

## EINDE VAN HET SPEL

Als je je 5de eiland vindt en zo je 5de Profetiekaart verzamelt, win je het spel.

Neem de Kapiteintegel en leg hem op eender welke plaats om het centrale eiland van je archipel te vervullen.



## MOEILIKHEIDSGRAAD AANPASSEN

Als er spelers van verschillende leeftijden of vaardigheidsniveaus meedoen, kunnen sommigen het hele spel spelen met enkel hun 3 startvloottegels, zonder een 4de of een 5de tegel te nemen.

## SOLOVARIANT

Als je in je eentje de zeilen hijst om op zoek te gaan naar de eilanden uit de Profetie, speel je elke ronde zoals gewoonlijk. Het enige verschil is dat je de tijd zelf in de gaten moet houden. Start de timer vlak nadat je de 1ste Profetiekaart hebt omgedraaid en stop de timer zodra je de 5de Profetiekaart hebt omgedraaid. Noteer je tijd en bekijk hieronder wat voor Kapitein je bent:



> 6 minuten: **Groentje** - Volgende keer beter!

5-6 minuten: **Zeehond** - Je begint deze wateren te kennen!

4-5 minuten: **Ontdekkingsreiziger** - De zee kent geen geheimen!

3-4 minuten: **Kapitein van de Vloot** - Een baken voor je volk!

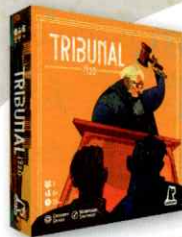
< 3 minuten: **Heerser over de Zeeën** - De oceaan is jouw thuis!



HEB JE DE ANDERE GHOST DOG GAMES AL GEPROBEERD?



Het kleurrijke kaartspel dat je dag opvrolijkt!



Met een combinatie van bluffen en tic tac toe herbeleef je in Tribunal 1920 de spanning van de grootste rechtszaken!



# MYRIADES

Ontwerpers: Benoit Turpin & Romaric Galonnier - Illustrator: Gorobeï

Hoofdredacteur: Antoine Davrou

Franse redactie: Virginie Turpin - Nederlandse vertaling: Hanne Guns

De ontwerpers bedanken Cédric "Kango" Campguilhem voor zijn wiskundige magie. Dit spel is voor Aurèle en Luis die samen met het prototype zijn opgegroeid. De uitgever bedankt de ontwerpers voor hun geduld, evenals alle speltesters, in het bijzonder Astrée die de mythische 180 eilanden heeft gezocht en gevonden.

© 2022 Ghost Dog / Superludé © 2022  
Benoit Turpin © 2022 Romaric Galonnier  
Alle rechten voorbehouden



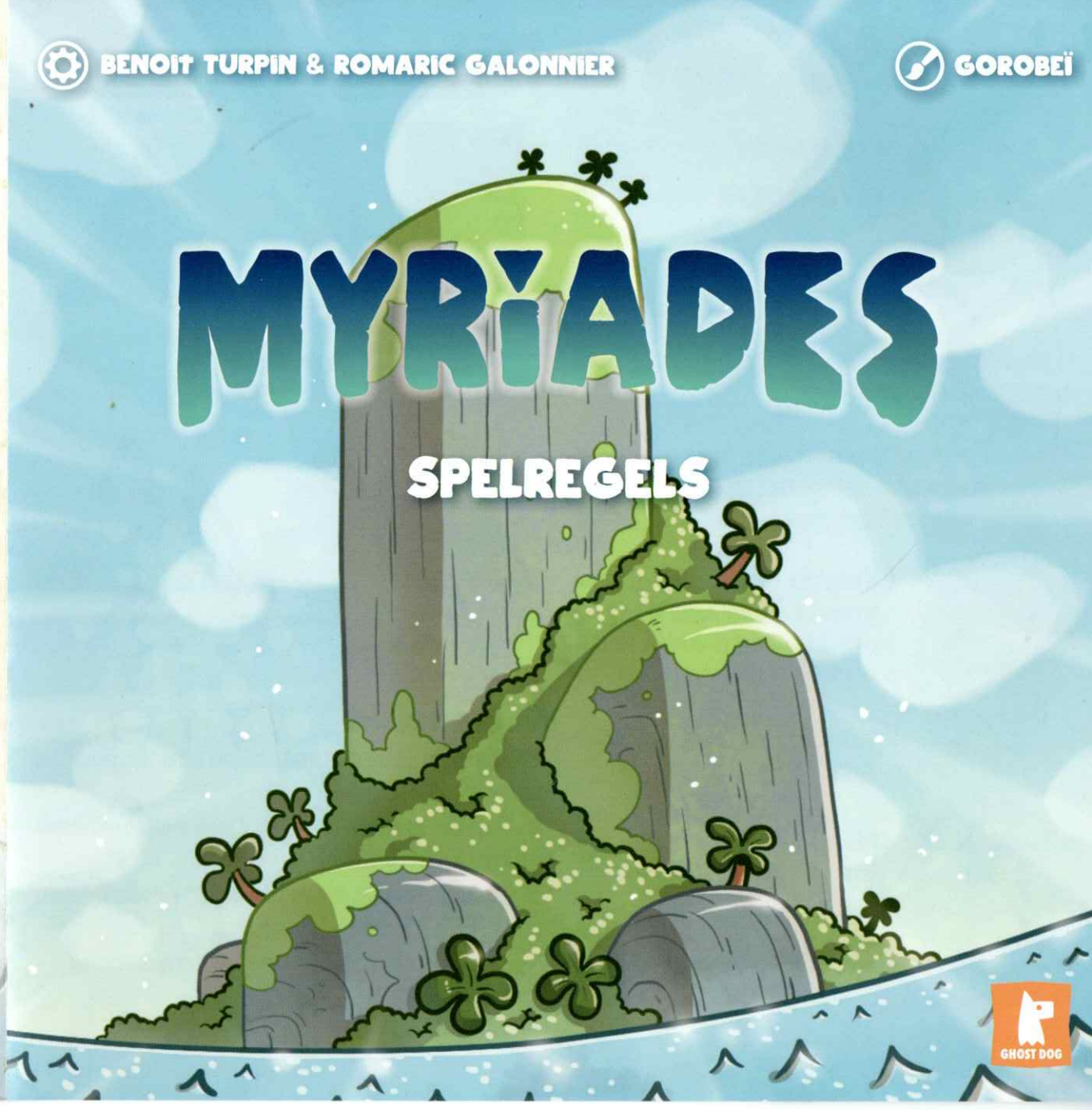
BENOIT TURPIN & ROMARIC GALONNIER



GOROBEÏ

# MYRIADES

## SPELREGELS



## WELKOM IN DE MYRIADEN!



De Grote Oceaan strekt zich uit over de hele wereld en de Myriadenarchipel ligt er middenin.

Je bent een jonge kapitein aan het hoofd van een kleine vloot en je reist over zeeën op zoek naar gastvrije eilanden waar je volk zich in vrede kan vestigen en groeien.



Een bekende, oude profetie zegt dat er 5 gezegende eilanden liggen te wachten om door jou ontdekt te worden, zodat je er een nieuw rijk kunt stichten.

Je besluit staat vast: je zult niet rusten vooraleer je ze gevonden hebt!

### DOEL VAN HET SPEL

In elke beurt moet je je Vloottegels gebruiken om een eiland te maken met de grondstoffen die vermeld staan op een van de Profetiekaarten.

De eerste speler die 5 eilanden kan vormen en op die manier 5 kaarten kan verzamelen, wint het spel en wordt de nieuwe heerser van de Myriaden.

### INHOUD

60 Profetiekaarten



Voorkant



Achterkant

1 Kapiteintegel  
(dubbelzijdig)



25 Vloottegels  
(5 sets van 5 dubbelzijdige tegels)



3 starttegels

2 extra tegels

### VOORBEREIDING

- 1 - Elke speler neemt de startvloottegels 1, 2 en 3 (groene, paarse en rode boten).
- 2 - Maak een stapel van Vloottegels 4 (gele boot) en een stapel van Vloot 5 (witte boot).
- 3 - Leg deze stapels en de Kapiteintegel op tafel waar iedereen erbij kan. Leg de ongebruikte tegels weg.
- 4 - Schud de stapel Profetiekaarten en leg ze gedekt in het midden van de tafel.

### EEN SPELRONDE

Iemand draait de bovenste Profetiekaart van de stapel om.

Nadien probeer je tegelijkertijd een archipel te vormen door **ALLE** Vloottegels die je hebt (3 tot 5 tegels) bij elkaar te leggen.

In het midden van je archipel moet je een eiland maken met **precies dezelfde grondstoffen** (in dezelfde hoeveelheden) zoals aangegeven op de Profetiekaart — **niet meer, niet minder**. Je kunt beide kanten van elke tegel gebruiken. Keer ze om en draai ze rond om in het midden het juiste eiland te maken.

Zodra je denkt dat je in het midden van je archipel het eiland uit de Profetie hebt gemaakt, tik je op de Profetiekaart. De andere spelers moeten onmiddellijk stoppen met spelen.

Controleer of je centrale eiland precies de grondstoffen aanbiedt zoals aangegeven op de kaart. Als ze hetzelfde zijn (soort en hoeveelheid), neem je de kaart en leg je die gedekt naast je neer, waarna de ronde eindigt. Heb je een fout gemaakt, dan gaat de ronde zonder gevolgen verder.

Zodra je je **tweede Profetiekaart** hebt verworven, neem je een **Vloottegels 4 (gele boot)**. Vanaf nu moet je deze gebruiken bij het maken van je archipel. Je hebt nu 4 tegels.



Zodra je je **vierde Profetiekaart** hebt verworven, neem je een **Vloottegels 5 (witte boot)**. Vanaf nu moet je deze gebruiken bij het maken van je archipel. Je hebt nu 5 tegels.



### VOORBEELD:

Dit is de huidige Profetiekaart:

*Belangrijk: Er is altijd een oplossing die bij de Profetiekaart past, ongeacht welke Profetiekaart er omgedraaid wordt of hoeveel tegels je hebt!*



En zo zou de juiste archipel eruitzien:

Met 3 tegels



Met 5 tegels



Het eiland in het midden van de archipel heeft van elke soort het exacte aantal grondstoffen zoals vermeld op de Profetiekaart. Bravo!