение карты из игры), карта имеет приоритет.

Если активированы одинаковые способности, приоритет имеет игрок, разыгравший карту последним.

**Пример:** Дима разыгрывает карту Прометея (красную карту с силой 7) и активирует его способность «Сбросьте все карты, разыгранные в этом раунде. В следующем раунде вы станете первым игроком». Следующий игрок Саша не имеет открытых красных карточек и может разыграть карту любого другого цвета. Она разыгрывает Атланта (жёлтую карту с силой 7) и активирует его способность, такую же, как и у Прометея. Все разыгранные до этого карты сбрасываются, а первым игроком следующего раунда становится Саша, так как она разыграла свою карту последней.

Есть некоторые особые ситуации, с которыми вы можете столкнуться в игре. На странице 16 вы найдёте краткое описание всех карт с некоторыми примечаниями.



## ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА УЧАСТНИКОВ

### 2 ИГРОКА

- Раздайте каждому игроку по 30 карт мифов, 3 карты богов и 1 карте золотого яблока.
- Разложите ваши карты в 10 стопок по 3 карты лицом вверх.

### 3 ИГРОКА

- Раздайте каждому игроку по 20 карт мифов, 3 карты богов и 1 карте золотого яблока.
- Разложите ваши карты в 10 стопок по 2 карты лицом вверх.

### 4 ИГРОКА

- Разделитесь на две команды по два игрока. Участники одной команды должны сидеть напротив друг друга.
- Раздайте каждому игроку по 15 карт мифов, 3 карты богов и 1 карте золотого яблока.
- Разложите ваши карты в 5 стопок по 3 карты лицом вверх.

### 5 ИГРОКОВ

- Раздайте каждому игроку по 12 карт мифов, 2 карты богов и 1 карте золотого яблока.
- Разложите ваши карты мифов в 6 стопок по 2 карты лицом вверх.
- Игрок, назначающий старший цвет, получает вторую карту золотого яблока в свою стопку сокровищ, а также выбирает две дополнительные карты богов (у него будет 4 карты богов: 2 случайных и 2 выбранных). Также он выбирает товарища по команде. Этот участник становится первым игроком в начале партии. Другая команда состоит из трёх игроков.

Мы советуем сыграть 5 партий, чтобы каждый игрок смог выбрать старший цвет. Победителем серии станет команда, одержавшая победу в большем числе партий.

### 6 ИГРОКОВ.

- Разделитесь на две команды по три игрока. Участники разных команд должны сидеть через одного.
- Раздайте каждому игроку по 10 карт мифов, 2 карты богов и 1 карте золотого яблока.
- Разложите ваши карты мифов в 5 стопок по 2 карты лицом вверх.

## ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

В игре **БИТВА БОГОВ** есть 30 карт персонажей со своими способностями. Эти карты делятся на 6 категорий (монстры, богини, титаны, поэты, малые боги, музы). Карты одной и той же категории имеют одинаковую способность, их активация стоит одинаковое количество золотых яблок.

### Монстры (карты с силой 9)

**Способность:** сила этой карты становится 0. В следующем раунде вы станете первым игроком.

**Стоимость активации:** бесплатно.

Вы можете активировать эту способность не тратя золотых яблок из вашей стопки сокровищ. В следующем раунде вы будете ходить первым.



### Богини (карты с силой 8)

**Способность:** выберите, какие карты разыграют игроки после вас.

**Стоимость активации:** 2 золотых яблока.

Красота богинь (особенно Афродиты) может очаровать любого: укажите игрокам, чей ход после вас, какие карты они должны разыграть в этом раунде. При использовании этой способности необходимо соблюдать обычные правила розыгрыша карт. Если несколько игроков используют эту способность, каждый последующий перебивает указания предыдущих игроков.

Игроки, на которых направлена способность богини, по-прежнему могут активировать способность своей разыгрываемой карты.





## Титаны (карты с силой 7)

**Способность:** сбросьте все карты, разыгранные в этом раунде. В следующем раунде вы станете первым игроком.

**Стоимость активации:** 2 золотых яблока.

Если эта способность активирована, все разыгранные карты отправляются в сброс в конце раунда. Никто не получает сокровищ. Тот, кто активировал титана, будет действовать первым в следующем раунде.



## Поэты (карты с силой 6)

**Способность:** если при подсчёте победных очков у вас есть 7 карт указанного цвета, включая эту, получите 5 золотых яблок.

**Стоимость активации:** бесплатно.

Если в конце игры у игрока есть 7 карт одного цвета (включая поэта), он добавляет 5 золотых яблок к своему окончательному счёту.

В командной игре подсчёт карт одного цвета производится после того, как все сокровища сложены вместе.



## Малые боги (карты с силой 2)

**Способность:** сила этой карты становится 8.

**Стоимость активации:** 1 золотое яблоко.

Благодаря этим богам (а также Аресу), вы можете выигрывать ходы, которые должны были проиграть.

Если у нескольких карт в раунде сила 8 и среди них есть карта малого бога, то победит игрок, активировавший её способность.

Однако младшие боги слабее Ареса, и в случае равенства карт по силе побеждает Арес.



## Музы (карты с силой 1)

**Способность:** измените старший цвет на цвет этой карты.

**Стоимость активации:** 7 золотых яблок.

Таланты муз (и их бога Аполлона) поистине безграничны: они могут полностью перевернуть ход игры, изменив старший цвет.



## ОПИСАНИЕ КАРТ БОГОВ

В игре 14 карт могущественных богов, готовых усложнить игру вашим соперникам.

### Аид



**Эффект:** возьмите карту мифов из стопки сокровищ любого игрока и положите её в одну из его стопок.

С помощью Аида можно вернуть в игру карту мифов из любой стопки сокровищ. Карта возвращается в одну из стопок её владельца. Единственная хитрость – *эту карту нельзя положить на верх стопки*, а значит, её не получится сразу разыграть вновь.

### Аполлон



**Эффект:** положите одну из своих открытых карт с силой 1, 11 или 12 в стопку сокровищ любого соперника. Измените старший цвет по своему выбору.

Чтобы сыграть Аполлона, заплатите 2 золотых яблока и положите одну из ваших открытых карт с силой 1, 11 или 12 в стопку сокровищ любого соперника. Теперь вы можете изменить старший цвет в этом раунде. Если у вас нет открытой карты с силой 1, 11 или 12, вы не можете разыграть Аполлона.

### Арес



**Эффект:** разыграйте Ареса вместе с другой своей картой. Добавьте 5 к силе разыгранной карты.

С помощью бога войны вы сможете выиграть самые безнадежные раунды.

Если несколько карт имеют одинаковую силу, но один из игроков задействовал Ареса, то он побеждает.

### Афина



**Эффект:** поменяйте одну из своих стопок на стопку соперника по вашему выбору.

Богиня мудрости может полностью изменить ситуацию на игровом поле. Вы можете поменять одну из ваших стопок на стопку любого соперника, даже если в этих стопках разное количество карт.

## Афродита



**Эффект:** может войти в игру, только если в этом раунде уже была разыграна хотя бы одна карта. Выберите, какие карты разыграют игроки после вас.

Благодаря своей красоте Афродита, как и другие богини, позволяет своему владельцу решать, какие карты будут в дальнейшем разыграны в этом раунде. При выборе карт должны соблюдаться обычные правила (например, использовать тот же цвет, что и у карты, разыгранной первым игроком).

Однако владельцы карт, на которые направлена сила Афродиты, сами решают активировать или нет способности их карт.

## Гера



**Эффект:** каждый игрок передаёт одну свою карту богов соседу справа.

Гера позволит каждому игроку отдать бесполезную для него карту богов в надежде получить лучшую. Если у игрока на руках нет карт богов, он ничего не передаёт, но сам получает карту.

## Гермес



**Эффект:** вы можете разыграть Гермеса, когда противник разыгрывает карту богов, чтобы отменить её эффект.

Благодаря Гермесу вы можете противостоять силе других богов, задействованных вашими соперниками. Игрок, который использовал карту бога, не возвращает себе потраченные золотые яблоки.

### Два исключения:

- перемещение Кроноса не может быть отменено;
- противостоять Дионису означает сбросить его из игры: Дионис не переходит к первому игроку раунда, а отправляется в сброс.

## Гефест



**Эффект:** возьмите две карты богов из карт, не участвующих в игре.

Используя силу Гефеста, вы можете случайным образом взять себе на руку две карты богов, которые были убраны в коробку

с игрой на этапе подготовки к игре. Если вне игры осталась только одна карта богов, возьмите одну карту. Если таких карт не осталось, вам не повезло!

## Дионис



**Эффект:** до того, как вы разыграете одну из своих карт, можете передать Диониса первому игроку этого раунда. В этом раунде вы не обязаны разыгрывать карты того же цвета, что и первый игрок.

Дионис даёт возможность не играть тем же цветом, что и первый игрок. Это может привести к неожиданным выигрышам! Однако сам Дионис переходит к первому игроку этого раунда... возможно, мы ещё не раз увидим его в игре!

## Зевс



**Эффект:** сбросьте одну любую открытую карту. Благодаря верховному богу Олимпа и его молнии ни одна карта не находится в безопасности. Используя божественную силу Зевса, вы можете отправить в сброс любую открытую карту мифов, как свою, так и соперника.

## Кронос



**Эффект:** положите Кроноса на верх любой своей стопки. Карты из этой стопки не могут быть разыграны. Кроноса можно переместить на другую стопку за 2 яблока.

Коварный Кронос, хоть и один из титанов, но обладает особой силой. Вам не надо тратить золотые яблоки, чтобы активировать его силу. Однако вам придётся положить его на одну из ваших стопок и лишиться возможности разыгрывать из неё карты.

Нужно потратить 2 золотых яблока, чтобы переместить Кроноса на верх другой стопки (это может быть одна из ваших стопок или стопка соперника). Владелец этой стопки также может потратить 2 золотых яблока, чтобы снова переместить Кроноса. Перемещение Кроноса возможно только в начале хода, когда разрешено использовать карты богов.

Если Кронос блокирует единственную (последнюю) стопку игрока, и этот участник не хочет или не может потра-

тить 2 золотых яблока, он заканчивает игру. Все карты из заблокированной стопки кладутся в стопку сокровищ победителя этого раунда, а карта Кронаса сбрасывается.

## Посейдон



**Эффект:** вы можете разыграть Посейдона, когда противник активирует способность персонажа, чтобы отменить её эффект.

Благодаря Посейдону вы можете противостоять нежелательным для вас способностям персонажей. Игрок, который активировал способность, не возвращает себе потраченные золотые яблоки.

## Эол



**Эффект:** измените порядок карт в любой одной, двух или трёх стопках.

Благодаря богу ветра Эолу вы можете выбрать 3 любые стопки и изменить в них порядок (но не количество!) карт. Вы можете выбрать как свои стопки, так и стопки соперников, а также их комбинацию.

## Эрос



**Эффект:** назовите любую ещё не разыгранную карту богов и заберите её у вашего соперника или возьмите из карт, не участвующих в игре.

Бог любви позволит вам привлечь на свою сторону любого бога, ещё не принявшего участие в игре, независимо, находится эта карта на руках у соперников или среди карт в коробке с игрой.

Может показаться, что для выбора карты бога надо быть настоящим экспертом. Не волнуйтесь, вы всегда можете перечитать описание карт богов в правилах!



БИТВА ЗА ОЛИМП

# МИФОМАНИЯ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



**Автор:** Лука Феличiani

**Художник:** Мирка Андољфо

**Правообладатель:** Пендрагон Гейм  
Студио с.р.л. (Pendragon Game Studio srl)

**Состав:** бумага, картон

**Изготовитель:** ООО «ПАННА», Россия,  
111024, г. Москва, 5-я Кабельная ул.,  
д. 3, корп. 7