

Mykerinos – A Nílus

Ystari Team játéka – Illusztráció: Arnaud Demaeqd – Layout: Cyril Demaeqd – Fórum: www.ystari.com

Szabályszerkesztés: Patrick Komer – Fordította: Dunda

Tartalom

- 6 Níluskártya
- 4 Csónakjelző
- ez a szabály

Előkészületek

- Tegyük félre az 5-ös értékű Níluslapot. Keverjük meg a maradék 5 Níluslapot, és tegyük arccal lefelé az alapjáték kártyapaklija mellé.
- Keverjük meg a Csónakjelzőket, és a csónak oldalukkal felfelé tegyük a tábla mellé őket.
- Minden játékos megkapja a színének megfelelő 3 jelzőkorongot, és maga elé teszi. Minden színből két kockát jelölőnek fognak használni a játékosok: az egyiket a pontozásnál, a másikat a passzolásnál.

A játék menete – Új szabályok

1. Fázis – Új idény

Új régió összeállítás: A Kezdőjátékos létrehozza a régiókat, mint az alapjátékban, majd fogja a Níluspakli felső két lapját és egyet az 1 & 2 területek közé, másikat pedig a 3 & 4 területek közé teszi, úgy hogy a két kártya felét takarja de a cartouche még látható legyen (lásd az ábra). A letakart mezők nem használhatóak 2. fázisban. Fogjunk egy véletlenszerűen választott Csónakjelzőt és tegyük arccal felfelé a régió lezárásaként.

Utolsó idény: Az utolsó idénynél a Kezdőjátékos vegye a pakliban megmaradt utolsó két Níluslapot, meg az 5-ös értékűt, keverje meg őket és az 1 & 2, 3 & 4, 5 & 6 területek közé tegye le. Nem húz Csónakjelzőt.

Nílus kártyák: két féle mező található rajtuk:

- Folyómezők (kék),
- Földmezők (sárga).

A Folyó nem tartozik egyik területhez sem. Határáként funkcionál a bal és a jobb oldali területek közt. A folyó mezőre tett kockák csak a Nílus értékelésfázisban számítanak (lásd alább).

A Földmezők a folyó megfelelő oldalán található területhez tartoznak. A földmezőre tett kockák a terület értékelésfázisban számolódnak (mint az alapjátékban).

2. Fázis – Az ásatások

A) Új ásatás elkezdése

A szabály megegyezik az alapjátékéval, azzal kiegészítve, hogy folyómezőn is kezdődhet ásatás.

B) Egy megkezdett feltárás kiterjesztése

A szabály szintén megegyezik az alapjátékéval, azzal kiegészítve, hogy folyómező(k)re is lehet terjeszkedni.

C) Passz

A szabály megegyezik az alapjátékéval.

D) Kérés egy Pártfogóhoz

f) Greenwish kormányzó

A játékos végrehajt egy A akciót (új ásatás elkezdése) vagy egy B-t (egy megkezdett feltárás kiterjesztése) és ezután **letesz a jelölői közül egyet:**

- A Múzeum bármelyik szabad szobájára, VAGY
- A régió bármelyik szabad mezőjére (azaz nincs rajta kocka, jelölő, piramis).

Ebben a fázisban más játékos nem tehet kockát (vagy jelölőt) azon mezőre vagy szobára, amelyet egy játékos jelölője foglal el. A jelölő tulajdonosának joga van valamelyik következő körben ezen mezőre vagy szobára letenni kockát az A vagy B akció felhasználásával (ha a jelölő a régióban van) vagy Sir Brown képességét használva (ha a jelölő a Múzeumban van). Ezekben az esetekben a jelölő visszakerül a játékoshoz.

3. Fázis – Értékelés

1) Greenwish' jelölők eltávolítása.

A Múzeumban és a régióban maradt jelölőket a játékosai visszaveszik a talonjukba.

2) Nílus értékelése

A játékosokat a régió folyómezőin elhelyezett kockáik száma alapján rangsoroljuk. A döntetlent ugyanúgy oldjuk fel, mint az alapjátékban.

- Az a játékos, akinek a legtöbb kockája van a folyón megkapja az általa választott Níluskártyát. A játékos megkapja a lapon jelzett pontot, és maga elé teszi a kártyát a pártfogó képével felfelé. A másik Níluskártya visszakerül a Níluspakli aljára. A folyómezőkről eltávolított kockák központi talonba kerülnek. Azon kockák, amik a Níluslap földmezőin voltak, a kártya által letakart terület megfelelő mezőjére kerülnek. Ezen kockák bele fognak számítani a terület értékelésébe.

- Az a játékos, akinek a második legtöbb kockája van a folyón, megkapja a Csónakjelzőt, amit még ebben a körben ki is játszik (lásd alább).

Utolsó idény: Az első helyre rangsorolt játékos megkapja az 5-ös értékű Níluslapot, a második helyre rangsorolt pedig egy 3-as értékűt. A megmaradt kártyák dobásra kerülnek.

3) Végrehajtjuk a területek értékelését, mint az alapjátékban.

A játék vége

Múzeumi kiállítások

Greenwish kormányzó lapokért nem jár extra pont.

Sorok

Minden 5 különböző Pártfogó lapból álló sorért jár 5 pont a játékosoknak. Greenwish kormányzó kártyák **dsókerlapnak** számítanak. A játékos egyet vagy akár többet is felhasználhat belőlük, hogy egy sor teljes legyen.



Piros elfogat egy Greenwish lapot és új ásatásba kezd. Ezután a játékosnak választania kell egy mezőt a régióban vagy egy szobát a múzeumban, ahova leteszi egy jelölőjét. Bármit is választ a Piros, az a mező a fázis hátra levő részében a többi játékos számára elérhetetlen lesz.



A Nílus értékelése után, a Níluskártyák lekerülnek a régióról. A kockák, amik a folyón voltak a központi talonba kerülnek, amik a földmezőkön voltak a megfelelő területre kerülnek. Tehát a kék kocka a bal oldali területre, a piros kocka pedig a jobb oldali területre kerül.



Két Greenwish lappal a Pirosnak teljes lett az öt Patrónusból álló sora.

Csónakjelzők



A játékos azonnal kap 2 vagy 3 pontot.



A játékos megsemmisítheti ezt a jelölőt a 3. fázisban, hogy megnyerjen egy döntetlen helyzetet. A jelölő felhasználható abban az idényben, amikor megszerezte a játékos és bármelyik későbbiben is.



A játékos azonnal kap 2 kockát a központi talonból és a saját talonjába teszi.