

Mykerinos - Règle Française

Un jeu de Nicolas Oury - Illustrations d'Arnaud Demaegd - Design de Cyril Demaegd

FAQ & Forum : www.ystari.com

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 36 cartes Terrains / Mécènes
- 100 cubes archéologues (25 bleus, rouges, verts et blancs)
- 19 disques marqueurs pour les joueurs (dont un marqueur de premier joueur et 6 marqueurs "+50")
- 5 disques marqueurs "Mécènes" (orange, noir, marron, jaune, violet)
- la présente règle

Il était une fois...

1899. Depuis plus d'un siècle, le public européen a découvert une nouvelle science, l'Égyptologie, et se passionne pour les découvertes des Denon, Champollion, Petrie...

Attirées à la fois par l'aventure et la gloire, des équipes d'archéologues se lancent à la recherche des trésors archéologiques enfouis sous le sable.

But du Jeu

Les joueurs incarnent des archéologues. Pour le compte de riches mécènes, ils fouillent la terre d'Égypte à la recherche de précieux artefacts, destinés à venir orner les plus belles salles du Museum. A la fin de la partie, le Museum organise une grande exposition. Le joueur qui aura obtenu le plus de prestige, grâce à ses découvertes et aux places obtenues dans le Museum, remportera la partie.

Préparation du Jeu

- Le plateau est posé sur la table.
- Les cubes de toutes les couleurs sont placés à côté du plateau. Ils forment la **réserve générale**.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux disques marqueurs correspondants. Il place l'un d'eux sur la case 0 de la piste de score (1) et l'autre à proximité de l'échelle de départage des égalités (4).
- Un joueur est désigné aléatoirement pour commencer la partie. Il prend les 5 disques marqueurs "Mécènes" et les dispose aléatoirement un par un dans les emplacements circulaires des 5 ailes du Museum (3).

Principes du Jeu

Le jeu se déroule en quatre saisons. Durant chaque saison, les joueurs fouilleront une région de l'Égypte en plaçant leurs hommes dans les différentes zones de fouille de cette région. A la fin de la saison, une fois les fouilles terminées, les archéologues les mieux placés pourront soit revendiquer une parcelle de terrain, soit envoyer leurs hommes préparer l'exposition finale au Museum.

Chaque parcelle de terrain est placée sous la tutelle d'un mécène et, en la revendiquant, un joueur gagne la possibilité de pouvoir faire appel à ce mécène, et à son pouvoir particulier, lors des saisons suivantes.

Le Museum est divisé en salles plus ou moins prestigieuses. En y envoyant des hommes, les joueurs réservent ces salles, en choisissant judicieusement les ailes et en surveillant la progression de leurs adversaires.



1. Piste de score
2. Museum
3. Aile du Museum
4. Echelle de départage
5. Mécènes

Les Cartes

35 des 36 cartes du jeu présentent une parcelle sur le recto et un mécène sur le verso. La dernière carte représente une parcelle, mais sans mécène au verso.

Parcelle : les parcelles représentent des terrains sur lesquels les joueurs vont pouvoir poser leurs cubes pour y entreprendre des fouilles. Chaque parcelle est découpée en 6 cases qui peuvent être vides ou contenir une pyramide. Les cases contenant des pyramides sont des obstacles, et les joueurs ne pourront pas y placer de cubes. De plus, au centre de chaque parcelle se trouve un cartouche d'information. Ce cartouche indique le degré de prestige de la parcelle : certaines cartes ne présentent aucun chiffre, d'autres présentent un 2, un 3 ou un 5 qui représentent des points de prestige que marqueront les joueurs s'ils remportent la parcelle. Enfin, au centre du cartouche, un symbole indique à quel mécène est attribuée la parcelle.

Région : Au début de chaque manche, une nouvelle région, composée de parcelles, sera mise en place (fig 1. voir aussi la Phase 1). La région forme un plateau de jeu. Les parcelles y sont regroupées par 2, formant des **zones** (fig. 2). *NB : les parcelles n'ont pas de « haut » et de « bas » et peuvent donc être disposées indifféremment dans les deux sens.*

Les différentes zones qui composent une région, même si elles sont séparées par un léger espace - destiné à faciliter leur visualisation par les joueurs - sont adjacentes. Ainsi, deux cases qui sont côte à côte orthogonalement (mais pas en diagonale) sur deux cartes différentes, sont voisines (fig. 3). De plus, le cartouche d'information présent sur les parcelles n'est pas un obstacle. **Les deux cases situées de part et d'autre du cartouche sont donc voisines.**

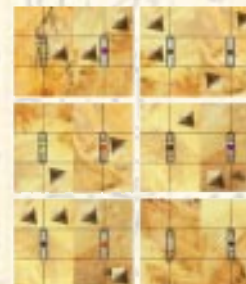


Fig. 1 : une région



Fig. 2 : une zone



Fig. 3 : cases voisines

Déroulement du Jeu

La partie dure 4 saisons ; chaque saison est composée de 3 phases.

Phase 1 - Nouvelle saison

Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit des cubes de sa couleur qu'il place devant lui. Il prend ainsi dans la **réserve générale** :

- 11 cubes de sa couleur à 3 joueurs
- 8 cubes de sa couleur à 4 joueurs

Si un joueur ne dispose pas d'assez de cubes dans la réserve générale, il ne prend que le reliquat.

Ces cubes forment la **réserve personnelle** du joueur.

Ensuite, le premier joueur met en place la région qui sera fouillée lors de cette nouvelle saison : il bat la pile de cartes et dispose la région comme indiqué à droite (face "Parcelle" visible), la première ligne sous le plateau de jeu.

Phase 2 - Fouille

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut effectuer à son tour **une** action parmi les quatre suivantes :

A) Placer une nouvelle fouille

Le joueur prend un cube de sa réserve personnelle et le pose **sur une case libre de son choix** de la région de fouille. Il ne peut cependant pas poser ce cube sur une case contenant une pyramide.

B) Étendre une fouille existante

Le joueur prend deux cubes dans sa réserve personnelle. Il pose le premier cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) d'une case contenant un cube de sa couleur**. Il pose ensuite le deuxième cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) du cube qu'il vient de poser**. Il ne peut poser aucun de ces deux cubes sur une case contenant une pyramide.

C) Passer

Le joueur passe. Il pose son disque de départage sur la première case libre de l'échelle de départage (plus petit numéro disponible). Pour ce joueur, la phase 2 est terminée. Cette action est la seule possible quand le joueur n'a plus aucun cube dans sa réserve personnelle.

D) Faire appel à un mécène

Cette action n'est disponible qu'à partir de la deuxième saison, grâce aux parcelles que récupéreront les joueurs lors de la phase 3 de la première saison (voir **Phase 3**).



Mise en place de la région : Lors des saisons 1 à 3, on dispose 8 parcelles qui forment ainsi 4 zones (2 zones par ligne sur 2 lignes - cartes jaunes sur le schéma). Lors de la saison 4, on dispose 12 parcelles qui forment ainsi 6 zones (2 zones par ligne sur 3 lignes - cartes jaunes ET rouges sur le schéma - voir aussi la figure 1 sur la page précédente).



Bleu place une nouvelle fouille. Il peut placer son cube en A ou B (cases vides), mais pas en C ou D (il y a déjà un cube sur ces cases) ni en E ou F (à cause des pyramides).



Rouge étend l'une de ses fouilles existante (case A). Il place un cube en B, puis un autre en C.



Vert passe. Il pose son disque de départage sur la première case libre de l'échelle de départage (Ici, la case 1, puisqu'il est le premier à passer).

Les 5 mécènes, grâce à leurs moyens financiers, permettent aux joueurs de bénéficier de pouvoirs spéciaux lorsqu'ils posent leurs cubes.

A son tour, le joueur incline la carte du mécène dont il veut appliquer le pouvoir, et effectue l'action indiquée (voir plus bas). **Un joueur ne peut incliner qu'une seule carte par tour**. Une carte inclinée ne peut plus être réutilisée pour cette saison mais lors d'une saison, un joueur peut faire appel plusieurs fois à un même mécène (tant qu'il lui reste des cartes de ce mécène à incliner).

a) Lady Violet

Le joueur prend un cube de sa couleur dans la **réserve générale** et le place dans sa réserve personnelle. Il effectue ensuite **l'une des actions A (placer une nouvelle fouille) ou B (étendre une fouille existante)**. Si le joueur n'a plus de cubes dans la réserve générale, il ne peut effectuer cette action.

b) Lord Lemon

Le joueur peut commencer une nouvelle fouille en posant un cube de sa réserve personnelle sur une case contenant une pyramide (action A) **OU** étendre une fouille existante en posant **l'un des deux cubes** de sa réserve personnelle sur une case contenant une pyramide (action B).

c) Sir Brown

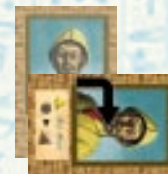
Le joueur envoie l'un de ses hommes pour réserver une des salles du Muséum. Au lieu de jouer dans la région, il pose un cube de sa **réserve personnelle** dans le Muséum en respectant les **règles de pose du Muséum** (voir **Phase 3 - poser au Muséum**).

d) Mrs. Blackmore

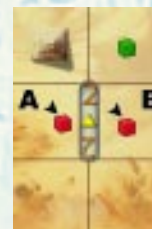
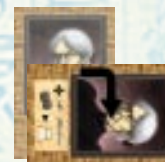
Le joueur peut placer une nouvelle fouille en posant deux cubes de sa réserve personnelle au lieu d'un. Il pose le premier cube sur une case libre de son choix. Il pose ensuite le deuxième cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) du cube qu'il vient de poser**. Aucun de ces deux cubes ne peut être placé sur une case contenant une pyramide.

e) Colonel Tangerine

Le joueur étend une fouille existante en posant **trois cubes** de sa réserve personnelle au lieu de deux. Il pose le premier cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) d'une case contenant un cube de sa couleur**. Il pose ensuite le deuxième cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) du cube qu'il vient de poser**. Enfin, il pose le troisième cube **sur une case libre, voisine (horizontalement ou verticalement) du second cube qu'il vient de poser**. Aucun de ces trois cubes ne peut être placé sur une case contenant une pyramide.



Bleu incline une de ses cartes : Lord Lemon. Ensuite, il étend l'une de ses fouilles en se posant sur A (pyramide) et B. Comme A contient une pyramide, il n'aurait pas pu poser ensuite en C.



Rouge incline une de ses cartes: Mrs. Blackmore. Ensuite, il place deux cubes adjacents en A puis B.



Blanc incline une de ses cartes: le colonel Tangerine. Ensuite, il étend l'une de ses fouilles en posant trois cubes en A, B et C.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu (c'est-à-dire une fois que tous les autres joueurs ont passé), ce dernier ne peut plus effectuer qu'une **seule action**. Ensuite, on passe à la phase 3.

Phase 3 - Relevé

Lors de cette phase les joueurs vont **revendiquer les parcelles** et **réserver les salles du Museum** en vue de l'exposition finale.

Relevé des zones

On décompte les zones une par une, en commençant par celle située en haut à gauche de la région (située sous le plateau de jeu), puis en procédant ligne par ligne, de gauche à droite.

Dans chaque zone, les joueurs sont classés en fonction du nombre total de cubes qu'ils ont posé. Le joueur qui a placé le plus de cubes est premier. Celui qui a placé le second plus grand nombre de cubes est second et ainsi de suite. **Un joueur qui n'a placé aucun cube dans une zone n'est pas classé.**

Egalités : Si deux joueurs ou plus ont posé le même nombre de cubes dans la zone, on consulte l'échelle de départage pour les classer. Dans ce cas, **le joueur qui occupe la case contenant le plus petit nombre (c'est-à-dire le joueur qui a passé le plus tôt) remporte le départage.**

Le joueur qui est classé premier dans la zone doit alors choisir entre ces deux possibilités :

- Prendre l'une des deux cartes de parcelle qui composent la zone (voir **revendiquer une parcelle**).
- Réserver une salle du Museum avec un de ses cubes provenant de la **réserve générale** (voir **poser au Museum**). Si le joueur n'a plus de cube disponible dans la réserve générale, il ne peut effectuer cette action.

Ensuite, le joueur classé second dispose de deux choix :

- Prendre la carte de parcelle restante (si le joueur le mieux classé s'est déjà servi) ou l'une des deux cartes parcelles (si le joueur le mieux classé est allé au Museum).
- Réserver une salle du Museum avec un de ses cubes provenant de la **réserve générale**. Si le joueur n'a plus de cube disponible dans la réserve générale, il ne peut effectuer cette action.

Cas particulier : si un joueur est placé seul sur une zone, il ne cumule pas les places de premier et de second !

Enfin, s'il reste des cartes après que les deux premiers joueurs ont fait leur choix (c'est-à-dire si au moins l'un des deux premiers a réservé une salle du Museum), le joueur



Les zones sont décomptées dans l'ordre indiqué ci-dessus.



Relevé d'une zone : dans cette zone, Bleu est classé premier avec 4 cubes, Rouge et Vert ont chacun deux cubes et Blanc a 1 cube. Comme Vert a passé avant Rouge, il occupe une meilleure place sur l'échelle de départage. Vert est donc classé second et Rouge troisième. Blanc est quatrième.

Bleu a le choix entre les deux cartes ou le Museum. Il choisit la carte de gauche. Comme cette carte a une valeur de 3, il fait avancer son marqueur de 3 cases sur la piste de score. Puis, il place la carte devant lui sur la face "Mécène". Dès le prochain tour, il pourra l'utiliser pour activer l'aide de Lord Lemon.

Vert a le choix entre la carte restante et le Museum. Il choisit de poser un cube au Museum (voir exemple suivant).

Rouge ne peut aller au Museum (il est troisième), il prend donc la carte. Comme elle ne comporte pas de point, son marqueur de score n'avance pas. Il place la carte devant lui sur la face "Mécène". Dès le prochain tour, il pourra l'utiliser pour activer l'aide de Mrs. Blackmore.

Comme il ne reste aucune carte, Blanc ne gagne rien. Tous les cubes sont remis dans la réserve générale et on passe à la zone suivante.

classé troisième, puis - éventuellement - le joueur classé quatrième ont l'opportunité de récupérer ces parcelles. **Ils ne peuvent en aucun cas aller au Museum.**

Enfin, les éventuelles cartes excédentaires restant dans la zone sont définitivement défaussées (replacées dans la boîte). **Tous les cubes joués dans cette zone sont replacés dans la réserve générale** et on passe à la zone suivante.

Revendiquer une parcelle

Le joueur prend la carte. Si des points figurent sur le cartouche (2, 3 ou 5 points), il marque immédiatement un nombre de points de prestige équivalent en avançant son marqueur sur la piste de score. Enfin, il retourne la carte sur sa face "Mécène" et la pose face à lui.

Poser au Museum

Le Museum est composé d'une grande salle centrale, ouvrant sur 5 ailes.

Chaque aile est composée de deux salles (une salle de valeur "3" ouvrant vers une salle de valeur "5") et est dédiée aux découvertes d'un mécène particulier.

Enfin, entre deux ailes on trouve une salle de valeur "2". Cette salle appartient à la fois aux deux ailes qu'elle touche et elle ouvre vers les salles "5" de chacune des deux ailes.

Plus le chiffre figurant sur une salle est élevé, plus la salle rapportera de points lors de l'exposition finale. **Chaque salle ne peut contenir qu'un cube.**

Quand un joueur pose un cube au Museum il peut au choix :

- se placer dans n'importe quelle salle "2" ou "3" libre.
- se placer dans une salle "5" adjacente à une salle "2" ou "3" où il est déjà présent.

Fin de la phase

Quand toutes les zones ont été relevées, la phase se termine. Alors :

- Le joueur placé en dernier sur l'échelle de départage devient le premier joueur pour la saison suivante.

- L'échelle de départage est vidée.

- Les cartes Mécènes inclinées lors de la phase 2 sont redressées (elles pourront donc être utilisées lors de la saison suivante).

Une nouvelle saison commence alors.

Les cubes non utilisés par les joueurs lors de la saison écoulée sont conservés pour la saison suivante.



Poser au Museum : Vert pose un de ses cubes de la réserve générale au Museum. C'est son premier cube au Museum et il n'a donc accès à aucune salle de valeur "5". Il ne peut pas non plus se placer dans les salles contenant déjà un cube. Il choisit de se placer dans la salle de valeur "2", située entre les ailes de Lord Lemon et Mrs. Blackmore.



Poser au Museum (suite) : Lors du relevé d'une autre zone, Vert choisit à nouveau de poser au Museum. Comme il a précédemment placé un cube entre les ailes de Lord Lemon et de Mrs. Blackmore, il a désormais accès aux deux salles de valeur "5". Il peut également préférer se placer dans une autre salle de valeur "2" ou "3" libre. Finalement, il choisit de se placer dans la salle "5" de Lord Lemon qui n'est donc plus accessible aux autres joueurs.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la quatrième saison. On procède alors au comptage des points :

Exposition au Museum

Lors de l'exposition, les joueurs vont gagner des points en fonction des cartes qu'ils possèdent et des places qu'ils occupent dans les différentes ailes du Museum.

Par exemple, la place qu'occupe un joueur dans l'aile de Lord Lemon affectera la valeur des cartes "Lord Lemon" qu'il possède. Chaque carte rapportera ainsi entre 1 et 5 points de prestige.

On compte les points dans le Museum en commençant par l'aile numérotée 1 et en allant jusqu'à l'aile 5. Pour chaque aile, chaque joueur marque des points en fonction du nombre de cartes "Mécène" correspondantes qu'il possède et de sa position dans les salles :

- S'il est présent dans la salle "5" de l'aile, le joueur marque 5 points pour chaque carte en sa possession.
- S'il est présent dans la salle "3" de l'aile, le joueur marque 3 points pour chaque carte en sa possession.
- S'il est présent dans une salle "2" attenante à l'aile, le joueur marque 2 points pour chaque carte en sa possession.
- S'il n'est présent dans aucune salle de l'aile, ni dans aucune des salles "2" attenantes à l'aile, le joueur marque 1 point pour chaque carte en sa possession.
- Enfin, s'il est présent dans plusieurs des salles citées ci-dessus, le joueur marque autant de points que la salle avec le chiffre le plus élevé qu'il occupe pour chaque carte en sa possession.

Séries

Pour chaque série de 5 cartes "Mécène" différentes qu'il possède, le joueur marque 5 points.

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cubes dans sa réserve personnelle l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs finissent ex-aequo.

NB : l'une des parcelles (celle qui rapporte 5 points), n'est affiliée à aucun "Mécène". Cette carte ne rapporte aucun point (Museum ou série) en fin de partie.



Exposition au Museum : A la fin de la quatrième saison, Bleu possède devant lui les cartes présentées ci-dessus. Etant donné la position de ses cubes au Museum lors de l'exposition, il marque :

- 3 points par carte Lord Lemon, soit 6 points
- 3 points pour sa carte Mrs Blackmore
- 5 points par carte Sir Brown, soit 15 points
- 2 points par carte Colonel Tangerine, soit 4 points
- 1 point pour sa carte Lady Violet

Séries : Bleu dispose d'une série complète de cartes "Mécène" différentes. Il marque donc 5 points.

Mykerinos à 2 joueurs

On appliquera les règles du jeu à 3 mais de plus, un joueur neutre est joué collectivement par les deux joueurs. Ce joueur neutre ne marquera pas de points mais chacun pourra l'utiliser pour bloquer son adversaire.

Au début de chaque saison (Phase 1), chaque joueur prend 11 cubes de sa couleur et 4 cubes d'une même couleur neutre. Un disque de départage de cette même couleur neutre est posé sur la case 2 de la piste de départage. Ainsi, au cours de la partie, le premier joueur qui passera sera en position de remporter toutes les égalités qui l'opposeront à l'autre joueur et au joueur neutre, tandis que le deuxième joueur à passer, placé en troisième position sur l'échelle, perdra toutes les égalités qui l'opposeront à son adversaire et au joueur neutre.

Lors de la phase de fouille (Phase 2), le joueur effectue son action normalement puis, s'il n'a pas passé, il peut utiliser les cubes neutres en sa possession pour placer une nouvelle fouille neutre (action A) ou étendre une fouille neutre déjà existante (action B) en respectant les règles de pose. **Le joueur neutre ne peut bénéficier des effets des cartes «Mécènes».**

Lors de la phase de relevé (Phase 3), lorsque le joueur neutre est classé premier ou second dans une zone, il doit obligatoirement choisir une carte (et ne va donc jamais au Museum). La carte ramassée par le joueur est choisie en fonction du classement de la zone.

- Si le joueur neutre est classé premier, c'est le joueur qui est classé troisième (ou le joueur non classé si les deux joueurs ne sont pas présents sur la zone) qui choisit la carte ramassée par le joueur neutre.
- Si le joueur neutre est second, c'est le joueur qui est classé premier qui choisit la carte prise par le joueur neutre.
- Les cartes choisies par le joueur neutre sont définitivement défaussées.
- Si le joueur neutre est seul sur une zone, les deux cartes sont définitivement défaussées.

Conseils

- Gérez bien votre stock de cubes : d'une saison à l'autre, les cubes non employés sont réutilisés. Ainsi, un joueur qui aura été plus économe que ses adversaires aura à sa disposition plus de cubes que ses adversaires. Cela sera particulièrement utile lors de la quatrième saison, où la région de jeu est plus grande.
- Ne luttez pas inutilement : rappelez-vous que les deux premiers joueurs de chaque zone sont sûrs de remporter quelque chose (parcelle ou placement au Museum). Il est donc inutile d'accumuler les cubes dans une zone où vous n'êtes menacé que par un adversaire ou encore d'essayer de dépasser un autre joueur à tout prix si les deux parcelles sont intéressantes.
- Pensez au Museum : si vous ne placez aucun pion au Museum, toutes vos cartes ne rapporteront qu'un seul point, ce qui est trop peu pour espérer remporter la partie. Essayez de vous garantir un accès au Museum avec une carte Sir Brown, ou encore "sacrifiez" quelques parcelles (même fortes) au bon moment (par exemple quand il n'y a que deux joueurs sur la zone et que la parcelle que vous abandonnez ne profite à personne).
- Passez à bon escient : si vous arrêtez de poser des cubes trop tôt, vous risquez de voir les autres joueurs reprendre vos majorités. En revanche, il ne sert à rien de gaspiller des cubes si vous pensez que la situation est suffisamment sûre pour vous, d'autant plus qu'en passant le premier, vous remporterez toutes les égalités.

Remerciements

L'auteur remercie Anne, Cyril, Raphi, William, Dom, Thomas, Manu, Thomas & Julia, Manu, Nicolas & Julie, Adrien & Lydie, Nathalie, ainsi que tous les testeurs pour leurs précieuses suggestions.