

Mykerinos – Regolamento italiano

Autore Nicolas Oury – Illustrazioni Arnaud Demaegd – Impaginazione Cyril Demaegd

FAQ & Forum : www.ystari.com

Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 36 carte 'terreno / cliente'
- 100 cubi 'archeologo' (25 di ogni colore: blue, rosso, verde e bianco)
- 8 dischi per i giocatori (2 di ogni colore: blue, rosso, verde e bianco)
- pedine 'clienti' (1 arancione, 1 nera, 1 marrone, 1 giallo, 1 viola)
- questo regolamento

C'era una volta...

1899. Per più di un secolo, gli Europei sono rimasti affascinati dall'Egittologia, e dalle scoperte di Denon, Champollion, Petrie ed altri.

In cerca di avventura e gloria, squadre di archeologi setacciano le sabbie dell'Egitto sperando di trovare tesori nascosti.

Obiettivo del gioco

I giocatori impersonano archeologi che lavorano per dei clienti. Scavano in terra d'Egitto in cerca di preziosi artefatti, che adoreranno le stanze più prestigiose del museo. Alla fine del gioco, il museo organizza una grande esposizione. Il giocatore che ha guadagnato il maggior prestigio (scoprendo cose e ottenendo posti vantaggiosi nel Museo) vincerà la partita.

Preparazione

- Mettere il tabellone al centro del tavolo.
- Piazzare i cubi colorati accanto al tabellone di gioco. Costituiranno la **Riserva comune dei giocatori**.
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende i corrispondenti due dischi, poi piazza uno di questi dischi sullo spazio 0 del percorso dei punti (1), e l'altro disco vicino al percorso di rinuncia (4).
- Un giocatore, scelto a caso, inizia il gioco: prende le cinque pedine "clienti" e le piazza a caso, una alla volta, negli spazi tondi delle cinque ali del Museo (3).

Principi di gioco

Il gioco è diviso in quattro stagioni. Durante ogni stagione, i giocatori scavano una regione dell'Egitto piazzando i loro uomini nelle varie aree di scavo della regione. Al termine della stagione, una volta eseguito lo scavo, gli archeologi meglio classificati, possono o reclamare un lotto di terra oppure spedire fuori i loro uomini per preparare l'esibizione finale al Museo.

Ogni lotto di terra viene messo sotto la tutela di un cliente. Reclamando un lotto di terra un giocatore ottiene il diritto per attrarre un cliente e per usarne lo specifico potere (del cliente) nel corso delle stagioni seguenti.

Il Museo è suddiviso in più stanze di vario prestigio. I giocatori possono prenotare queste stanze mandando i loro uomini nel Museo. Loro devono scegliere attentamente fra le diverse ali, mantenendo un occhio ai progressi dei loro avversari.



1. Percorso punteggi
2. Museo
3. Ali del Museo
4. Percorso di rinuncia
5. Clienti

Carte

35 delle 36 carte hanno come caratteristica un lotto di terra sul davanti, ed un cliente sul retro. L'ultima carta anche è caratterizzata da un lotto di terra, ma non ci sono clienti rappresentati sul retro.

Lotti: I lotti sono pezzi di terra nei quali i giocatori possono piazzare i loro cubi per eseguire degli scavi. Ogni lotto è diviso in sei spazi che possono essere vuoti o contenere una piramide. Gli spazi contenenti una piramide sono ostacoli; i giocatori non possono piazzare cubi su queglii spazi. In più, al centro di ogni lotto, c'è un cartiglio con delle informazioni scritte sopra. Il cartiglio indica il grado di prestigio del lotto: alcune carte non hanno figure su di esse, altre hanno un 2, un 3 o un 5, che rappresenta i punti prestigio che i giocatori conteggeranno se loro posseggono il lotto. Al centro del cartiglio un segno indica il cliente al quale il lotto è assegnato.

Regioni: All'inizio di ogni round, si prepara una nuova regione, composta da lotti (vedere fig. 1; inoltre vedere la Fase 1). La regione è una mappa. Essa è composta da aree (fig. 2), le quali sono gruppi di due lotti.

NB: I lotti non hanno su e giù; possono essere piazzate in ogni direzione.

Le varie aree che compongono una regione, possono essere separate da uno spazio per essere meglio differenziate. Comunque, le aree sono considerate adiacenti. Così, due spazi che si trovano lato-a-lato ortogonalmente (non diagonalmente) su due carte differenti sono considerate adiacenti (fig. 3). Inoltre, i cartigli non sono considerati ostacoli, di conseguenza, due spazi separati da un cartiglio sono considerati adiacenti.

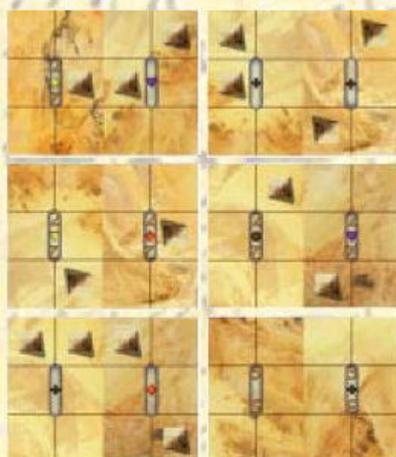


Fig. 1: una regione



Fig. 2: un area

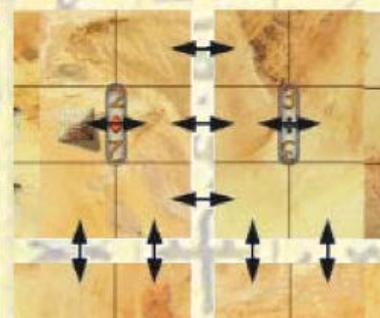


Fig. 3: spazi adiacenti

Avanzamento del gioco

Il gioco è diviso in quattro stagioni; ogni stagione a sua volta è divisa in tre fasi.

Fase 1 – Nuova stagione

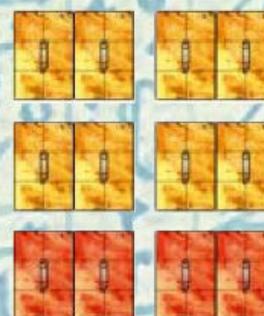
All'inizio di ogni round, i giocatori ottengono cubi del loro colore dalla **riserva comune**. Ogni giocatore mette i propri cubi di fronte a se. In questo modo prendono:

- 11 cubi in partite con 3 giocatori
- 8 cubi in partite con 4 giocatori

Se non ci sono abbastanza cubi nella riserva comune, il giocatore può soltanto prendere cosa è rimasto.

I cubi che sono stati presi dalla riserva comune costituiscono la **riserva personale** del giocatore.

Poi, il primo giocatore sviluppa la regione per essere scavata durante questa stagione: il giocatore mescola la pila di carte e prepara la regione come mostrato sulla destra (i lotti in alto).



Preparazione della regione: nelle stagioni 1, 2 e 3, otto lotti vengono sistemati per formare quattro aree (due linee con due aree per linea – vedere le carte gialle nel diagramma). Nella stagione 4, dodici lotti sono piazzati per formare sei aree (tre linee con due aree per linea – vedere le carte gialle E le carte rosse nel diagramma – inoltre vedere la fig. 1 della pagina precedente).

Fase 2 – Scavi

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può, nel suo turno, scegliere **una** azione tra le quattro azioni seguenti:

A) Iniziare un nuovo scavo

Il giocatore prende *un cubo* dalla sua riserva personale e lo piazza in **uno spazio libero di sua scelta** nella regione che si sta scavando. E' impossibile piazzare un cubo su uno spazio contenente una piramide.

B) Estendere uno scavo preesistente

Il giocatore prende due cubi dalla sua riserva personale. Piazza il primo cubo **su uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente ad uno spazio che già contiene uno dei suoi cubi**. Poi il giocatore piazza il suo secondo cubo **su uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente allo spazio dove ha appena piazzato il primo cubo**. Questi cubi non possono essere piazzati su un quadrato contenente una piramide.

C) Passare

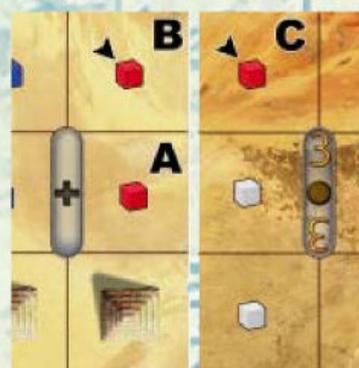
Il giocatore passa, per fare questo piazza il suo disco su uno spazio libero del percorso di rinuncia (ossia, lo spazio con il numero più basso ancora disponibile). La fase 2 per questo giocatore è terminata. Questa è la sola azione disponibile quando un giocatore non possiede cubi nella sua riserva personale.

D) Attirare un cliente

Questa azione è disponibile a partire dalla seconda stagione, grazie ai lotti che i giocatori otterranno durante la Fase 3 della prima stagione (vedere **Fase 3**).



Il giocatore Blue inizia un nuovo scavo. Egli può piazzare il suo cubo sullo spazio A o B (spazi liberi), ma non su C o D (i quali contengono già dei cubi), né su E o F (perché ci sono le piramidi).



Il giocatore Rosso estende uno degli scavi esistenti (spazio A) piazzando un cubo rosso su B, poi un altro su C.



Il giocatore Verde passa, e mette un disco sul primo spazio libero del percorso di rinuncia (lo spazio 1, dal momento che il Verde è il primo a passare).

Grazie mezzi finanziari, i cinque clienti possono aiutare i giocatori con i loro specifici poteri.

Al suo turno, il giocatore inclina la carta che rappresenta il cliente a cui lui è interessato. Poi il giocatore agisce come indicato (vedere sotto). **Un dato giocatore può inclinare soltanto una carta per turno.** Una carta inclinata non può essere usata ancora durante la stessa stagione, ma un giocatore può attirare lo stesso cliente più volte nella stessa stagione (finché il giocatore ha carte da inclinare, con il cliente rappresentato sopra).

a) Lady Violet

Il giocatore prende un cubo del suo colore dalla **Riserva comune** e lo piazza nella sua riserva personale. Poi, il **giocatore effettua l'azione A (iniziare uno nuovo scavo) o l'azione B (estendere uno scavo preesistente)**. Se il giocatore non ha cubi nella Riserva comune, non può effettuare questa azione.

b) Lord Lemon

Il giocatore può iniziare un nuovo scavo prendendo un cubo dalla riserva personale e piazzandolo su di uno spazio contenente una piramide (azione A), OPPURE estendere uno scavo esistente piazzando **uno dei due cubi** della sua riserva personale sullo spazio contenente una piramide (azione B).

c) Sir Brown

Il giocatore manda uno dei suoi uomini fuori dalla riserva per andare in una stanza del Museo. Invece di giocarlo nella regione, piazza un cubo dalla sua **riserva personale** nel Museo (assicuratevi di seguire le **regole di piazzamento del Museo** (vedere **Fase 3 – Piazzare dei cubi nel Museo**)).

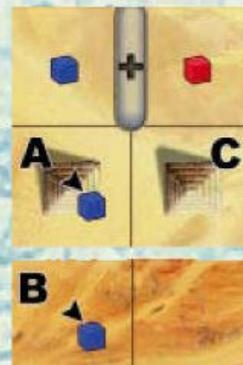
d) Mrs. Blackmore

Il giocatore può iniziare un nuovo scavo piazzando due cubi, presi dalla riserva personale, invece di uno. Il giocatore mette il primo cubo su di uno spazio libero di sua scelta, ed il secondo cubo su **uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente al primo cubo piazzato**. Questi cubi non possono essere piazzati su di uno spazio contenente una piramide.

e) Colonnello Tangerine

Il giocatore può estendere uno scavo esistente piazzando **tre cubi** dalla propria riserva personale invece di due. Il giocatore piazza il primo cubo **su uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente ad uno spazio che già contiene un cubo del suo colore**. Poi il giocatore piazza il secondo cubo **su uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente al primo**, ed il terzo cubo **su uno spazio libero, orizzontalmente o verticalmente adiacente al secondo cubo**. Questi cubi non possono essere piazzati su uno spazio contenente una piramide.

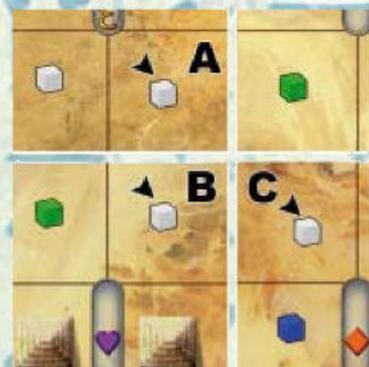
Quando è rimasto un solo giocatore in gioco (ossia, tutti gli altri hanno passato), quel giocatore può effettuare soltanto **una azione**. Poi, la partita prosegue con la fase 3.



Il giocatore Blue inclina una carta rappresentante Lord Lemon. Poi il giocatore Blue estende uno dei suoi scavi mettendo un cubo su A (piramide) e B. Dal momento che A già contiene una piramide, è impossibile per il Blue piazzare il suo secondo cubo sullo spazio C.



Il giocatore Rosso inclina una carta con Mrs Blackmore, e mette un cubo su A e l'altro su B, il quale è adiacente a A.



Il giocatore Bianco inclina una carta con il Colonnello Tangerine. Poi, il Bianco estende uno dei suoi scavi piazzando tre cubi sugli spazi A, B e C.

Fase 3 – Ispezione

Durante questa fase, i giocatori reclameranno lotti di terreno e prenoteranno stanze del Museo per l'esposizione finale.

Ispezione delle aree

Contate le aree una ad una, iniziando da quella nell'angolo in alto a sinistra della regione. Conteggiate linea per linea, da sinistra a destra.

In ogni area, i giocatori sono classificati in funzione del numero totale di cubi che sono stati piazzati. Il giocatore che ha il numero totale più alto di cubi in un'area diventa primo, il giocatore con il secondo numero più grande diventa secondo, e così via. **I giocatori che non hanno piazzato cubi nell'area non saranno classificati.**

Pareggi: Se due o più giocatori hanno piazzato lo stesso numero di cubi nell'area, si guarda al percorso di rinuncia per risolvere il pareggio ed avere una classifica. In questo caso, **il giocatore che occupa lo spazio con il numero più basso (ossia, il giocatore che è passato per primo), vince il pareggio.**

Il giocatore che si è classificato primo nell'area deve scegliere tra le due seguenti azioni:

- Prendere una delle due carte lotto che formano l'area (vedere **reclamare un lotto**).
- Prenotare una stanza nel Museo piazzando uno dei suoi cubi dalla **riserva comune** (vedere **Piazzare i cubi nel Museo**). Questa azione è impossibile se il giocatore non possiede più cubi nella riserva comune.

Poi, il giocatore classificatosi secondo deve scegliere le due seguenti azioni:

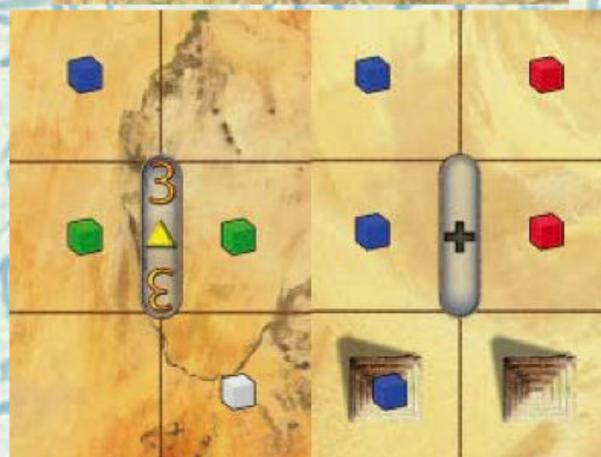
- Prendere la carta lotto rimanente (se il primo giocatore ha preso l'altra carta) oppure una delle due carte lotto (se il primo giocatore ha piazzato un cubo nel Museo).
- Prenotare una stanza nel Museo piazzando uno dei suoi cubi dalla **riserva comune**. Questa azione è impossibile se il giocatore non possiede più cubi nella riserva comune.

Fate attenzione: in rari casi un giocatore può essere da solo in un'area. In un simile caso, il giocatore ottiene da SOLO i punti come primo giocatore classificato.

Se ci sono carte rimaste dopo che il primo ed il secondo giocatore hanno fatto la loro scelta (ossia, se almeno uno di loro ha prenotato una stanza nel Museo), il giocatore classificato terzo e possibilmente il giocatore in quarta posizione, può prendere il rimanente lotto(i). **Loro non possono andare al Museo.**



Le aree sono conteggiate seguendo l'ordine mostrato sopra.



Ispezione di un'area: in questa area il Blue si classifica primo con quattro cubi, il Rosso e il Verde hanno entrambe due cubi, ed il Bianco non possiede cubi. Il Verde è passato prima del Rosso, così il Verde occupa un posto migliore sul percorso di rinuncia, e di conseguenza si classifica secondo. Il Rosso terzo ed il Bianco quarto.

Il Blue deve scegliere tra le due carte ed il Museo. Egli sceglie la carta a sinistra, la quale ha un valore di 3, così il Blue muove la sua pedina di tre spazi sul percorso dei punti. Poi, il Blue piazza la carta davanti a se con il cliente a faccia in su. A partire dal prossimo turno, il Blue sarà in grado di attivare l'aiuto di Lord Lemon.

Il Verde può scegliere tra la carta rimasta ed il Museo. Egli sceglie di piazzare un cubo nel Museo (vedere il prossimo esempio).

Essendo classificato terzo, il Rosso non può andare al Museo, così egli prende la carta rimanente. Dal momento che la carta non riporta numeri su di essa, il Rosso non muove la sua pedina del punteggio. Il Rosso piazza la carta davanti a se con il cliente a faccia in su. A partire dal prossimo turno, il Rosso sarà in grado di attivare l'aiuto di Mrs. Blackmore.

Dal momento che non sono rimaste carte, il Bianco non ottiene niente. Tutti i cubi sono rimessi nella riserva comune, ed inizia l'ispezione della prossima area.

Infine, scartare le carte in eccesso nell'area (metterle nella scatola). **Tutti i cubi che si trovano nell'area sono rimessi nella riserva comune.** Proseguire sulla prossima area.

Reclamare un lotto

Il giocatore prende la carta. Se ci sono punti nel cartiglio (2, 3 o 5 punti), il giocatore ottiene immediatamente il numero corrispondente di punti prestigio, e muove la pedina di conseguenza sul tracciato del punteggio. Infine, gira la carta cliente a faccia in su e la piazza davanti a se.

Piazzare cubi nel Museo

Il Museo è diviso in un'unica stanza centrale e cinque ali.

Ogni ala è composta da due stanze (una stanza con un valore di "3" apre su un'altra stanza con un valore di "5"), ed è dedicata alle scoperte di uno specifico cliente.

Tra le ali, ci sono stanze con un valore di "2". Queste stanze appartengono alle due ali che le circondano. Loro aprono sulle stanze con valore "5" di queste ali.

Più alto è il valore di una stanza e, maggiore saranno i punti prestigio che la stanza produrrà durante l'esposizione finale. **Ogni stanza può contenere al massimo un cubo.**

Ogni qualvolta un giocatore mette un cubo nel Museo, può o:

- Piazzarlo in una qualsiasi stanza con valore "2" o "3",
- Oppure piazzarlo in una stanza con valore "5" adiacente ad una stanza con valore "2" o "3" che già controlla.

Fine della fase

Quando tutte le aree sono state ispezionate, la fase è terminata.

Poi:

- L'ultimo giocatore sul percorso di rinuncia diventa il primo giocatore della prossima stagione.
- Le carte clienti che sono state inclinate durante la fase due sono rimesse dritte (così, i giocatori saranno di nuovo in grado di usarle nella prossima stagione).

Inizia una nuova stagione.

I giocatori mantengono i cubi che non hanno usato durante questa stagione; saranno in grado di usarli nella prossima stagione.



Piazzare cubi nel Museo: il Verde piazza un cubo verde dalla riserva comune nel Museo. Questo è il primo cubo Verde nel Museo, così le stanze con un valore di "5" non sono disponibili. E' inoltre impossibile per il giocatore Verde mettere un cubo nelle stanze che sono già occupate, così egli decide di piazzare un cubo nella stanza situata tra le ali di Lord Lemon e Mrs. Blackmore.



Piazzare cubi nel Museo (___): Mentre si ispeziona un'altra area, il Verde sceglie di piazzare un altro cubo nel Museo. Dal momento che c'è già un cubo verde tra le ali di Lord Lemon e Mrs. Blackmore, entrambe le stanze con valore "5" adesso sono disponibili. Il Verde può scegliere inoltre di mettere un cubo in una qualsiasi stanza non occupata con un valore di "2" o "3". Infine, il Verde decide di piazzare un uomo nella stanza "5" di Lord Lemon, la quale, da adesso, non è disponibile agli altri giocatori.

Fine della partita

La partita termina alla fine della quarta stagione. Vengono conteggiati i punti:

Esposizione al Museo

Durante l'esposizione, i giocatori ottengono punti in funzione del numero di carte che posseggono in relazione ai posti che loro occupano nel Museo.

Per esempio, il posto che un giocatore occupa nell'ala di Lord Lemon influirà sul valore delle carte di "Lord Lemon" che possiede. Così, ogni carta farà guadagnare da 1 a 5 punti prestigio.

Per conteggiare i punti nel Museo, iniziare con l'ala numero 1, proseguendo fino all'ala numero 5. Per ogni ala, un giocatore ottiene punti a seconda del numero di carte "cliente" corrispondenti che possiede, e secondo la posizione del giocatore nelle stanze:

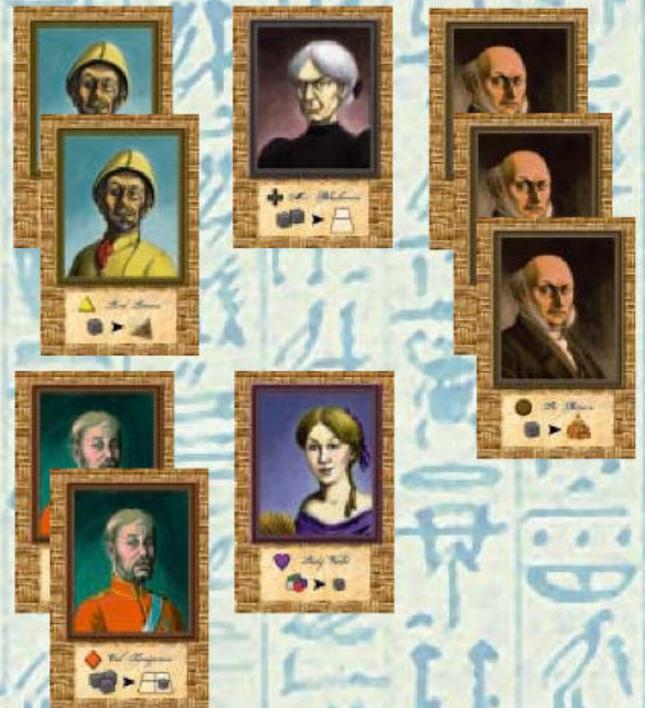
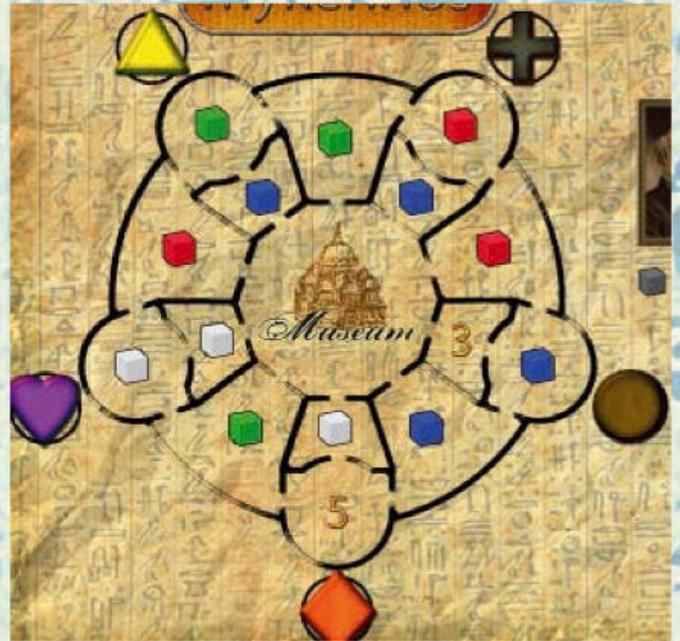
- Se il giocatore è nella stanza "5", egli ottiene cinque punti prestigio per ogni carta che possiede.
- Se il giocatore è nella stanza "3", egli ottiene tre punti prestigio per ogni carta che possiede.
- Se il giocatore è in una stanza adiacente all'ala (stanza 2"), egli ottiene due punti prestigio per carta che possiede.
- Se il giocatore non è né in una stanza dell'ala, né in qualsiasi stanza adiacente all'ala, egli ottiene soltanto un punto per carta posseduta.
- Se il giocatore è in più stanze, per ogni carta che possiede, egli ottiene il numero di punti corrispondenti alla stanza con la più alta figura.

Serie

Per ogni serie di cinque carte "cliente" differenti che un giocatore possiede, ottiene cinque punti.

Il giocatore che possiede il maggior numero di punti prestigio vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che possiede il maggior numero di cubi nella propria riserva personale vince. Se persiste ancora il pareggio, i giocatori si dividono la vittoria.

NB: c'è una carta lotto (la carta da 5 punti) che non appartiene a nessun cliente. Questa carta non fa ottenere punti Museo o punti per le serie di carte, a fine partita.



Esposizione finale al Museo: al termine della quarta stagione, il giocatore Blue possiede le carte mostrate qua sopra. In funzione della posizione dei suoi cubi nel Museo, il Blue ottiene:

- **Tre punti per ogni carta "Lord Lemon", e quindi sei punti totali**
- **Tre punti per la sua unica carta "Mrs. Blackmore"**
- **Cinque punti per ogni carta "Sir Brown", e quindi quindici punti**
- **Due punti per ogni carta "Colonnello Tangerine", e quindi quattro punti**
- **Un punto per la sua carta "Lady Violet".**

Serie: Il Blue possiede una serie completa di cinque carte "cliente" differenti. Di conseguenza, il Blue ottiene cinque punti.

Partite a 2 giocatori

Restano valide le regole come per la partita a 3 giocatori, ma un giocatore neutrale viene giocato collettivamente da entrambe i giocatori. Questo giocatore neutrale non ottiene punti durante la partita; comunque, i giocatori saranno in grado di usare il giocatore neutrale per bloccare il proprio avversario.

All'inizio di ogni stagione (Fase 1), ogni giocatore prende 11 dei propri cubi e 4 cubi di uno stesso colore neutrale. Scegliere un disco per passare dello stesso colore per il giocatore neutrale e piazzarlo sullo spazio 2 del percorso di rinuncia. Di conseguenza, durante la partita, il primo giocatore che passerà vincerà sempre il pareggio contro il giocatore avversario e il giocatore neutrale, mentre il giocatore che non passerà per primo, sarà sempre classificato terzo, e perderà sempre i pareggi.

Durante la fase di scavo (Fase 2), il giocatore gioca normalmente, poi può usare i suoi cubi neutrali per iniziare un nuovo sito di scavo neutrale (azione A), oppure estendere uno scavo neutrale preesistente (azione B), seguendo le normali regole di piazzamento dei cubi. **Il giocatore neutrale non beneficia dei poteri dei clienti.**

Durante la fase d'ispezione (Fase 3), quando il giocatore neutrale si classifica primo o secondo in un'area, egli deve automaticamente scegliere una carta (in altre parole, egli non può mai piazzare cubi nel Museo). La carta è scelta secondo la classifica dell'area:

- Se il giocatore neutrale è classificato primo, il giocatore che si classifica al terzo posto (o il giocatore non classificato, se entrambe i giocatori non sono nell'area) sceglie la carta per il giocatore neutrale.
- Le carte scelte dal giocatore neutrale sono scartate definitivamente dal gioco.
- Se il giocatore neutrale è da solo nell'area, entrambe le carte sono definitivamente scartate.

Suggerimenti

- Gestite la vostra riserva di cubi saggiamente: i cubi che rimangono non usati alla fine di una stagione possono essere usati nella prossima stagione. Così, un giocatore che avrà conservato più cubi dei suoi avversari, avrà maggiore quantità di cubi a disposizione per la prossima stagione, che sarà utile specialmente per la quarta stagione quando la regione sarà più grande.
- Non combattere inutilmente: ricorda che i primi due giocatori di ogni area sono sicuri di guadagnare qualcosa (o un lotto o un posto nel Museo). E' inutile perciò accumulare cubi in un'area dove voi siete minacciati solamente da un avversario, o tentare di colpire un avversario ad ogni costo quando entrambe i lotti sono appetibili.
- Tenete sempre in considerazione il Museo: se non piazzate cubi nel Museo, le tue carte otterranno solamente un punto, e non è sufficiente per vincere la partita. Prova ad assicurarti un accesso al Museo con una carta "Sir Brown", oppure "sacrifica" un po' di lotti (anche uno importante) al momento giusto (per esempio, quando ci sono soltanto due giocatori nell'area, e la carta che sacrificherai non darà benefici a nessuno).
- Usate l'azione "passare" con attenzione: se ti fermi dal piazzare cubi troppo presto, corri il rischio di vedere gli altri giocatori prendere le tue maggioranze. Al contrario, è inutile sprecare cubi se tu pensi che la situazione è abbastanza al sicuro, e dal momento che sarai il primo a passare vincerai tutti i pareggi.

Ringraziamenti

L'autore desidera ringraziare Anne, Cyril, Raphi, William, Dom, Thomas, Manu, Thomas & Julia, Manu, Nicolas & Julie, Adrien & Lydie, Nathalie, e tutti coloro che hanno testato il gioco per i loro acuti suggerimenti.

