

Mykerinos – Regolamento Italiano

Un gioco di Nicolas Oury – Illustrato da Arnaud Demaegd – progetto di Cyril Demaegd
Faq & forum : www.ystari.com

Contenuto:

- 1 Tabellone di gioco.
- 36 “Terreni/carte mecenate”.
- 100 cubi archeologo (25 per ogni colore: blu, rosso, verde e bianco).
- 19 segnalini per i giocatori (incluso 1 segnalino primo giocatore e 6 segnalini punteggio “+50”).
- 5 Tessere mecenate (arancione, nero, marrone, giallo e viola).
- Regolamento di gioco

C’era una volta...

1899. Da più di un secolo l’opinione pubblica europea è affascinata dall’egittologia e dalle scoperte di Denon, Champollion, Petrie e gli altri. Cercando avventura e gloria, squadre di archeologi cercano tra le sabbie dell’Egitto nuovi, nascosti tesori.

Scopo del gioco:

I giocatori assumono il ruolo di archeologi assoldati da famosi mecenati. Questi scaveranno la terra d’Egitto alla ricerca di preziosi artefatti che andranno ad adornare le più prestigiose stanze del museo. Alla fine del gioco, il Museo organizzerà una grande esposizione. Il giocatore che avrà guadagnato il maggior prestigio (scoprendo artefatti e accaparrandosi le stanze più prestigiose del museo) vince il gioco.

Preparazione:

La plancia è piazzata sul tavolo.

- I cubi multicolore vendono posti vicino alla plancia, questi costituiscono la “**Riserva Generale**”.
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende 2 segnalini corrispondenti e ne piazza uno sullo spazio 0 del “percorso segna punti” (1), e l’altro accanto alla “**scala di passo**” (4) (ovvero la scala che indica la sequenza in cui i giocatori hanno passato durante il turno, vedi più avanti in questo regolamento).
- Un giocatore scelto a caso, comincia il gioco. Questi prende le cinque tessere “mecenate” e le piazza, casualmente, uno ad uno, negli spazi circolari delle cinque ali del museo. (3).

Regole del gioco:

Il gioco è diviso in quattro stagioni. Durante ogni stagione. Il giocatore effettua scavi in una regione dell’Egitto piazzando, nelle varie aree della regione, i propri uomini. Alla fine della stagione, quando lo scavo è stato portato a termine, l’archeologo meglio classificato può reclamare il lotto di terreno oppure scegliere di mandare i propri uomini a preparare la grande esposizione del Museo. Ogni lotto di terreno è sotto la tutela di un mecenate. Reclamando un lotto, il giocatore guadagna il diritto di appellarsi al mecenate ed ad usare la specifica abilità del mecenate nel corso della stagione successiva.

Il Museo è diviso in più stanze con diverso prestigio. Il giocatore può prenotare queste stanze inviando un proprio uomo presso il Museo stesso. Questi deve scegliere attentamente tra le diverse ali del museo guardando facendo attenzione ai propri progressi e a quelli degli avversari.



1: Percorso Segnapunti

2: Museo

3: Ali del Museo

4: “Scala di passo”

5: Mecenate

Carte:

35 delle 36 carte rappresentano lotti di terra sul fronte ed uno dei cinque mecenati sul dorso. Una carta, a differenza delle altre, rappresenta solamente un lotto, essa non riporta nessun mecenate.

Lotti: I lotti sono appezzamenti di terra nei quali il giocatore può piazzare i propri archeologi (cubetti) e procedere con gli scavi. Ogni lotto è diviso in sei spazi che possono essere vuoti o contenere piramidi (ostacoli); i giocatori non possono piazzare cubetti sopra questi ultimi. Inoltre, al centro di ogni lotto, è presente un cartiglio contenente informazioni sul lotto medesimo. Il cartiglio indica il livello di prestigio del lotto: alcuni lotti non riportano punti prestigio mentre altri ne riportano 2, 3 o 5.

Al centro del cartiglio, un simbolo indica il mecenate a cui tale lotto verrà assegnato.

Regioni: All’inizio di ogni round (stagione), una nuova regione – composta da lotti – viene preparata. (Vedi fig. sottostante e Fase 1). La regione è la plancia di gioco per questo round. Questa è composta da aree (fig. 2), ossia gruppi di due lotti.

NB: I lotti non hanno nessun verso, possono, quindi, essere piazzati in ogni direzione.

Le varie aree che compongono una regione devono essere separate da uno piccolo spazio in modo da essere facilmente distinte. In ogni modo, queste aree, saranno da essere considerate comunque adiacenti. Così, due spazi che sono fianco a fianco ortogonalmente (non diagonali) su due carte differenti sono da considerare adiacenti (fig.3). Infine è bene ricordare che i cartigli non sono considerati ostacoli. Di conseguenza, due spazi separati da un cartiglio sono, di fatto, adiacenti.

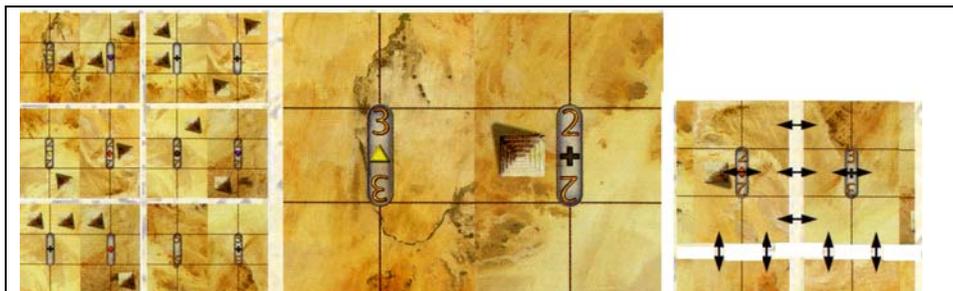


Fig.1: una regione

Fig.2 : un'area

Fig.3 : spazi adiacenti

Svolgimento del gioco.

Il gioco è diviso in quattro stagioni, ogni stagione, a sua volta, è divisa in 3 fasi.

Fase 1: Nuova stagione.

All'inizio di ogni round i giocatori ricevono i cubi del proprio colore dalla riserva generale.

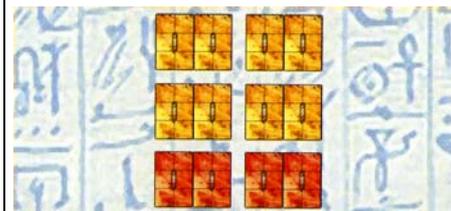
Ogni giocatore piazza i propri cubi di fronte a se prendendo:

- 11 cubi se si gioca in 3 giocatori
- 8 cubi se si gioca in 4 giocatori

Se non sono rimasti abbastanza cubi nella riserva generale, i giocatori prendono i restanti.

I cubi presi dalla riserva generale compongono la riserva personale.

In seguito, il primo giocatore prepara la regione sulla quale effettuare gli scavi. Il giocatore meschia il mazzo dei lotti e costruisce la regione come mostrato a destra (i lotti vengono posti a faccia scoperta).



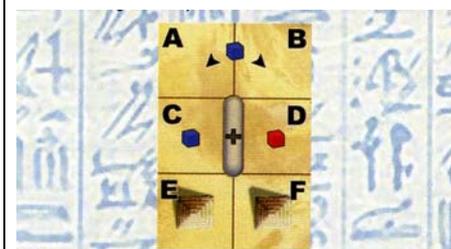
Preparare una nuova regione: nelle stagioni 1, 2 e 3, otto lotti sono utilizzati per comporre quattro aree (due linee con due aree per linea – Vedi le carte gialle nella figura). Nella stagione 4, 12 lotti sono utilizzati per formare 6 aree (tre linee con due aree per linea, vedi le carte gialle e le carte rosse nella figura).

Fase2: Scavi.

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

A) Cominciare un nuovo scavo.

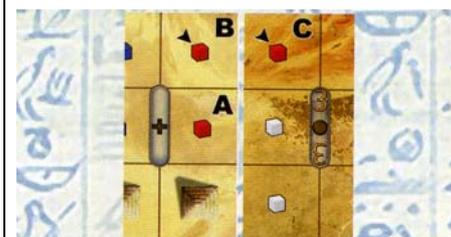
Il giocatore prende un cubo dalla propria **riserva personale** e lo piazza su uno spazio libero a sua scelta sulla regione degli scavi. Non è possibile piazzare un cubo in uno spazio contenente una piramide.



Il blu comincia un nuovo scavo. Egli piazza i propri cubi nello spazio A o B (spazi vuoti), ma non in C e D (che già contengono cubi) e non in E ed F (a causa delle piramidi)

B) Estendere uno scavo pre-esistente.

Il giocatore prende **due** cubi dalla sua **riserva personale**. In seguito piazza il primo cubo in uno spazio libero ortogonalmente adiacente ad uno spazio che già contiene un proprio cubo. In seguito, il giocatore, piazza il suo secondo cubo in uno spazio ortogonalmente adiacente allo spazio nel quale ha piazzato il suo primo cubo. Questi cubi non possono essere piazzati in caselle che contengono piramidi.



Il rosso estende il proprio pre-esistente scavo piazzando i cubi in B e, successivamente in C.

C) Passare.

Il giocatore passa. Quando si usa questa azione si deve piazzare il proprio segnalino nel primo spazio libero della “scala di passo”(cioè, nello spazio con il numero più basso disponibile). **Il giocatore che ha scelto di passare termina immediatamente la fase due.** Questa è l'unica azione disponibile per i giocatori che non hanno più cubi disponibili nella propria riserva personale.



Il verde passa, e piazza il proprio disco nel primo spazio libero sulla “Scala di Passo”

D) Appellarsi ai mecenati.

Questa azione è disponibile dalla seconda stagione in poi. Grazie ai lotti che i giocatori hanno ottenuto durante la fase 3 della prima stagione (vedi fase 3).

Grazie alle proprie finanze, i cinque mecenati, possono aiutare il giocatore con i loro poteri specifici.

Al proprio turno il giocatore “tappa” una delle carte in suo possesso raffigurante il mecenate che gli interessa.. Un giocatore può “tappare” solo una carta per turno. Una carta “tappata” non può venire utilizzata durante la stessa stagione, ma, il giocatore può appellarsi varie volte ai mecenati durante la medesima stagione. (Almeno finché il giocatore avrà altre carte libere da “tappare”)

A) Lady Violet:

Il giocatore prende un proprio cubo dalla riserva generale e lo piazza nella propria riserva privata.

Di seguito il giocatore esegue l’azione A (Comincia un nuovo scavo) o l’azione B (Estendere uno scavo pre-esistente). Se il giocatore non ha più cubi nella riserva generale, non può eseguire questa azione.

B) Lord Lemon:

Il giocatore può fare partire un nuovo scavo prendendo un cubo dalla sua riserva personale e piazzandolo su uno spazio che contiene una piramide (azione A) oppure estendere uno scavo pre-esistente piazzando uno dei due cubi dalla sua riserva personale in uno spazio che contiene una piramide.

C) Sir Brown:

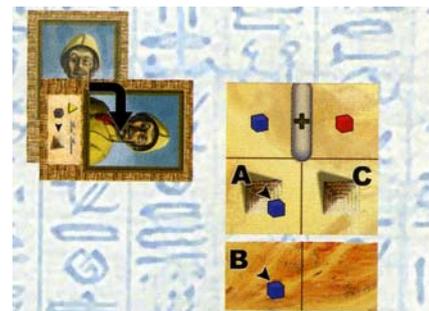
Il giocatore invia uno dei suoi uomini a prenotare una stanza del Museo. Invece di giocarlo in una regione, il giocatore piazza un cubo dalla sua riserva personale presso il Museo. (Rispettando le normali regole di piazzamento Museo) (vedi fase 3: Piazzare cubi al Museo).

D) Mrs. Blackmore:

Il giocatore può fare partire un nuovo scavo piazzando due cubi dalla sua riserva personale al posto di uno solo. Il giocatore piazza il primo cubo in uno spazio libero a sua scelta, e, il secondo cubo, in uno spazio libero e adiacente ortogonalmente al primo. Questi cubi non possono essere piazzati in spazi contenenti piramidi.

E) Colonel Tangerne:

Il giocatore può estendere uno scavo esistente piazzandovi tre cubi presi dalla propria riserva personale (anziché i normali due). Il giocatore piazza il primo cubo in uno spazio libero adiacente ortogonalmente ad uno spazio che già contiene un cubo dello stesso colore. In seguito piazza il secondo cubo in uno spazio ortogonalmente adiacente al primo e, infine, piazza il terzo cubo, in uno spazio adiacente ortogonalmente secondo. Questi cubi non possono essere piazzati in spazi contenenti piramidi.



Il blu “Tappa” la carta Lord Lemon. Quindi blu estende uno dei propri scavi piazzando il cubo A (piramide) e B. Visto che A è piazzato già su una piramide il giocatore blu non può piazzare il suo secondo cubo su C.



Il rosso tappa Mrs. Blackmore e piazza uno dei suoi cubi su A e l'altro su B (adiacente ad A)



Il bianco “Tappa” Colonel Tangerne. Poi estende un proprio scavo piazzando i tre cubi su A, B e C.

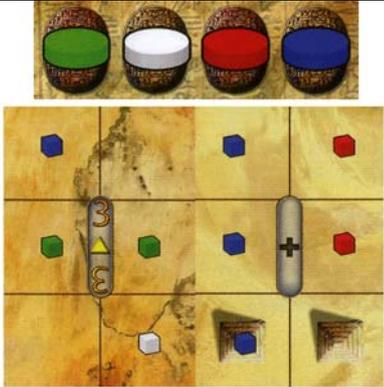
Quando rimane un solo giocatore (ovvero, quando tutti gli altri hanno passato), questi può eseguire solamente un'altra azione. Successivamente il gioco prosegue con la fase 3.

Fase 3: Controllo.

Durante questa fase, i giocatori, reclamano lotti e stanze del Museo per l'esposizione finale.

Controllo dell'area:

<p>Conteggiare le aree, ad una ad una, partendo da quella nell'angolo in alto a sinistra della regione. Le aree vengono controllate linea per linea da sinistra a destra.</p> <p>Le aree vengono conteggiate in base allo schema a lato.</p>	
---	---

<p>In ogni area, i giocatori si classificano sulla base del numero totale dei cubi piazzati. Il giocatore con il numero di cubi più alto all'interno dell'area si piazza primo, quello con il secondo numero più alto si piazza secondo e così via. I giocatori che non hanno piazzato nessun cubo nell'area non vengono considerati classificati.</p> <p>Pareggio: Se due o più giocatori hanno piazzato lo stesso numero di cubi all'interno dell'area conteggiata, è necessario controllare la "scala di passo" per risolvere il pareggio. In questo caso, il giocatore che occupa lo spazio con il numero più basso sulla "scala di passo" (in pratica colui che ha passato per primo) vince il pareggio.</p> <p>Il giocatore primo classificato nell'area deve scegliere di effettuare una delle seguenti due azioni:</p> <ul style="list-style-type: none">• Prendere uno dei due lotti che compongono l'area. (vedi reclamare lotti).• Prenotare una stanza nel Museo piazzandovi uno dei propri cubi dalla riserva generale (vedi piazzare cubi nel Museo). Questa azione non è possibile se il giocatore non possiede nessun cubo nella riserva generale. <p>Successivamente, il giocatore secondo classificato, sceglie una delle seguenti due azioni:</p> <ul style="list-style-type: none">• Prendere la carta lotto rimasta (se il giocatore primo classificato ha preso una delle due carte), oppure scegliere una delle due carte che compongono l'area (se il giocatore primo classificato ha piazzato cubi nel Museo).• Prenotare una stanza nel Museo piazzandovi uno dei propri cubi dalla riserva generale. Questa azione non è possibile se il giocatore non ha cubi nella riserva generale. <p>Attenzione: In rari casi un giocatore può essere presente da solo in un'area. In questo caso il giocatore si classifica sempre e solo come primo classificato.</p> <p>Se dopo le azioni del primo e secondo classificato sono rimaste carte lotto (nel caso almeno uno di loro abbia prenotato stanze nel Museo), il giocatore che si è classificato terzo, ed, eventualmente anche il quarto giocatore, possono prendere il/i lotti rimasti.</p> <p>I giocatori classificati terzi/quarti non potranno comunque prenotare stanze nel museo.</p> <p>Infine, scartate le eventuali carte in eccesso ancora presenti nell'area (rimettetetele nella scatola). Tutti i cubi presenti sull'area sono rimessi nella riserva generale. Proseguite il conteggio delle aree rimanenti.</p>	 <p>In questa area, il Blu si classifica primo con 4 cubi, Rosso e Verde hanno 2 cubi ciascuno ed il Bianco ne ha solo 1. Verde ha passato prima di Rosso (vedi "scala di passo") e, di conseguenza, si piazza al secondo posto. Rosso si classifica terzo e Bianco quarto.</p> <p>Blu deve scegliere tra le due carte ed il Museo. Decide per la carta di sinistra dal valore 3, così Blu muove il proprio segnalino di 3 spazi sul percorso segnapunti. Poi piazza la carta con il mecenate a fonte scoperto di fronte a se, il prossimo turno Blu potrà attivare Lord Lemon.</p> <p>Verde può scegliere tra la carta rimasta ed il Museo. Sceglie il Museo e vi ci piazza uno dei propri cubi.</p> <p>Rosso, che si è piazzato terzo, non può scegliere il Museo, quindi prende la carta lotto rimanente. Visto che su questa non sono riportati punti, Rosso non muove il segnalino sul percorso segnapunti. Rosso piazza la carta di fonte a se con il mecenate rivolto verso l'alto.</p> <p>Visto che non sono rimaste carte Bianco non guadagna nulla.</p> <p>Tutti i cubi sono rimessi nella riserva generale e si passa al conteggio dell'area successiva.</p>
---	--

Reclamare un lotto

Il giocatore prende una delle carte lotto che compongono l'area conteggiata. Se sul cartiglio sono presenti dei punti (2, 3 o 5) il giocatore muove immediatamente il proprio segnalino presente sul percorso segnapunti di un numero di spazi corrispondente. In seguito, gira la carta lotto sul lato "Mecenate" (il retro del lotto) e la piazza di fonte a sé.

Piazzare cubi nel Museo.

Il museo è diviso in un'area centrale e cinque ali.

Ogni ala è composta da due stanze (una con valore 3 ed una con valore 5) e sono dedicate alle esposizioni di specifici mecenati.

Tra le ali si trovano stanze con valore 2. Queste stanze appartengono ad entrambe le ali che le racchiudono.

Maggiore è il valore delle stanze e maggiore è il prestigio che produrranno durante l'esposizione finale. **Ogni stanza può contenere un solo cubo.**

Ogni volta che un giocatore piazza un cubo nel Museo questi deve:

- Piazzarlo in una stanza libera 2 o 3.

Oppure

- Piazzarlo in una stanza 5 adiacente ad una stanza 2 o 3 che già controlla.



Verde piazza un cubo dalla sua riserva personale nel Museo. Questo è il suo primo cubo nel museo così le stanze di valore 5 non sono disponibili. Inoltre Verde non può piazzare un cubo in stanze già occupate. Così Verde decide di piazzare il proprio cubo nella stanza tra le ali di Lord Lemon e Mrs. Blackmore.



(continua): dopo avere controllato un'altra area. Verde sceglie di piazzare un ulteriore cubo nel museo. Poiché Verde ha già un proprio cubo tra le ali di Lord Lemon e Mrs. Blackmore. Le due stanze di valore 5 sono ora disponibili. Verde può, inoltre, scegliere di mettere un cubo in ogni stanza non occupata dal valore di 2 o 3. Alla fine verde decide di piazzare il proprio uomo nella stanza di Lord Lemon di valore 5, la quale, da adesso, non sarà più disponibile agli altri giocatori.

Fine della fase.

Quando la fase di controllo finisce:

- L'ultimo giocatore presente sulla "Scala di passo" diventa il primo giocatore della prossima stagione.
- La "scala di passo" viene svuotata.
- Le carte mecenate che sono state "tappate" durante la fase 2 sono rimesse dritte (in questo modo i giocatori potranno utilizzarle nuovamente durante la prossima stagione)
- Una nuova stagione ha inizio.
- I giocatori conservano i cubi presenti nelle proprie riserve personali che non sono stati utilizzati durante questa stagione; sarà così possibile utilizzarli nelle stagioni successive.

Fine del gioco.

Il gioco finisce alla fine della quarta stagione. Il punteggio viene calcolato.

Esposizione al museo.

Durante l'esposizione finale, i giocatori guadagnano punti sulla base del numero delle carte in loro possesso ed alla posizione occupata nel Museo.

Per esempio, gli spazi che un giocatore occupa nell'ala di Lord Lemon vengono influenzati dalle carte Lord Lemon che il giocatore stesso possiede.

In questo modo, ogni carta è capace di dare da 1 a 5 punti prestigio.

Per conteggiare i punti nel Museo, si parte dall'ala numero 1, fino ad arrivare alla 5.

Per ogni ala il giocatore guadagna un numero di punti in base alle carte mecenate corrispondenti in proprio possesso e sulla base alla posizione che i suoi uomini occupano nelle stanze del museo.

- Se il giocatore ha i propri cubi nella stanza 5, questi guadagna cinque punti prestigio per ogni carta del mecenate corrispondente in suo possesso.
- Se il giocatore è nella stanza 3, questi guadagna tre punti prestigio per ogni carta del mecenate corrispondente in suo possesso.
- Se il giocatore è in una stanza adiacente all'ala (le stanze 2), questi guadagna 2 punti prestigio per ogni carta dei mecenati delle due ali laterali in proprio possesso.
- Se il giocatore non è presente in nessuna stanza dell'ala e in nessuna delle due stanze adiacenti, questi guadagna un solo punto per ogni carta del mecenate corrispondente in proprio possesso.
- Se il giocatore è presente in più stanze della stessa ala, questi guadagna un numero di punti corrispondente alla sola stanza con il valore più alto.

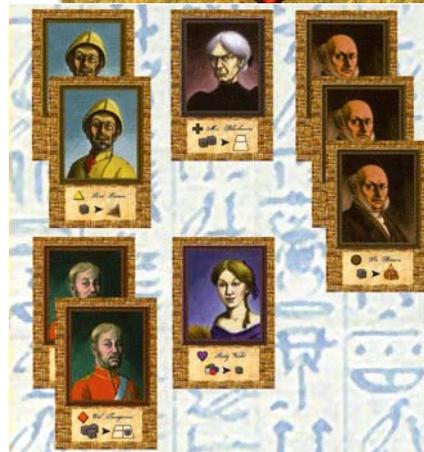
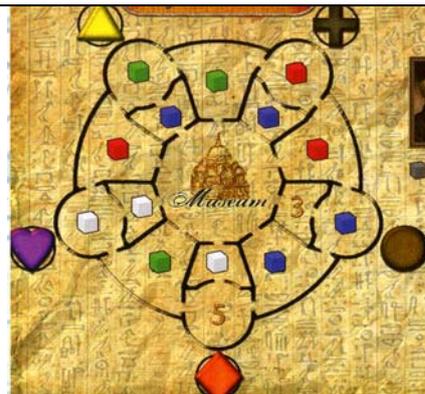
Serie:

Per ogni serie di cinque differenti mecenati, il giocatore che la possiede guadagna 5 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio, vince la partita.

In caso di pareggio, il giocatore con il più alto numero di cubi nella propria riserva personale, è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, il giocatori dividono la vittoria.

N.B. Esiste una tessera lotto (dal valore di 5 punti) che non riporta nessun mecenate sul dorso. Questa carta non darà nessun punteggio durante l'esposizione finale.



Esposizione finale al Museo: Alla fine della quarta stagione, Blu possiede le carte riportate sopra. In base alle posizione dei propri cubi nel museo egli ottiene:

- Tre punti per la carta "Lord Lemon", quindi 6 punti.
- Tre punti per la sua unica carta "Mrs. Blackmore".
- Cinque punti per "Sir Brown".
- Due punti per la carta "Colonel Tangerne", quindi quattro punti.
- Un punto per la sua carta "Lady Violet".

Serie: Blu ha una serie intera dei cinque patroni, quindi ottiene ulteriori 5 punti.

Regole di gioco per due giocatori.

Le normali regole per 3 giocatori rimangono valide ma, al gioco, viene aggiunto un giocatore neutrale gestito da entrambi i giocatori. Questo giocatore neutrale non segna punti, tuttavia, i giocatori possono utilizzarlo per bloccare il proprio avversario.

All'inizio di ogni stagione (Fase 1), ogni giocatore prende 11 dei propri cubi e 4 cubi di un colore neutrale. Sceglie un disco dello stesso colore neutrale e lo piazza nello spazio 2 della "Scala di passo".

Di conseguenza, durante la partita, il primo giocatore che deciderà di passare vincerà sempre gli eventuali pareggi nei confronti dell'avversario e del giocatore neutrale, mentre, il giocatore che passerà per secondo si classificherà sempre terzo nella "scala di passo" perdendo, di conseguenza, tutti gli eventuali pareggi.

Durante la fase di scavo (Fase 2) il gioco si svolge normalmente ma, i giocatori, potranno utilizzare anche i propri cubi neutrali per cominciare un nuovo scavo (Azione A) o ampliarne uno preesistente (azione B) seguendo le normali regole di piazzamento.

Il giocatore neutrale non potrà mai beneficiare dei poteri specifici dei mecenati.

Durante la fase di controllo (Fase 3), quando il giocatore neutrale si classifica primo o secondo in un'area, deve automaticamente scegliere una carta lotto (in altre parole non piazzerà mai uomini al museo). La carta viene scelta in base alla classifica del giocatore neutrale.

- Se il giocatore neutrale si classifica al primo posto, il giocatore classificatosi terzo (o quelli/i non classificati, nel caso non siano presenti nell'area) sceglie quale delle carte prendere.
- Se il giocatore neutrale si classifica al secondo posto, il giocatore che si è classificato primo sceglie quale carta questi deve prendere.
- Le carte scelte dal giocatore neutrale sono eliminate permanentemente dal gioco.

Suggerimenti.

- Gestite la vostra riserva di cubi saggiamente: i cubi non utilizzati alla fine di una stagione possono essere utilizzati durante la stagione successiva. Così, il giocatore che ha risparmiato più cubi dei propri avversari, ne avrà più a propria disposizione nella stagione successiva facendo particolare attenzione alla quarta stagione, nella quale, la regione di gioco è più estesa.
- Non combattere inutilmente: Ricordate che solo i primi due classificati in un'area sono sicuri di ottenere qualche beneficio (entrambi i lotti o una stanza del Museo). È altrettanto inutile accumulare cubi in un'area nella quale si è minacciati da un solo avversario o cercare di battere un avversario a tutti i costi quando entrambi i lotti dell'area sono interessanti.
- Ricordate sempre il Museo: Se non piazzate cubi presso le stanze del museo, i vostri lotti frutteranno solo un punto e, questo, non sarà sufficiente per la vittoria. Cercate di assicurarvi un sicuro accesso al museo tramite le carte 'Sir Brown', oppure "sacrificate" qualche lotto (anche quelli interessanti) al momento giusto (Per esempio, quando vi trovate soli con un avversario in un'area e la carta "sacrificata" non potrà portare benefici a nessuno).
- Passate con attenzione: Se smettete di piazzare cubi troppo presto, correrete il rischio di incoraggiare gli avversari a prendere le vostre maggioranze. Al contrario, è inutile sprecare cubi se ritenete che la situazione sia sufficientemente sicura, tanto più che essere il primo a passare vi assicura tutte le vittorie in caso di pareggio.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.
Il presente regolamento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. L'autore e gli editori non hanno nessuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nella presente traduzione.

Traduzione a cura di
www.turnoinpiù.altervista.org.

