

Mykerinos – Deutsche Spielregel

Ein Spiel von Nicolas Oury – Graphik von Arnaud Demaegd – Design von Cyril Demaegd

Übersetzung: Ludwig Seitz - FAQ & Forum : www.ystari.com

Inhalt

- 1 Spielplan
- 36 Parzellen-/Mäzenkarten
- 100 Archäologen (je 25 blaue, rote, grüne und weiße Spielsteine)
- 12 Markierungsscheiben für die Spieler • 7 Punktmarker „+50“ • 1 Startspielermarker
- 5 Markierungsscheiben für die Mäzene (Orange, Schwarz, Braun, Gelb, Violett)
- Diese Spielregel

Es war einmal...

1899. Seit mehr als einem Jahrhundert waren die Europäer fasziniert von der Ägyptologie, von den Entdeckungen durch Denon, Champollion, Petrie und all den anderen.

Auf der Suche nach Abenteuer und Ruhm durchsuchen Gruppen von Archäologen den Sand Ägyptens.

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Archäologen, um sich im Auftrag ihrer Mäzen an die Arbeit zu machen. Sie führen Ausgrabungen in Ägypten durch in der Hoffnung, kostbare Artefakte zu finden, um mit diesen die prestigeträchtigsten Ausstellungsräume des Museums zu schmücken.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
- Die Archäologen aller Farben werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Sie bilden einen **allgemeinen Vorrat**.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechenden zwei Markierungsscheiben. Eine davon wird auf das Feld 0 der Zählleiste gesetzt (1) die andere kommt neben die Leiste zur Auflösung von Gleichständen (4).
- Ein Startspieler wird zufällig gewählt. Er nimmt die 5 Markierungsscheiben der Mäzene und legt diese zufällig eine nach der anderen auf die vorgesehenen Felder in den 5 Flügeln des Museums (3).

Spielprinzip

Das Spiel geht über 4 Runden. Während jeder Runde stellen die Spieler in einem Gebiet Ägyptens Ausgrabungen an, indem sie ihre Archäologen auf die verschiedenen Ausgrabungsfelder in diesem Gebiet setzen. Am Ende einer Runde, sobald die Ausgrabungen beendet sind, können die bestplatzierten Spieler entweder eine der Parzellen in Besitz nehmen, oder Archäologen ins Museum schicken, um die Ausstellung am Ende des Spiels vorzubereiten.

Jede Parzelle eines Gebiets steht unter der Schirmherrschaft eines Mäzens. Wenn also ein Spieler eine Parzelle in Besitz nimmt, kann er dadurch die Hilfe dieses Mäzens in Anspruch nehmen und dadurch in den nächsten Runden dessen Spezialeigenschaft nutzen. Das Museum enthält verschieden prestigeträchtige Räume. Die Spieler schicken Archäologen in diese Räume, um sie zu reservieren. Dabei müssen sie überlegt wählen, wohin sie ihre Mitarbeiter schicken und auch die Fortschritte der Gegenspieler in Betracht ziehen.



1. Siegpunkteleiste
2. Museum
3. Ein Flügel des Museums
4. Leiste zur Auflösung von Gleichständen
5. Mäzene

Die Karten

35 der 36 Karten zeigen auf der Vorderseite eine Parzelle und auf der Rückseite einen Mäzen. Eine Karte hat nur eine Parzelle und keinen Mäzen auf der Rückseite.

Parzellen: Die Parzellen sind die Landschaften, auf denen die Spieler ihre Archäologen einsetzen, um dort Ausgrabungen anzustellen. Jede Parzelle besteht aus 6 Feldern, die entweder leer sind, oder eine Pyramide enthalten. Die Pyramiden auf den Feldern stellen Hindernisse dar. Die Spieler können dort keine Archäologen einsetzen. Außerdem findet man in der Mitte jeder Parzelle ein Informationskästchen. Dieses gibt an, wie viele Siegpunkte mit dieser Parzelle erzielt werden: Manche Karten bringen keine Siegpunkte, andere bringen 2, 3 oder 5 Punkte, welche die Spieler erhalten, wenn sie diese Parzelle für sich gewinnen. Weiterhin findet man in dem Informationskästchen auch ein Symbol, das den Mäzen anzeigt, der die Schirmherrschaft über diese Parzelle hat.

Gebiete: Zu Beginn jeder Spielrunde wird ein neues Gebiet aus den Parzellen aufgebaut (Abb. 1, siehe auch Phase 1). Das Gebiet bildet den zweiten Teil des Spielplans. Die Parzellen werden in Zweiergruppen ausgelegt, die jeweils eine Zone bilden (Abb. 2). Anmerkung: Die Parzellen haben kein „oben“ und „unten“, daher spielt die Ausrichtung der Karte beim Auslegen keine Rolle.

Die verschiedenen Zonen, die ein Gebiet ausmachen, grenzen aneinander, auch wenn sie durch kleine Abstände voneinander getrennt liegen, um die Zonengrenzen optisch besser hervorzuheben. Daher sind zwei Felder, die horizontal oder vertikal (nicht aber diagonal) aneinandergrenzen, benachbart (Abb. 3). Die Informationskästchen auf den Karten bilden kein Hindernis. **Zwei Felder, zwischen denen ein solches Kästchen liegt, gelten daher als benachbart.**

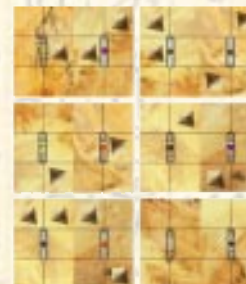


Abb. 1 : Ein Gebiet



Abb. 2 : Eine Zone



Abb. 3 : Benachbarte Felder

Spielablauf

Das Spiel ist in vier Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus drei Phasen.

Phase 1 - Neue Runde

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler Archäologen seiner Farbe aus dem **allgemeinen Vorrat**, welche er vor sich ablegt. Die Spieler erhalten jeweils:

- 11 Archäologen bei 3 Spielern
- 8 Archäologen bei 4 Spielern

Sollten für einen Spieler nicht genügend Archäologen im allgemeinen Vorrat sein, bekommt der betroffene Spieler nur die noch vorhandenen.

Die so erhaltenen Archäologen bilden den **persönlichen Vorrat** eines Spielers.

Anschließend legt der Startspieler das Gebiet aus, in dem in dieser Runde Ausgrabungen stattfinden sollen. Dazu mischt er den Kartenstapel und legt die Karten wie rechts gezeigt aus (die Seite mit den Parzellen nach oben). Dabei beginnt er die erste Reihe direkt unter dem Spielplan.

Phase 2 - Ausgrabungen

Beginnend mit dem ersten Spieler und dann im Uhrzeigersinn fortgehend, führt jeder Spieler **eine** der folgenden vier Aktionen aus:

A) Eine neue Ausgrabung starten

Der Spieler nimmt einen Archäologen aus seinem persönlichen Vorrat und setzt ihn **auf ein freies Feld seiner Wahl** auf dem aktuellen Ausgrabungsgebiet. Auf diesem Feld darf jedoch keine Pyramide zu sehen sein.

B) Eine bestehende Ausgrabung erweitern

Der Spieler nimmt zwei Archäologen aus seinem persönlichen Vorrat und setzt den ersten **auf ein freies Feld, welches (horizontal oder vertikal) an ein Feld angrenzt, auf dem bereits einer seiner Archäologen steht**. Er setzt dann den zweiten Archäologen so ein, dass er **direkt an den soeben gesetzten Archäologen angrenzt (wieder nur horizontal oder vertikal)**. Keiner der beiden Archäologen darf auf ein Feld mit einer Pyramide gesetzt werden.

C) Passen

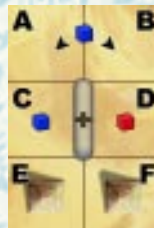
Der Spieler verzichtet auf weitere Züge und passt. Er setzt den hierfür vorgesehen Spielstein auf das erste freie Feld der Leiste zur Auflösung von Gleichständen (das Feld mit der kleinsten verfügbaren Zahl). Für diesen Spieler ist Phase 2 beendet. Hat ein Spieler keine Archäologen mehr in seinem persönlichen Vorrat, ist dies die einzige Aktion, die er durchführen kann.

D) Die Hilfe eines Mäzens in Anspruch nehmen

Diese Aktion ist erst ab der zweiten Runde möglich und auch nur dann, wenn ein Spieler in der dritten Phase der ersten Runde Parzellen in Besitz genommen hat (siehe Phase 3).



Auslegen eines Gebietes: Zu Beginn der ersten, zweiten und dritten Runde legt man je 8 Parzellen aus und bildet so jeweils 4 Zonen (2 Zeilen mit je 2 Zonen – die gelben Karten in der Abbildung). Zu Beginn der vierten Runde legt man 12 Parzellen aus und bildet so 6 Zonen (3 Zeilen mit je 2 Zonen – die gelben UND die roten Karten in der Abbildung, siehe auch Abb. 1 auf der vorherigen Seite).



Blau startet eine neue Ausgrabung. Er kann seinen Archäologen entweder auf das Feld A oder B (leere Felder) setzen, nicht jedoch auf die Felder C oder D (welche schon besetzt sind) und auch nicht auf die Felder E und F (wegen der Pyramiden).



Rot erweitert eine existierende Ausgrabung (Feld A). Er setzt zunächst einen Archäologen auf B, danach einen weiteren auf C.



Grün passt. Er setzt den vorgesehenen Markierungsstein auf das erste freie Feld der Leiste zur Auflösung von Gleichständen (hier auf Feld 1, da Grün der erste Spieler ist, der passt).

Die 5 Mäzene verhelfen den Spielern durch ihre finanzielle Unterstützung zu besonderen Möglichkeiten beim Einsetzen der Archäologen.

In ihrem Zug drehen die Spieler die Mäzenkarte, deren Eigenschaft sie nutzen wollen, um 90 Grad. Sie können dann die angegebene Aktion (siehe unten) ausführen. Ein Spieler kann nur eine Karte pro Zug einsetzen. Eine einmal eingesetzte Karte kann in dieser Runde nicht wieder eingesetzt werden, ein Spieler kann jedoch einen Mäzen dieses Mäzens besitzt).

a) Lady Violet

Der Spieler nimmt einen seiner Archäologen aus dem **allgemeinen Vorrat** in seinen persönlichen Vorrat. **Anschließend führt er eine der beiden Aktionen A (neue Ausgrabung starten) oder B (bestehende Ausgrabung erweitern) aus.** Hat ein Spieler keine Archäologen mehr im allgemeinen Vorrat, kann er diese Aktion nicht ausführen.

b) Lord Lemon

Der Spieler darf eine neue Ausgrabung starten, indem er einen Archäologen aus seinem persönlichen Vorrat auf eine Pyramide setzt (Aktion A), ODER er darf eine bestehende Ausgrabung erweitern und dabei **einen der zwei Archäologen** auf ein Feld mit Pyramide einsetzen (Aktion B).

c) Sir Brown

Der Spieler schickt einen seiner Archäologen ins Museum um einen der Räume zu reservieren. Statt in eine Region zu spielen, kommt ein Archäologe aus dem **persönlichen Vorrat** des Spielers ins Museum. Hierbei müssen natürlich die Einsetzregeln des Museums beachtet werden (siehe Phase 3).

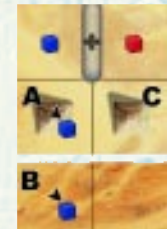
d) Mrs. Blackmore

Der Spieler kann eine neue Ausgrabung starten und dabei zwei statt einen Archäologen aus seinem persönlichen Vorrat einsetzen. Der erste wird dabei auf ein freies Feld seiner Wahl gesetzt und der zweite kommt anschließend **auf ein freies, benachbartes Feld**. Keiner der beiden Archäologen darf auf eine Pyramide gesetzt werden.

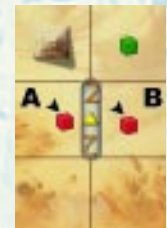
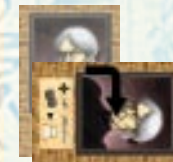
e) Colonel Tangerine

Der Spieler erweitert eine bestehende Ausgrabung, indem er drei statt zwei Archäologen aus seinem persönlichen Vorrat einsetzt. Er setzt den ersten **auf ein freies Feld, welches horizontal oder vertikal an ein Feld angrenzt, auf dem sich bereits einer seiner Archäologen befindet**. Dann setzt er den zweiten Archäologen **angrenzend (wieder nicht diagonal) an den ersten** und schließlich den dritten **benachbart zum zweiten**. Keiner der drei Archäologen darf auf ein Feld mit einer Pyramide gesetzt werden.

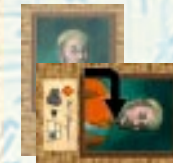
Sobald nur noch ein Spieler im Spiel ist (d.h. alle bis auf ihn haben gepasst), darf dieser nur noch **eine einzige Aktion** ausführen. Dann beginnt Phase 3.



Blau dreht eine seiner Karten: Lord Lemon. Anschließend erweitert er eine seiner Ausgrabungen, indem er auf A (Pyramide) und B einsetzt. Da A schon eine Pyramide enthält, hätte er den zweiten Archäologen nicht auf C einsetzen können.



Rot dreht eine seiner Karten: Mrs. Blackmore. Anschließend setzt er zwei Archäologen nebeneinander. Zuerst auf A, dann auf B.



Weiß dreht eine seiner Karten: Colonel Tangerine. Anschließend erweitert er eine seiner Ausgrabungen, indem er drei Archäologen einsetzt. Den ersten auf A, dann B, dann C.

Phase 3 - Auswertung

Während dieser Phase nehmen die Spieler Parzellen in Besitz und reservieren Räume im Museum für die Ausstellung am Ende des Spieles.

Auswertung der Zonen

Die Zonen werden getrennt ausgewertet, beginnend mit der Zone oben links (direkt unter dem Spielplan), und dann Zeile für Zeile fortschreitend bis zur Zone unten rechts.

In jeder Zone wird eine Reihenfolge entsprechend der Gesamtzahl der eingesetzten Archäologen gebildet. Der Spieler, der die meisten Archäologen eingesetzt hat, wird Erster. Derjenige, der die zweitmeisten eingesetzt hat, wird Zweiter und so weiter. **Ein Spieler, der gar keine Archäologen eingesetzt hat, wird nicht in die Reihenfolge mit aufgenommen.**

Gleichstände: Sollten zwei oder mehr Spieler gleich viele Archäologen in einer Zone eingesetzt haben, wird die Leiste zur Auflösung von Gleichständen zu Rate gezogen. **Der Spieler, der das Feld mit der kleinsten Zahl belegt, gewinnt den Gleichstand (d.h. der Spieler, der früher gepasst hat).**

Der erstplatzierte Spieler der Zone wählt jetzt zwischen zwei Möglichkeiten aus:

- Eine der beiden Parzellen nehmen, aus denen die Zone besteht (siehe "Parzellen in Besitz nehmen").

- Mit einem seiner Archäologen aus dem **allgemeinen Vorrat** einen Raum im Museum reservieren. Hat der Spieler keine Archäologen mehr im allgemeinen Vorrat, kann er diese Aktion nicht durchführen (siehe "Ins Museum setzen").

Anschließend hat der zweitplatzierte Spieler ebenfalls zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- Die übrige Parzelle nehmen (falls der erste Spieler die andere genommen hat) oder eine der beiden Parzellen auswählen und nehmen (falls der erste Spieler ins Museum gegangen ist).

- Mit einem seiner Archäologen aus dem **allgemeinen Vorrat** einen Raum im Museum reservieren. Hat der Spieler keine Archäologen mehr im allgemeinen Vorrat, kann er diese Aktion nicht durchführen.

Achtung: Ist ein Spieler alleine in einer Zone vertreten, bekommt er nur die Möglichkeiten des Erstplatzierten zur Auswahl!

Sollten nach den Aktionen der ersten beiden Spieler noch Parzellen übrig sein (d.h. mindestens einer von beiden ist ins Museum gegangen), kann ein drittplatziertes und anschließend eventuell sogar ein viertplatziertes Spieler diese Parzellen in Besitz nehmen. **Der dritte und vierte Spieler in einer Zone kann jedoch nicht ins Museum setzen.**



Die Zonen werden in der hier angegebenen Reihenfolge ausgewertet.



Auswertung einer Zone: In dieser Zone hat Blau mit 4 Archäologen die Mehrheit. Rot und Grün haben jeweils 2 Archäologen und Weiß hat einen. Da Grün vor Rot gepasst hat, ist er auf der Leiste zur Auflösung von Gleichständen besser platziert und wird Zweiter. Rot wird Dritter und Weiß Vierter.

Blau hat die Auswahl zwischen den zwei Karten oder dem Museum. Er nimmt die linke Karte. Da diese Karte 3 Siegpunkte wert ist, rückt er mit seinem Markierungsstein auf der Siegpunkteleiste um 3 Felder vor. Dann legt er die Karte mit der Seite, die den Mäzen zeigt, offen vor sich ab. Ab seinem nächsten Zug kann er sie benutzen um Lord Lemons Hilfe in Anspruch zu nehmen.

Grün hat die Wahl zwischen der anderen Karte und dem Museum. Er beschließt ins Museum zu gehen (siehe nächstes Beispiel).

Rot kann nicht ins Museum gehen (er ist Dritter), daher nimmt er die übrige Karte. Da sie keine Siegpunkte wert ist, rückt er auch nicht auf der Siegpunkteleiste vor. Er legt die Karte mit der Seite, die den Mäzen zeigt, offen vor sich aus. Ab seinem nächsten Zug kann er sie benutzen um Mrs. Blackmores Hilfe zu beanspruchen.

Da keine Karte übrig ist, erhält Weiß nichts. Alle Archäologen auf der ausgewerteten Zone kommen in den allgemeinen Vorrat zurück und die nächste Zone wird abgerechnet.

Zu guter Letzt werden übrig gebliebene Karten dieser Zone aus dem Spiel entfernt (zurück in die Schachtel gelegt). **Alle Archäologen, die in dieser Zone tätig waren, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat**, und die nächste Zone wird abgerechnet.

Parzellen in Besitz nehmen

Der Spieler nimmt die Karte. Sollte das Informationskästchen eine Zahl enthalten (2, 3 oder 5 Punkte), so erhält der Spieler diese sofort auf der Siegpunkteleiste gutgeschrieben. Der Spieler legt die Karte offen mit der Seite, die den Mäzen zeigt, vor sich aus.

Ins Museum setzen

Das Museum besteht aus einer großen zentralen Halle, welche Durchgänge zu den 5 Flügeln aufweist.

Jeder Flügel besteht aus zwei Räumen: einer mit dem Wert 3, welcher einen Durchgang zu einem weiteren mit Wert 5 hat. Die Flügel sind jeweils einem bestimmten Mäzen gewidmet.

Außerdem befinden sich zwischen je zwei Flügeln Räume mit dem Wert 2. Diese gehören zu beiden Flügeln, an die sie angrenzen, und gewähren Zugang zu den jeweiligen 5er-Räumen.

Je höher die Zahl in einem Raum, umso mehr bringt er bei der Abrechnung der Ausstellung am Ende des Spieles. **Jeder Raum kann nur von einem Archäologen besetzt werden.**

Wenn ein Spieler einen Archäologen ins Museum setzt, hat er die Wahl:

- entweder setzt er auf einen beliebigen freien Raum mit dem Wert 2 oder 3,

- oder er setzt auf einen 5er-Raum, der an einen 2er- oder 3er-Raum angrenzt, in dem er bereits vertreten ist.

Ende der Auswertungsphase

Sind alle Zonen ausgezählt, endet Phase 3 wie folgt:

- Der letzte Spieler auf der Leiste zur Auflösung von Gleichständen wird Startspieler der nächsten Runde.

- Die Leiste zur Auflösung von Gleichständen wird geleert.

- Die während Phase 2 gedrehten Mäzene werden wieder aufgerichtet (und können daher in der darauf folgenden Phase wieder genutzt werden).

Es beginnt dann eine neue Runde.

Nicht eingesetzte Archäologensteine im persönlichen Vorrat eines Spielers werden in die nächste Runde mitgenommen. Wer nicht alle Archäologen eingesetzt hat, dem stehen in der folgenden Runde mehr zur Verfügung als die, die er in Phase 1 bekommt.



Ins Museum setzen: Grün setzt einen seiner Archäologen aus dem allgemeinen Vorrat in das Museum. Da dies sein erster Archäologe im Museum ist, kann er noch in keinen der 5er-Räume. Er kann auch nicht in schon besetzte Räume, daher wählt er den 2er-Raum zwischen den Flügeln, die Lord Lemon und Mrs. Blackmore zugeordnet sind.



Ins Museum setzen (Fortsetzung): Bei der Abrechnung einer anderen Zone beschließt Grün, wieder ins Museum zu setzen. Da er vorher einen Archäologen zwischen den Flügeln von Lord Lemon und Mrs. Blackmore platziert hat, kann er jetzt in die 5er-Räume einsetzen. Er kann aber auch einen anderen, freien 2er- oder 3er-Raum auswählen. Letztlich entscheidet er sich für den 5er-Raum von Lord Lemon, der dadurch für die anderen Spieler nicht mehr verfügbar ist.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Nun folgt die Schlusswertung:

Die Ausstellung im Museum

Während der Ausstellung gewinnen die Spieler Punkte abhängig von den Karten, die sie besitzen, und den Räumen, die sie im Museum besetzt haben.

Zum Beispiel beeinflusst der Platz, den ein Spieler in dem Flügel belegt, der Lord Lemon gewidmet ist, den Wert der „Lord Lemon“-Karten, die er besitzt. Jede Karte bringt so 1, 2, 3 oder 5 Siegpunkte.

Die Punkte für das Museum werden beginnend mit dem Flügel Nr. 1 verteilt. So fährt man fort bis zum 5. Flügel. Für jeden Flügel erhalten die Spieler Siegpunkte abhängig von der Anzahl der entsprechenden Mäzenkarten, die sie besitzen, und von ihrer Position in den Räumen:

- Besetzt ein Spieler den 5er-Raum, erhält er 5 Punkte pro entsprechende Karte.
- Besetzt ein Spieler den 3er-Raum, erhält er 3 Punkte pro entsprechende Karte.
- Spieler, die einen der angrenzenden 2er-Räume besetzen, erhalten je 2 Punkte für jede entsprechende Karte.
- Ist ein Spieler in keinem passenden Raum vertreten, erhält er nur 1 Punkt pro entsprechende Karte.
- Sollte ein Spieler in mehreren Räumen vertreten sein, die einem Mäzen zugeordnet sind, erhält er für die entsprechenden Karten nur die Punkte für den Raum, der den höchsten Wert aufweist.

Serien

Für jede vollständige Serie von 5 verschiedenen Mäzenkarten, die ein Spieler besitzt, erhält er 5 Punkte.

Der Spieler, der nach dieser Abrechnung die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der noch die meisten Archäologen in seinem persönlichen Vorrat übrig hat. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, endet die Partie mit zwei Siegern.

Anmerkung: Eine der Parzellen (diejenige, die 5 Punkte einbringt), ist keinem Mäzen zugeordnet und bringt bei der Schlusswertung keine weiteren Punkte (für das Museum oder die Serien).



Ausstellung im Museum: Am Ende der vierten Runde besitzt Blau die oben abgebildeten Karten. Die Position von Blau im Museum ergibt folgende Wertung:

- 3 Punkte für jede „Lord Lemon“-Karte, d.h. 6 Punkte
- 3 Punkte für die „Mrs. Blackmore“-Karte
- 5 Punkte für jede „Sir Brown“-Karte, d.h. 15 Punkte
- 2 Punkte für jede „Colonel Tangerine“-Karte, d.h. 4 Punkte
- 1 Punkt für die „Lady Violet“-Karte

Serien: Blau hat eine vollständige Serie der verschiedenen Mäzene. Blau erhält also weitere 5 Punkte.

Mykerinos zu zweit

Es gelten die Regeln für das Spiel zu dritt, außerdem wird von beiden Spielern gemeinsam ein neutraler Spieler gespielt. Dieser neutrale Spieler erhält keine Punkte und wird nur genutzt, um den jeweils anderen Spieler zu blockieren.

Zu Beginn jeder Runde (Phase 1) nimmt jeder Spieler 11 seiner Archäologen und 4 der neutralen Archäologen. Die Markierungsscheibe für den neutralen Spieler kommt auf das zweite Feld der Leiste zur Auflösung von Gleichständen. Dies bedeutet, dass der erste Spieler, der während einer der Ausgrabungsphasen passt, immer Vorrang vor dem neutralen Spieler hat, wohingegen derjenige, der als zweiter passt, immer an dritter Stelle landen wird, und somit das Nachsehen gegenüber dem neutralen Spieler hat.

Während der Ausgrabungsphase (Phase 2) spielt jeder Spieler seine normale Aktion. Sollte er nicht gepasst haben, kann er jetzt mit seinen neutralen Archäologen entweder eine neue Ausgrabung starten (Aktion A) oder eine bestehende, neutrale Ausgrabung erweitern (Aktion B). Hierbei müssen natürlich die normalen Setzregeln eingehalten werden. **Der neutrale Spieler kann niemals Mäzenkarten einsetzen.**

In der Auswertungsphase (Phase 3) wählt der neutrale Spieler, sollte er Erster oder Zweiter in einer Zone werden, automatisch eine Karte (d.h. er setzt nie ins Museum). Die Karte wird wie folgt ausgewählt:

- Ist der neutrale Spieler erster, wählt der Drittplatzierte (oder der nicht vorhandene Spieler, wenn nicht beide Spieler in dieser Zone vertreten sind), welche Karte genommen wird.
- Ist der neutrale Spieler zweiter, wählt der erstplatzierte Spieler die Karte aus, welche der neutrale Spieler nimmt.

Karten, die der neutrale Spieler nimmt, werden abgeworfen und aus dem Spiel entfernt.

Sollte der neutrale Spieler alleine auf einer Zone vertreten sein, werden beide Karten aus dem Spiel entfernt.

Ratschläge

• Verwalten Sie Ihren Vorrat an Archäologen sorgsam: Sie können sie von einer Runde zur nächsten aufsparen. Ein Spieler, der mehr Archäologen gespart hat als seine Mitspieler, hat somit mehr Archäologen zur Verfügung. Dies wird vor allem in der vierten Runde wichtig, in der die Region größer ist als in den vorherigen Runden.

• Vermeiden Sie unnötige Kämpfe: Rufen Sie sich in Erinnerung, dass die beiden ersten Spieler einer Zone sicher etwas gewinnen (Parzelle oder Platz im Museum). Es ist also unnötig Archäologen in eine Zone zu setzen, in der ihre Mehrheit nur durch einen Spieler bedroht wird. Weiterhin ist es nicht ratsam, um jeden Preis einen anderen Spieler in einer Zone überholen zu wollen, wenn beide Parzellen interessant sind.

• Denken Sie ans Museum: Wenn Sie keine Archäologen ins Museum setzen, bringen alle ihre Karten lediglich einen Punkt. Dies ist im Allgemeinen zu wenig um eine Partie zu gewinnen. Versuchen Sie durch „Sir Brown“-Karten Zugang zum Museum zu erhalten, oder aber opfern Sie im richtigen Moment einige Parzellen (auch wenn Sie diese gut gebrauchen könnten). Der ideale Zeitpunkt hierfür ist, wenn sich nur zwei Spieler auf einer Parzelle befinden, so dass kein dritter davon profitieren kann, dass Sie eine Parzelle liegen gelassen haben.

• Passen Sie zum richtigen Zeitpunkt: Wenn Sie zu früh aufhören zu setzen, riskieren Sie, dass die anderen Spieler Ihnen ihre Mehrheiten wieder abnehmen. Andererseits ist es auch sinnlos Archäologen zu verschwenden, wenn Sie der Meinung sind, ihre Mehrheiten seien sicher. Wenn Sie früher passen, stehen sie auch besser da, falls es Gleichstände gibt.

Danksagungen

Der Autor bedankt sich bei Anne, Cyril, Raphi, William, Dom, Thomas, Manu, Thomas & Julia, Manu, Nicolas & Julie, Adrien & Lydie, Nathalie und bei allen Testspielern für ihre wertvollen Ratschläge.