



BENOIT TURPIN & ROMARIC GALONNIER



GOROBEI

# MYRIADES

RÈGLES DU JEU



1-5  
7-  
20 min

## BIENVENUE DANS LES MYRIADES !

Le Grand Océan s'étend sur l'ensemble du monde connu et l'archipel des Myriades en est le centre.

Vous êtes un ou une jeune Capitaine à la tête d'une petite flottille et vous parcourez les mers pour trouver des îles hospitalières où votre peuple pourra s'installer et prospérer en paix.



En effet, une prophétie parle de 5 îles bienheureuses qui attendent que vous les trouviez pour en faire votre nouveau royaume.

C'est décidé, vous ne lâcherez la barre que lorsque vous les aurez découvertes !

### BUT DU JEU

A chaque tour de jeu, au moyen de ses tuiles Flottille, le joueur doit créer une île contenant les ressources demandées par une carte Prophétie.

**Le premier joueur à obtenir 5 cartes (en créant 5 îles) gagne la partie et devient la Reine ou le Roi des Myriades.**

### MATERIEL

60 cartes Prophétie



Recto



Verso

1 tuile Capitaine  
(recto/verso)



25 tuiles Flottille  
(5 séries de 5 tuiles recto/verso)



3 tuiles de départ

2 tuiles supplémentaires

### MISE EN PLACE

- 1 - Chaque joueur prend les tuiles Flottille de départ 1, 2 et 3 (Bateaux vert, violet et rouge).
- 2 - Constituez une pile de tuiles Flottille 4 (Bateau jaune) et une pile de tuiles Flottille 5 (Bateau blanc).
- 3 - Placez ces piles ainsi que la tuile Capitaine à portée des joueurs. Rangez les tuiles non utilisées.
- 4 - Au centre de la table, après les avoir mélangées, constituez une pile de cartes Prophétie, face cachée.

## TOUR DE JEU

Un joueur révèle face visible la carte Prophétie du sommet de la pile.

Puis, tous en même temps, les joueurs vont essayer de composer un Archipel en assemblant **TOUTES** les tuiles Flottille à leur disposition (de 3 à 5 tuiles).

Ils doivent créer une île au centre de leur Archipel qui présente **exactement les mêmes Ressources** (dans les mêmes quantités) que celles visibles sur la carte Prophétie, **ni plus ni moins**. Les deux côtés des tuiles peuvent être utilisés. Il faut les retourner et changer leur orientation pour créer l'île centrale.

Dès qu'un joueur pense avoir créé l'île de la Prophétie au centre de son Archipel, il tape sur la carte. Les autres joueurs doivent alors arrêter de manipuler leurs tuiles. On vérifie que son île présente exactement les Ressources de la carte. Si ce sont bien les mêmes (type et quantité), le joueur prend la carte, la pose face cachée à côté de lui et le tour se termine. Sinon, le tour continue, sans pénalité pour le joueur qui s'est trompé.

Dès qu'un joueur acquiert **sa deuxième carte Prophétie**, il prend une **tuile Flottille 4 (bateau jaune)** et doit désormais l'utiliser lors de la création de son Archipel. Il joue maintenant avec 4 tuiles.



Dès qu'un joueur acquiert **sa quatrième carte Prophétie**, il prend une **tuile Flottille 5 (bateau blanc)** et doit désormais l'utiliser lors de la création de son Archipel. Il joue maintenant avec 5 tuiles.



## EXEMPLE :

Voici la carte Prophétie de l'île à créer :

*Important : Quelle que soit la carte Prophétie et quel que soit le nombre de tuiles avec lesquelles vous jouez, il y a toujours une solution !*

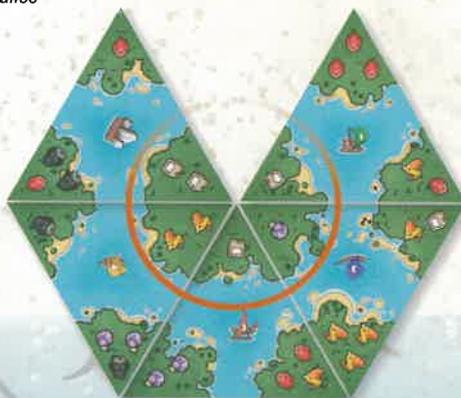


Et voilà à quoi ressemble l'Archipel à composer :

*Avec 3 tuiles*



*Avec 5 tuiles*



L'île visible au centre de l'Archipel comporte bien le bon nombre des différentes Ressources de la carte Prophétie. Bravo !

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur trouve la 5ème île en récupérant une 5ème carte Prophétie, il gagne la partie.



Il prend alors la tuile Capitaine et la pose, sur la face de son choix, de manière à compléter l'île centrale de son Archipel.

## ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Lorsque les joueurs sont d'âges ou de niveaux très différents, n'hésitez pas à autoriser certains d'entre eux à jouer toute la partie avec seulement les trois tuiles Flottille de départ, sans jamais récupérer les tuiles 4 et 5.

## JOUER EN SOLO

Si vous partez seul à la recherche des îles de la Prophétie, la mise en place et le déroulé du tour s'effectuent normalement. La seule différence est que vous allez vous chronométrer. Lancez le chronomètre juste après avoir révélé la première carte Prophétie et stoppez-le dès que vous avez récupéré la 5ème carte Prophétie. Notez le résultat de votre chronomètre et voyez quel/quelle Capitaine vous êtes grâce au tableau ci-dessous :



> 6 minutes : **Novice** - Tu vas t'améliorer !

5-6 minutes : **Loup de mer** - Tu commences à savoir naviguer !

4-5 minutes : **Explorateur** - La mer n'a plus de secrets pour toi !

3-4 minutes : **Capitaine de flottille** - Un guide pour ton peuple !

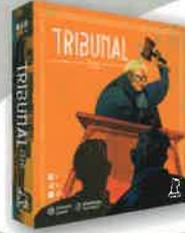
< 3 minutes : **Reine ou Roi des mers** - L'océan est ta demeure !



## CONNAISSEZ-VOUS LES AUTRES JEUX GHOST DOG ?



Le jeu de défausse addictif qui vous en fait voir de toutes les couleurs !



Alliant Bluff et jeu de morpion, Tribunal 1920 vous fera vivre le frisson des grands procès !



# MYRIADES

Auteurs : Benoit Turpin & Romaric Galonnier - Illustrateur : Gorobeï

Directeur de publication : Antoine Davrou

Relecture : Virginie Turpin - Traduction anglais : Nathan Morse

Les auteurs remercient Cédric «Kango» Campguilhem pour sa magie mathématique. Ce jeu est pour Aurèle et Luis qui auront grandi en même temps que le prototype. L'éditeur remercie les auteurs pour leur patience ainsi que tous les testeurs et en particulier Astrée qui a cherché et trouvé les mythiques 180 îles.

© 2022 Ghost Dog / Superludé

© 2022 Benoit Turpin

© 2022 Romaric Galonnier

