

Mykerinos - Il Nilo

Un gioco della Ystari Team - Illustrazioni di Arnaud Demaegd - Layout di Cyril Demaegd - Forum: www.ystari.com
Regole editate da Patrick Korner - Traduzione italiana di Alessandro "Morpheus" Benvenuti rev. 1.0

Contenuto

- 6 tessere Nilo
- 4 gettoni Barca
- queste regole

Preparazione

- Mettere da parte le tessere *Nilo* con un valore di 5. Mescolare le altre cinque tessere *Nilo* e piazzarle coperte ed impilate accanto alle tessere del gioco base.
- Mescolare i gettoni *barca* e piazzarli con il lato barca visibile vicino al tabellone.
- Ogni giocatore prende i tre indicatori tondi del proprio colore e li mette in mano. Due cubi di ogni colore saranno usati al posto degli indicatori per segnare i punti o per passare.

Svolgimento del gioco - Nuove regole

Fase 1 - Nuova stagione

Nuova preparazione della regione: Il primo giocatore prepara la regione come nel gioco base, poi prende le prime due tessere Nilo dalla pila e ne mette una tra le aree 1 & 2, e l'altra tra le aree 3 & 4, in modo che le due tessere siano coperte per metà, ma il cartiglio sia ancora visibile (vedi l'immagine a lato). Gli spazi coperti delle tessere non saranno usati nella fase 2. Prendere a caso un gettone barca e piazzarlo scoperto vicino alla regione.

Ultima stagione: Durante l'ultima stagione, il primo giocatore prende le ultime due tessere Nilo rimaste nella pila più le tessere Nilo con il valore di 5, le mescola e ne mette una tra le aree 1 & 2, 3 & 4, 5 & 6. Non si pesca un gettone Barca.

Tessere Nilo: le tessere Nilo sono divise in due tipi di spazi:

- Spazi Fiume (blue)
- Spazi Terra (giallo)

Gli spazi fiume non appartengono a nessuna area. Essi rappresentano il confine dell'area sulla sinistra e quella sulla destra. I cubi piazzati sugli spazi fiume saranno contati **soltanto** durante la fase d'ispezione del Nilo (vedi sotto).

Gli spazi di terra appartengono all'area situata **sull'altra parte del fiume**. I cubi piazzati sugli spazi di terra saranno contati **soltanto** durante la fase d'ispezione dell'area (come nel gioco base).

Fase 2 - Scavi

A) Iniziare un nuovo scavo

Le regole sono le stesse del gioco base, sebbene possiate iniziare anche uno scavo su uno spazio fiume.

B) Ampliare uno scavo preesistente

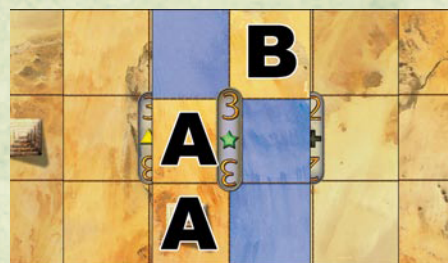
Le regole sono le stesse del gioco base, sebbene possiate ampliare uno scavo su uno o più spazi del fiume.

C) Passare

Le regole sono le stesse del gioco base.



Preparazione della regione: preparate come al solito, poi mettete una tessera Nilo tra le aree 1 & 2 ed un'altra tra le aree 3 & 4. Durante l'ultima stagione, mettere una terza tessera tra le aree 5 & 6.



I due spazi deserto indicati con una A appartengono all'area sulla sinistra. Lo spazio indicato con una B appartiene all'area sulla destra. Gli spazi di fiume (spazi blue) non appartengono a nessuno.

D) Appellarsi ad un mecenate

f) Governatore Greenwish

Il giocatore effettua l'azione A (inizia un nuovo scavo) o B (amplia uno scavo preesistente) e poi **mette uno dei suoi gettoni** su:

- Una stanza vuota nel Museo, OPPURE
- Uno spazio libero della regione (ossia, non occupato da cubi, gettoni oppure da una piramide).

Durante questa fase, nessun giocatore è autorizzato a piazzare un cubo (o un gettone) sullo spazio o nella stanza occupata dal gettone del giocatore.

Il proprietario del gettone ha il diritto di insediarsi nello stesso spazio o nella stessa stanza in un turno seguente, effettuando l'azione A o B (se il gettone è nella regione) oppure usando il potere di Sir Brown (se il gettone è nel Museo). In entrambi i casi, il gettone è restituito alla riserva del proprietario.

Fase 3 - Ispezione

1) Rimuovere i gettoni "Greenwish".

I gettoni dei giocatori rimasti nella regione o nel museo sono rimossi e restituiti alla riserva dei loro proprietari.

2) Ispezione del Nilo

I giocatori sono classificati secondo il numero totale di cubi che hanno piazzato sugli **spazi fiume** nella regione. I pareggi sono spezzati come nel gioco base.

• Il giocatore con la **maggioranza di cubi sul fiume** riceve la tessera **Nilo** a sua scelta da quelle in gioco. Il giocatore segna il numero di punti indicati sulla tessera e la mette con la faccia del mecenate visibile davanti a lui. Le altre tessere Nilo vanno in fondo alla pila delle tessere Nilo. I cubi rimossi dagli spazi di fiume tornano alla riserva generale. I cubi messi sugli spazi di terra delle tessere Nilo sono mossi sulle aree a cui appartengono. Questi cubi saranno presi in conto nell'ispezione delle aree.

• Il giocatore con la **seconda maggioranza di cubi sul fiume** riceve il **gettone Barca** in gioco durante questo turno (vedere sotto).

Ultima stagione: Il giocatore classificato primo ottiene la tessera Nilo con un valore di 5, ed il giocatore classificato secondo ottiene una delle tessere Nilo con un valore di 3. Le tessere restanti sono scartate.

3) Effettuare le **ispezioni delle aree** come nel gioco base.

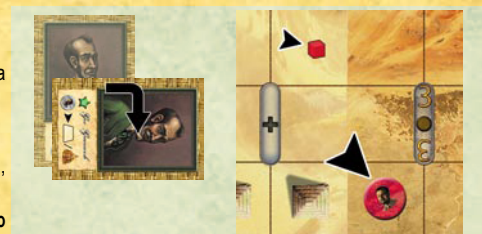
Fine della partita

Esibizione al museo

La carta del Governatore Greenwish non fa ottenere nessun punto aggiuntivo.

Serie

Per ogni serie di cinque mecenati differenti che si posseggono, si segnano 5 punti. Le carte del Governatore Greenwish sono considerate **Jolly**. Un giocatore può usare una o più di queste carte per completare la serie.



Il Rosso inclina una carta Greenwish ed inizia un nuovo scavo. Poi, deve scegliere tra il piazzare un gettone su di uno spazio libero della regione o piazzarlo in una stanza del museo. Quale che sia la sua scelta, lo spazio non sarà più disponibile per gli altri giocatori per il resto della fase.



Dopo l'ispezione del Nilo, le tessere Nilo sono rimosse dalla regione. I cubi che erano piazzati sul fiume vanno nella riserva generale e i cubi piazzati nelle zone di deserto si muovono sugli spazi di terra a cui appartengono. Così, il cubo blue è mosso nell'area a sinistra, ed il cubo rosso è mosso nell'area a destra.



Con due carte Greenwish, il Rosso completa una serie di 5 mecenati.

Gettoni Barca



Il giocatore ottiene immediatamente 2 o 3 punti.

Il giocatore prende immediatamente 2 cubi dalla riserva generale e li aggiunge alla sua riserva personale.



Il giocatore può scartare questo gettone durante la fase 3 per vincere un pareggio in cui è coinvolto. Il gettone può essere usato a partire dalla stagione in cui è stato guadagnato.

