



# МИРИАДЫ

ПРАВИЛА

 1–5 ИГРОКОВ  
 ОТ 7 ЛЕТ  
 20 МИНУТ



## ОБ ИГРЕ

Вы отважный капитан, которому поручили отыскать новые земли для своего народа. Древние пророчества говорят о райском архипелаге из пяти островов, на котором вы сможете основать свою цивилизацию.

Откройте карты пророчеств, найдите нужные острова, станьте первым, кто отыщет все пять, и победите в игре!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый ход вы открываете карту пророчества, которая показывает, какие ресурсы вам нужны и в каком количестве. Теперь вы должны быстрее остальных сделать так, чтобы на центральном острове архипелага были именно нужные ресурсы. Первый, кто правильно сложит остров, ориентируясь по карте пророчества, забирает эту карту себе.

Первый, кто соберёт пять карт пророчеств, побеждает в игре.



## СОСТАВ:

60 карт пророчеств



Лицо

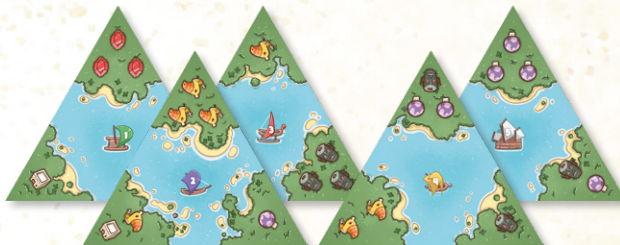


Оборот

1 жетон капитана  
лицо-оборот



25 двусторонних жетонов островов  
(5 наборов по 5 жетонов)



3 стартовых  
жетона

2 дополнительных  
жетона

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите жетон капитана в центре стола.
- 2 Каждый игрок берёт себе по одному стартовому жетону каждого типа: 1 (с зелёным кораблём), 2 (с фиолетовым кораблём) и 3 (с красным кораблём). Лишние стартовые жетоны уберите в коробку.
- 3 Положите в центр стола дополнительные жетоны 4 (с жёлтым кораблём) и 5 (с белым кораблём) двумя отдельными стопками по числу игроков. Можно использовать любую сторону. Лишние дополнительные жетоны уберите в коробку.
- 4 Перемешайте все карты пророчеств и сложите лицом вниз рядом с дополнительными жетонами лицом вниз.

## ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из следующих шагов:

- Раскройте верхнюю карту колоды и положите её в центре стола лицом вверх так, чтобы всем было видно.
- Все игроки одновременно собирают из своих жетонов отдельные архипелаги так, чтобы центральные острова состояли из **всех** жетонов, которые есть у игрока. Жетоны можно переворачивать и поворачивать как угодно.
- На центральном острове должны быть изображены нужные ресурсы строго в требуемом количестве — не больше и не меньше, чем указано на карте пророчества.
- Как только вы посчитаете, что собрали подходящий остров, сразу же шлёпните рукой по раскрытой карте пророчества. Игра немедленно останавливается.
- Проверьте, правильно ли вы собрали центральный остров: количество и тип ресурсов на нём должны соответствовать условию на карте. Если вы ошиблись, то игра немедленно продолжается без какого-либо штрафа для вас. Если всё верно, то заберите эту карту пророчества и положите перед собой. Затем начните новый раунд.



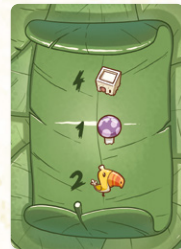
Как только вы получили вторую карту пророчества, возьмите дополнительный жетон острова 4 (с жёлтым кораблём). Теперь вы должны использовать его при составлении центрального острова.



Как только вы получили четвёртую карту пророчества, возьмите дополнительный жетон острова 5 (с серым кораблём). Теперь вы должны использовать его при составлении центрального острова.

## ПРИМЕР

Вы раскрыли карту пророчества, изображённую справа.



**Примечание:** *неважно, какая карта пророчества раскрыта или сколько у вас на руке жетонов островов, — вы всегда можете составить нужный остров!*

Примеры того, как вы можете собрать подходящий центральный остров:

- с тремя жетонами островов



- с пятью жетонами островов



Центральный остров вашего архипелага содержит нужные ресурсы в требуемом количестве. Ура! Вы забираете карту пророчества себе.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы получили пятую карту пророчества, возьмите жетон капитана и добавьте его к вашему центральному острову любой стороной вверх. Вы победили!



### Упрощённый режим

Если вы хотите снизить сложность игры, вы можете не использовать в партии дополнительные жетоны островов 4 и 5.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если вы хотите отправиться в одиночное плавание, то играйте как обычно, но играйте на время: запустите таймер, как только откроете первую карту пророчества, и остановите его, как только заберёте себе пятую карту. Посмотрите по таблице и узнайте, какое у вас звание:

>6 минут: **Сухопутная крыса:** Ты можешь лучше!

5–6 минут: **Морской волк:** Ты хорошо изучил эти воды!

4–5 минут: **Исследователь:** Моря ничего не скроют от тебя!

3–4 минуты: **Адмирал:** Луч света для своего народа!

<3 минуты: **Владыка моря:** Океан — твой дом!



**Авторы:** Бенуа Терпен, Ромарик Галонье

**Художник:** Горобей

Дизайнеры благодарят Седрика «Канго» Кампгийлема за его «математическую магию». Это игра для Орель и Луиса, которые выросли вместе с прототипом. Издатель благодарит дизайнеров за их терпение, а также всех игроков, особенно Астре, которая искала и нашла мифические 180 островов.

© 2023 Ghost Dog / Superludé © 2023 Benoit Turpin © 2023 Romaric Galonnier. Все права защищены.

**Русское издание:** ООО «Магеллан Производство»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор и переводчик:** Павел Коврижкин

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены. Версия правил 1.0

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!



МОСИГПА  
[mosigpa.ru](http://mosigpa.ru)



Magellan  
[mglan.ru](http://mglan.ru)



Играть интересно  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



GHOST DOG  
[ghostdoggames.com](http://ghostdoggames.com)