

Mykerinos – Magyar Szabály

A játék tervez je: *Nicolas Oury* – *Illusztrátor: Arnaud Demaegd* – *Layout by Cyril Demaegd*

Fordította: *Dunda & Móni* -- *FAQ & Fórum : www.ystari.com*

Tartalom

1 játéktábla

36 'terep / pártfogó' kártya

100 'régész' kocka 25 minden színben 1: kék, piros, zöld és fehér

19 jelz korong a játékosoknak közte 1 kezdőjátékos-jelz és 6 "+50" pontjelz

5 pártfogójelz 1 narancs, 1 fekete, 1 barna, 1 sárga, 1 lila

ez a füzet

Egyszer volt...

1899. Több mint egy évszázadig az európaiak el voltak varázsolódva Egyiptomtól, és Denon, Champollion, Petrie és mások felfedezéseit l.

A keresés: kaland és dics ség, régészek csapatai keresték Egyiptom homokjában az elfeledett kincseket.

A játék célja

A játékosok a pártfogóknak dolgozó régészeket személyesítik meg. Egyiptom földjén végeznek ásásokat, hogy értékes m kincseket találjanak, amik aztán a Múzeum legtekintélyesebb termét fogják díszíteni. A játék végén a múzeum megszervezi a nagy kiállítást. Aki a legnagyobb tekintélyre tett szert felfedezésekkel illetve el nyös helyek megszerzésével a Múzeumban, megnyeri a játékot.

Előkészületek

A táblát tegyük az asztalra.

A több szín kockákat tegyük a tábla mellé. Ezek alkotják a **központi talont**.

Minden játékos választ egy színt, és megkapja a hozzátartozó 2 jelz korongot, aztán ezek közül az egyiket a pontozósáv 1 kezd pontjára teszi, és a másikat a passzolósávra 4.

Valamelyik –véletlenszer en választott- játékos kezdi a játékot: megkapja az 5 pártfogójelz t, és egyenként leteszi ket,véletlenszer en a Múzeum öt szárnyának kör alakú 3 helyeire .

A játék alapjai

A játék négy időnyre osztható. Minden időnyben a játékosok feltárják Egyiptom egy régióját, letéve emberüket a régió különböző feltárási területére. Az időny végén, az ásátás befejez dik, a legmagasabb rangú régész igényelhet egy darab földet vagy elküldheti az embereit a Múzeumba, el készíteni a végs kiállítást.

Minden földterület /parcella/ egy pártfogó gyámsága alatt van. A telek megszerzésével, a játékos jogot szerez arra, hogy egy Pártfogó segítségét kérje, kihasználva annak speciális képességeit a következ időnyben.

A Múzeum különböző , változó tekintély szobákra van osztva. A játékosok ezen szobákat az embereik Múzeumba küldésével tudják lefoglalni. Gondosan kell választani a különböző szárnyak közt, szemmel tartva az ellenfelek el re haladását is.



1. Pontozósáv
2. Múzeum
3. Múzeumi szárny
4. Passzolósáv
5. Pártfogók

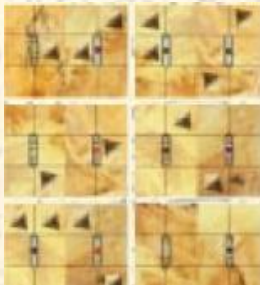
Kártyák

A 36 kártyából 35 darabon elől egy parcella van, a hátlapon pedig egy pártfogó, az utolsó kártyán szintén egy telek látható, de nincs pártfogó a hátlapon.

Parcella /Telek: A parcella föld darabkákból áll, amikre a játékosok letehetik a kockáikat, hogy neki kezdjenek az ásatásnak. Minden telek hat részbe áll össze, amelyek lehetnek üresek, de lehet, hogy piramis található rajtuk. Amelyik föld darabkán piramis található, az akadályként funkcionál, oda nem tehetnek kockát a játékosok. S t mi több minden telek közepén egy cartouche** van, amin információk találhatóak. A cartouche megmutatja a telek presztizsének értékét: néhány kártyán nincs jelzés, néhányon 2, 3 vagy 5, amik megmutatják, hogy mennyi tekintélypontot kap az a játékos, aki a telek. A cartouche közepén annak a pártfogónak a jele, aki a parcellát kiosztotta.

Régiók: Minden kör elején, egy új régió – ami parcellákból áll – jön létre lásd 1. kép; és lásd még 1. Fázist. A régió a játéktábla. Ez területekből áll össze, amik két telekbe állnak. *Megjegyzés: A telkeket nem válogathatjuk, hogy fel- vagy letesszük, hanem ahogy jönnek sorba, úgy kell egymás mellé tenni ket.*

A különböző területeket, amikből a régió áll, a könnyebb elkülönítés kedvéért kis kihagyással is tehetjük egymás mellé, de ettől még ezek a területek határosak lesznek. Így a két különböző kártyán mer legesen egymás mellett lévő helyek szomszédosnak számítanak. Lásd 3.kép S t mi több a cartouche-kat sem kell akadálynak tekinteni, így ha két hely ilyen van elválasztva egymástól, attól még határosnak tekinthet.



1. kép : egy Régió



2. kép : egy Terület



3. kép : szomszédos helyek

A játék menete

A játék négy idényre osztható, és minden idény három fázisból áll.

1. Fázis – Új idény

A kör kezdetén a játékosok kockákat kapnak, a saját színükből, az általános talonból. Mindenki maga elé teszi a kapott kockákat:

11 kocka 3 játékos esetén

8 kocka 4 játékos esetén

Ha nincs elég kocka a központi talonban, akkor csak annyit kap a játékos, amennyi jut.

A központi talonból kapott kockát a játékos saját, **személyes talonjába** kerülnek.

Ezután a kezdő játékos felépíti a régiót, amin ebben az idényben a feltárás lesz: a játékos összekeveri a kártyákat és összeállítja a régiót, ahogy a jobb oldali ábrán és leírásban szerepel. (Parcellák arccal felfelé).

2. Fázis – Az ásatások

A kezdő játékos után a többiek az óramutató járásnak megfelelően jönnek, mindenki a saját körében választhat **egy akciót** az alábbi négyből:

A) Egy új ásatás elkezdése

A játékos a személyes talonjából vesz egy kockát, és egy általa választott **szabad helyre** teszi a régióban. Nem lehet olyan helyre tenni, amin Piramis található.

B) Egy megkezdett feltárás kiterjesztése

A játékos két kockát vesz a személyes talonjából. Az első olyan üres helyre kell letennie, amelyik **vízszintesen vagy függőlegesen érintkezik egy olyan résszel**, amin már az a kockája van. A második kockát olyan szabad helyre kell tennie, amelyik **vízszintesen vagy függőlegesen érintkezik az első letett kocka helyével**. A kockák nem tehetők olyan térrészre, amin Piramisok vannak.

C) Passz

A játékos passzol. A jelző korongját az első szabad helyre teszi a passzolósávon (azaz arra a helyre, amelyiken a legkisebb szám van és üres). A 2. fázis ezzel véget ért a játékosnak. Ez az egyetlen lehetséges akció, ha a játékosnak már nincs kockája a személyes talonjában.

D) Kérés és Pártfogóhoz

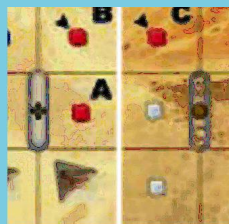
Ez az akció a második idényben lehet először, köszönhetően a teleknek, amit a játékos az első idény 3. fázisában kapott. (lásd 3. Fázis).



Régió összeállítása: az 1. 2. és 3. idényben nyolc parcellát rendezünk el 4 területté (2 sorban, soronként két területtel – lásd a sárga kártyák az ábrán). A 4. idényben, 12 telekkel 1 hozunk létre 6 területet (3 sorban, soronként 2 területtel – lásd a sárga és a piros lapok a diagrammon.) Valamint az elzold oldal első képén is látható módon.



Kék új feltárást kezd. a kockáját az A vagy B helyre teheti (üres helyek), de nem teheti a C vagy D helyre (ezeken már van kocka), sem az E vagy F helyre. (mert ott Piramis van).



Piros kiterjeszti az ásatását (A hely) letéve egy piros kockát B-re, majd egy másikat C-re.



Zöld passzol, letesz a jelző korongját az első szabad helyre a passzolósávon (itt az 1-es számúra, azaz a Zöld, aki elször passzol).

A pénzügyi eszközeiknek köszönhet en az 5 Pártfogó a játékosokat tudja segíteni a speciális képességeikkel.

A saját körében a játékos elforgatja azt a kártyát, amelyiken az a Pártfogó van, aki érdekli. Aztán a játékos végrehajtja azt a tettet, amit jelez a kártya (lásd alább)

Egy adott játékos egy kártyát forgathat el egy adott körben. Az elforgatott kártyát ugyanabban az idényben nem lehet újra felhasználni, de a játékos kérheti ugyanazt a Pártfogót az idényben belül máskor is (feltéve ha a játékosnak van még olyan kártyája, amit elforgathat és ez a Pártfogó van rajta).

a) Lady Violet

A játékos kap egy saját szín kockát a központi talonból és leteszi a személyes talonjába. **Ezután a játékos végrehajthatja az A** (Egy új ásatás elkezdése) **vagy a B** (Egy megkezdett feltárás kiterjesztése) **akciót.** Ha a játékosnak már nincs kockája a központi talonban, akkor nem választhatja ezt az akciót.

b) Lord Lemon

A játékos új ásatásba kezdhet egy kockát a személyes talonjából egy olyan szabad helyre téve, ahol van Piramis. (A akció), VAGY megnövelheti valamelyik feltárását **egy vagy két kocka** (személyes talonból) olyan helyre tételével, ahol van **egy** Piramis (B akció).

c) Sir Brown

A játékos elküldheti egy emberét a Múzeumba, lefoglalni egy szobát. Egy kockát a régió helyett a **személyes talonból** a Múzeumba helyezve (természetesen követve a **Múzeum lerakási szabályait** (lásd 3. Fázis – A Kocka Múzeumra helyezése).

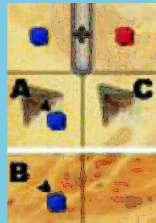
d) Mrs. Blackmore

A játékos **egy helyett két** kockával (személyes talonból) kezdhet egy új ásatásba. Az els kockát tetsz leges szabad helyre teheti, a másodikat **egy olyan üres helyre, ami vízszintesen vagy függ legesen csatlakozik az els kocka helyéhez.** Ezeket a kockákat sem lehet piramisos helyre letenni.

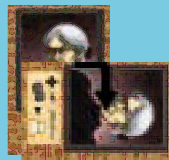
e) Tangerine ezredes

A játékos **kett helyett három** kockával (személyes talonból) b víti ki az ásatását. Az els kockát **olyan szabad helyre kell tennie, ami egy már letett kockája területével vízszintesen vagy függ legesen határos.** A második kockáját olyan szabad helyre, **ami az els vel határos vízszintesen vagy függ legesen,** és a harmadik kockát **olyan szabad helyre, ami a másodikkal határos vízszintesen vagy függ legesen.** Ezek a kockák sem tehet ek olyan helyre, amin Piramis van.

Amikor már csak 1 játékos maradt (azért, mert a többiek mind passzoltak már), akkor ez a játékos még véghez vihet **egy akciót.** Ezután a játék 3. Fázisa következik.



Kék elforgatja a Lord Lemon kártyát. Aztán a Kék megnöveli az ásatását egy kocka A-ra(piramis) és egy B-re tételével. Mivel az A-n már van piramis, ezért nem teheti a Kék a második kockáját a C-re.



Piros elfordítja Mrs. Blackmore kártyáját, és tesz egy kockát A-ra és egy másikat B-re, amelyek szomszédos A-val.



Fehér elforgatja Tangerine ezredes lapját. Majd növeli az ásatását 3 kocka lerakásával A, B és C helyekre.

3. Fázis – Értékelés

Ebben a fázisban a játékosok telkeket igényelnek és szobákat foglalnak a Múzeumban a végső kiállításra.

Területek értékelése

Beszámozzuk a területeket egymás után, kezdve eggyel a bal felső sarokban. A számozás soronként történik balról-jobbra.

Minden területen a játékosokat rangsoroljuk az adott területen levő összes kockájuk száma alapján. Akinek a legtöbb kockája van az jön el szőr, akinek a második legtöbb, az jön másodszor és így tovább. **Akinek nincs azon a területen kockája, az nem lesz rangsorolva.**

Döntetlen esetén: Ha kettő vagy több játékosnak ugyanannyi kockája van egy területen, akkor nézzük meg a passzolósávon a holtversenyben állók helyét. **Az a játékos nyer, akinek alacsonyabb értékén áll a bábuja, azaz aki elbb passzolt.**

Az a játékos, aki elsőnek lett rangsorolva annak kell elsző választania a következő két akció közül:

Felvesz egyet azon két telekkártyából, amikből az adott terület összeállt. (lásd **telek igénylése**).

Foglal egy szobát a Múzeumban, odatéve egy kockáját a **központi talonból** (lásd **Kockák Múzeumba helyezése**). Ez az akció nem választható, ha már nincs kockája a központi talonban.

Ezután a másodikként rangsorolt játékosnak kell választania a következő két akcióból:

Elveszi a megmaradt telekkártyát (Ha az első helyezett elvitte a másikat) vagy választ egyet a két telekkártyából (Ha az első játékos kockát tett a Múzeumba).

Foglal egy szobát a Múzeumban, odatéve egy kockáját a **központi talonból**. Ez az akció nem választható, ha már nincs kockája a központi talonban.

Figyelem: abban a ritka esetben, amikor egy játékos egyedül van egy területen, akkor a játékost CSAK az első helyért járó dolgok illetik meg.

Ha maradt még kártya az első és a második játékos választása után (azaz ha legalább az egyikük a Múzeumban való szoba foglalást választotta), akkor a harmadik helyezett vehet el egyet a megmaradt telekből/telekekből, s ha még mindig van egy, akkor a negyedik helyezett is vehet egyet. **k nem mehetnek a Múzeumba!**



A területek számozási sorrendje.



Terület értékelése: itt a Kék áll a legelő helyen 4 kockával, Piros és a Zöld egyformán 2 kockával rendelkeznek, és a Fehérnek csak 1 van. A Zöld elbb passzolt, mint a Piros, így a rangsorban ővé a második hely, a Pirosé a harmadik, és a Fehér jön utoljára.

A Kéknek választania kell a 2 kártya és a Múzeum között. A bal oldalt választja, aminek az értéke 3, így a Kék hárommal viszi elbbre a jelölő pontozósávon. Ezután a Kék maga elé teszi a kártyát, a Pártfogó képével felfelé. A következő kört a Kék aktiválhatja Lord Lemon segítségével.

A Zöld választhat a megmaradt kártya és a Múzeum között. A kocka Múzeumba helyezését választja (lásd következő példa).

A rangsorban harmadik Piros nem mehet a Múzeumba, így csak a megmaradt kártyát veheti el. Mivel ezen nincs szám, így a Piros pontozójel je nem mozog. Piros maga elé teszi a kártyát, a Pártfogó képével felfelé. A következő kört a Piros kérheti Mrs. Blackmore segítségét.

Mivel nem maradt kártya a Fehér nem kap semmit. Minden kocka visszakérül a központi talonba, és az értékelés a következő területen folytatódik.

Végül a felesleges kártyákat visszatesszük a dobozba. **Minden kocka, ami a területeken volt visszakerül a központi talonba.** A következő terület értékelése jön.

Egy telek igénylése

A játékos felveszi a kártyát. Ha van pont a cartouche-on (2, 3 vagy 5 pont), a játékos presztízspontja azonnal ennyivel nő, és ennyivel elbire mozgatja a pontjelzést a pontozósávon. Végül megfordítja a lapot, hogy a Pártfogó képe legyen felül, és maga elé teszi.

Kockák Múzeumba helyezése

A Múzeum egy központi részre és 5 szárnyra van osztva.

Minden szárny 2 szobából áll (egy szoba 3-as értékkel és egy másik aminek 5 az értéke), és egy adott patrónusnak van ajánlva.

A szárnyak közt, 2-es értékű szobák vannak. Ezek a szobák 2 szárnyat kötnek össze folyósóként. A szárnyak 5-ös értékű szobáiba vezet a folyósó.

A magasabb értékű szobák több presztízspontot hoznak majd a végső értékeléskor. **Minden szobába csak egy kocka tehet.**

Amikor a játékos egy kockát tesz a Múzeumba, akkor a következők egyikét választhatja:

valamelyik szabad 2-es vagy 3-as értékű szobába teszi, vagy egy olyan 5-ös szobába, amelyik olyan 2-es vagy 3-as szoba mellett van, amit már a játékos birtokol.

A fázis vége

Amikor az utolsó terület is kiértékelődött, a fázisnak vége. Ezután:

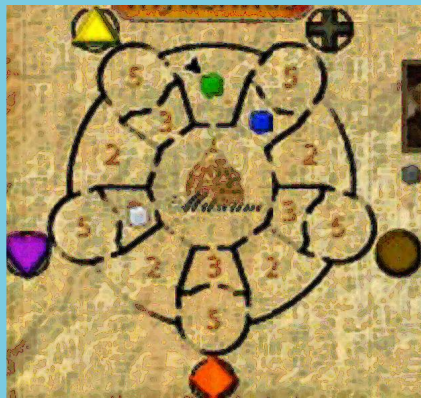
Aki az utolsó a passzolósávon, az kezdi a következő idényt.

A passzolósávet ki kell üríteni.

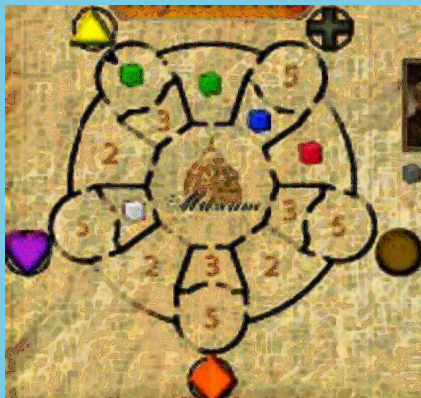
Azokat a Pártfogókártyákat, amik a második fázis alatt ellettek forgatva, visszaállítják a játékosok (így a játékosok a következő idényben újra fel tudják használni őket).

Új idényt kezd dik.

A játékosok az adott idényben fel nem használt kockáikat megtartják, az új idényben felhasználhatják majd.



Kockák Múzeumba helyezése: Zöld a központi talonból tesz egy kockát a Múzeumba. Mivel a Zöldnek ez az első kockája a Múzeumban, így az 5-ös értékű szoba elérhetetlen számára. Valamint nem tehet olyan helyekre sem, ahol már található kocka. Végül is Lord Lemon és Mrs. Blackmore szárnyakat összekötő szobát választja.



Kockák Múzeumba helyezése: (folyt.): Másik terület kiértékelése során, a Zöld egy másik kocka Múzeumba tételét választotta. Mivel neki már van egy kockája a Lord Lemon és Mrs. Blackmore szárnyakat összekötő szobában, így mindkét 5-ös értékű szoba elérhetetlen számára. Der a Zöld még tehetne kockát minden még üres 2-es vagy 3-as értékű szobába is. Végül Zöld úgy dönt, hogy a Lord Lemon szárnyba, az 5-ös értékű szobába tesz egy embert, ami így az többiek számára már nem lesz elérhető.

A Játék vége

A Játéknak a negyedik idény végén van vége. Pontok járnak még:

A Múzeumi kiállításokért

A kiállításokon a játékosok azon kártyáik száma után kapnak pontot, amik az adott szárnnyal kapcsolatba hozhatóak.

Például annak a játékosnak, aki a Lord Lemon szárnyban foglal el egy helyet, a Lord Lemon kártyái fognak pontokat hozni. Minden kártya 1-5 presztizspontot fog érni, a helyt 1 függ en.

A Múzeumi pontok összeszámolása az egyes szárnyban kezd dik, és az 5-ös szárnnyban végz dik. Minden szárnnyban a játékos kapott pontjait a megfelelő Pártfogókártyáinak a száma és az elfoglalt szoba értéke együtt adja meg:

Ha a játékos az 5-ös szobában van, akkor 5 tekintélypontot kap kártyánként.

Ha a játékos az 3-as szobában van, akkor 3 tekintélypontot kap kártyánként.

Ha a játékos a szárnyakat összekötő szobában (2-es) van, akkor 2 tekintélypontot kap kártyánként.

Ha a játékos sem az adott szárnyban, sem az összekötő folyosók egyikén sem áll, akkor csak 1 pontot kap kártyánként.

Ha a játékos több szobában is bent van egy adott szárnyban, akkor minden kártyájáért az általa elfoglalt legnagyobb értékű szoba alapján kapja a pontokat.

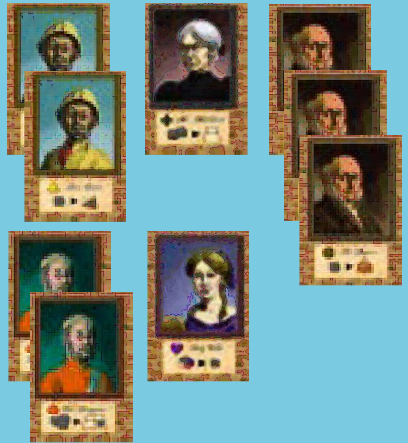
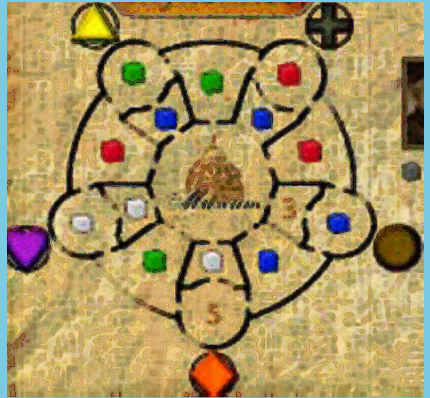
Az összekötő folyosók mindkét szárnyhoz hozzátartoznak, azaz mindkét szárny értékelésekor be kell számítani ket.

Sor

Minden olyan sorért, amit a Pártfogólapjaiból létrehoz és amiben mind az 5 különböző Pártfogó benne van, a játékos 5 pontot kap.

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb tekintélypontja van. Döntetlen esetén, az az els, akinek a személyes talonjában több kocka maradt. Ha ez is egyenlő, akkor döntetlen a vége.

Megjegyzés: Az a területkártya (5 pontos kártya) amelyiken nem szerepel egyik Pártfogó sem, az nem számolható bele sem a Múzeum értékelésbe, sem a sorokba.



Záró kiállítás a Múzeumban: a negyedik idény végén, a Kék játékos kártyái láthatók fentebb, valamint a Múzeumban a kockák elhelyezkedése. Kék pontjai:

3 pont Lord Lemon kártyánként, az összesen 6 pont

3 pont az egyetlen Mrs. Blackmore kártyáért

5 pont minden Sir Brown kártyáért, az összesen 15 pont

2 pont minden Tangerine Ezredes kártyáért, az összesen 4 pont.

1 pont a Lady Violet kártyáért.

Sor: A Kék egy teljes sorral rendelkezik a különböző Pártfogókártyákból, ezért a Kék még kap 5 pontot.

2 játékos esete

A 3 játékosra vonatkozó szabályok alkalmazhatók azzal a különbséggel, hogy a semleges játékost mindkét játékos játszatja. A semleges játékos nem kap pontot, de a játékosok használhatják arra, hogy blokkolják az ellenfelüket.

Minden idény elején (1. fázis) mindkét játékos kap 11-et a saját szín kockáiból és 4-et a semleges szín b l. Választanak egy semleges színnek megfelel szín passzolókorongot a semleges játékosnak és a passzolósáv 2. helyére teszik. Ennek következtében a játék folyamán az a játékos, aki el szőr passzol, mindig megnyeri a döntetlen helyzeteket a többiekkel szemben, vagyis az a játékos, aki nem els ként passzol a 3. helyre lesz sorolva, azaz mindig veszít döntetlen esetén.

Az ásatásfázis folyamán (2. fázis) a játékosok normálisan játszanak, majd használhatják a semleges szín kockájukat egy új, semleges ásatás elkezdéséhez (A akció) vagy kiterjeszhetnek egy már megkezdett semleges ásatást (B akció) követve a kocka lerakási szabályt. **A semleges játékos nem használhatja a patrónusokat –nem juthat el nyhöz a patrónusok ereje által.**

A 3. fázis alatt, ha a semleges játékos els vagy második helyre kerül az adott területen, muszály automatikusan kártyát választani más szóval soha nem kerül kocka a múzeum területére. A kártya választása a területen való besorolás alapján történik:

Ha semleges játékos van els helyen, akkor a 3. helyen lév játékos -illetve rangsorolatlan játékos, ha senki más nincs az adott régióban - választja a semleges játékos kártyáját.

Ha a semleges játékos 2. helyen van akkor az 1. helyen lév játékos választja a semleges játékos kártyáját.

A semleges játékos által választott kártyákat mindig el kell dobni.

Ha a semleges játékos egyedül van a területen, akkor mindkét kártyát el kell dobni.

Tanácsok

Óvatosan bánj a kockákkal: azok a kockák, amik felhasználatlanul maradtak az idény végéig, a következő szezonban újra használhatók lesznek. Így az a játékos, aki több kockát halmozott fel, mint az ellenfelei a következő idényben többel fog rendelkezni, mint ellenfelei, ami különösen hasznos lehet a 4. idényben, amikor a játéktér a legnagyobb.

Né harcolj feleslegesen: emlékezz, egy területen az els két játékos nyer valamit vagy telket vagy helyet a múzeum területén. Ennek következtében felesleges felhalmozni kockákat egy területre, ha az adott területen csak egy másik ellenféllel állsz szemben, ugyancsak felesleges mindenáron megpróbálni megtámadni az ellenfelet, ha mindkét telek érdekes.

Tartsd észben a múzeumot!: figyelj a múzeumra: ha nem helyezel kockát a múzeumba, akkor a kártyáid csak egy pontot érnek, ami nem elegend a játék megnyeréséhez. Próbáld megszerezni a belépési lehet séget a múzeumba a Sir Brown kártyával vagy áldozd fel néhány területet, akár egy er set is a megfelel id ben pl. amikor csak két játékos van az adott -feláldozandó- területen és az általad feláldozott kártya senkinek nem jelent majd el nyt .

Passzolj óvatosan: ha túl korán hagyod abba a kockák lerakását, vállalod a kockázatot, hogy más játékos meghaladja a területen a többségedet. Ennek megfelelő en felesleges kockákat áldozni/veszíteni, ha úgy érzed a helyzet elég biztonságos, hisz mindaddig, amíg els nek paszolsz, te nyered meg a döntetlen szituációt.

Köszönet

A szerz köszönetet mond a következők nek: Anne, Cyril, Raphi, William, Dom, Thomas, Manu, Thomas & Julia, Manu, Nicolas & Julie, Adrien & Lydie, Nathalie, éb az összes tesztel nek a hasznos tanácsokért.

**Cartouche, kartus, névgy r

A fáraók neveiket ovális, végén egyeses függ leges vonallal lezárt gy r be írták, mely mágiкусan védeni volt hivatott a király nevét. Csak királyok használhatták, egyes nevek l így lehet megállpítani, hogy királyról van-e szó. A III. dinasztia óta használatos, el tte szerekh-be palotát jelképez téglalapba, vagy gy r be írták az uralkodó nevét. A szerekh el szőr Narmer palettáján jelenik meg.