

# Mykerinos – Der Nil

Ein Spiel des Ystari-Teams - Illustrationen: Arnaud Demaegd - Layout: Cyril Demaegd - Übersetzung: Birgit Irgang

## Inhalt

- 6 Nil-Karten
- 4 Bootsplättchen
- Diese Spielregel

## Spielvorbereitung

- Die Nil-Karte mit dem Wert 5 wird beiseite gelegt. Die übrigen fünf Nil-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Karten des Grundspiels gelegt.
- Die Bootsplättchen werden gemischt und mit der Bootseite nach oben neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler erhält die drei Markierungsscheiben seiner Farbe und legt sie vor sich ab. Zwei Spielsteine jeder Farbe werden statt der Markierungsscheiben verwendet, um den Spielstand und das Passen eines Spielers anzuzeigen.

## Spielablauf – neue Regeln

### Phase 1 – Neue Runde

**Neuer Aufbau des Gebiets:** Der Startspieler legt das Gebiet wie im Grundspiel aus und nimmt dann die ersten beiden Nil-Karten vom Stapel. Eine davon legt er zwischen die Zonen 1 und 2, die andere zwischen die Zonen 3 und 4, so dass jeweils 3 Felder der Zonen überdeckt sind, die Informationskästchen aber sichtbar bleiben (siehe nebenstehende Abbildung). Felder, die überdeckt worden sind, werden in Phase 2 nicht genutzt. Dann wählt der Startspieler zufällig eins der Bootsplättchen und platziert es offen neben dem Gebiet.

**Letzte Runde:** Während der letzten Runde nimmt der Startspieler die letzten beiden noch verbliebenen Nil-Karten des Stapels sowie die Nil-Karte mit dem Wert 5 und mischt sie. Dann legt er jeweils eine Karte zwischen die Zonen 1 und 2, eine zwischen die Zonen 3 und 4 und eine zwischen die Zonen 5 und 6. In dieser Runde kommt kein Boot ins Spiel.

**Nil-Karten:** Die Nil-Karten weisen zwei verschiedene Arten von Feldern auf:

- Flussfelder (blau)
- Landfelder (gelb)

**Flussfelder gehören zu keiner Zone.** Sie stellen die Grenze zwischen der linken und der rechten Zone dar. Archäologen, die auf Flussfelder gestellt werden, zählen ausschließlich bei der Nil-Auswertung (siehe unten).

**Landfelder** gehören zu der Zone auf der entsprechenden Flussseite. Archäologen, die auf Landfelder gestellt werden, zählen lediglich bei der Auswertung der Zonen (die wie im Grundspiel verläuft).

### Phase 2 – Ausgrabungen

#### A) Eine neue Ausgrabung starten

Die Regeln entsprechen dem Grundspiel. Es ist außerdem möglich, einen Archäologen auf ein Flussfeld zu stellen.

#### B) Eine bestehende Ausgrabung erweitern

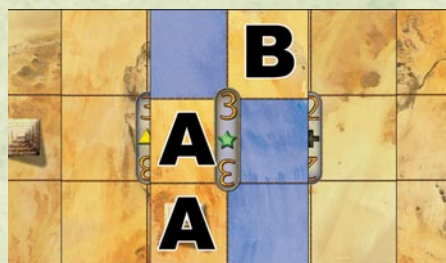
Die Regeln entsprechen wiederum dem Grundspiel. Es ist auch erlaubt, eine Ausgrabung auf ein oder mehrere Flussfelder zu erweitern.

#### C) Passen

Die Regeln entsprechen dem Grundspiel.



*Aufbau des Gebiets: Gemäß den Regeln des Grundspiels, dann wird eine Nil-Karte zwischen die Zonen 1 und 2 und eine zweite zwischen die Zonen 3 und 4 gelegt. In der letzten Runde wird eine dritte Karte zwischen den Zonen 5 und 6 platziert.*



*Die beiden mit einem A markierten Landfelder gehören zur linken Zone. Das mit einem B markierte Feld gehört zur rechten Zone. Die Flussfelder (blau) gehören zu keiner der beiden Zonen.*

### D) Die Hilfe eines Mäzens in Anspruch nehmen

#### f) Governor Greenwish

Der Spieler führt Aktion A (Eine neue Ausgrabung starten) oder B (Eine bestehende Ausgrabung erweitern) aus und legt dann eine seiner Markierungsscheiben

- in einen noch nicht besetzten Raum des Museums ODER
- auf ein noch nicht besetztes Feld eines Gebiets (d. h. ein Feld ohne Archäologe, Markierungsscheibe oder Pyramide).

In dieser Phase können andere Spieler auf das Feld oder in den Raum, den der Spieler mit seiner Markierungsscheibe belegt hat, keinen Archäologen beziehungsweise keine Markierungsscheibe setzen. Der Besitzer der Markierungsscheibe hat das Recht, in einer der folgenden Runden das markierte Feld beziehungsweise den markierten Raum zu besetzen, indem er – sofern sich die Markierungsscheibe in einem Gebiet befindet – Aktion A (Eine neue Ausgrabung starten) oder B (Eine bestehende Ausgrabung erweitern) ausführt beziehungsweise Sir Browns Fähigkeit nutzt, falls sich die Markierungsscheibe im Museum befindet. Danach erhält der Spieler seine Markierungsscheibe zurück.

### Phase 3 – Auswertung

#### 1) „Greenwish“-Markierungsscheibe entfernen

Falls noch Markierungsscheiben der Spieler im Gebiet oder im Museum liegen, werden diese entfernt und den Spielern zurückgegeben.

#### 2) Nil-Auswertung

Die Reihenfolge der Spieler wird entsprechend der Gesamtanzahl ihrer Archäologen ermittelt, die auf Flussfeldern stehen. Bei Gleichstand gelten die Regeln des Grundspiels.

• Der Spieler, der die meisten Archäologen auf den Flussfeldern besitzt, darf sich eine der im Spiel befindlichen Nil-Karten aussuchen. Er bekommt die auf der Karte angegebenen Punkte und legt die Karte mit der Mäzen-Seite nach oben vor sich ab. Nicht verteilte Nil-Karten werden unter den Stapel der Nil-Karten gelegt. Archäologen, die von Flussfeldern entfernt wurden, kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Archäologen, die auf den Landfeldern der Nil-Karten standen, werden in die Zone gezogen, zu der sie gehören. Diese Archäologen zählen bei der Auswertung der Zonen mit.

• Der Spieler mit der zweitgrößten Anzahl an Archäologen auf Flussfeldern erhält das Bootsplättchen, das in dieser Runde im Spiel ist (siehe unten).

**Letzte Runde:** Der Spieler mit den meisten Archäologen auf Flussfeldern erhält die Nil-Karte mit dem Wert 5. Der zweitplatzierte Spieler bekommt eine der Nil-Karten mit dem Wert 3. Die verbleibende Karte wird aus dem Spiel genommen.

3) Die Auswertung der Zonen erfolgt gemäß den Regeln des Grundspiels.

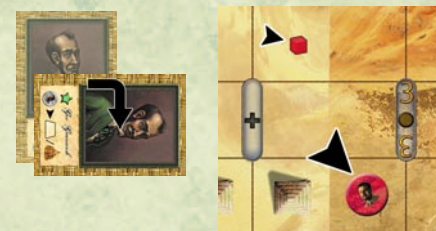
### Spielende

#### Die Ausstellung im Museum

„Governor Greenwish“-Karten bringen keine zusätzlichen Punkte ein.

#### Serien

Jede vollständige Serie aus fünf verschiedenen Mäzenkarten bringt fünf Punkte ein. „Governor Greenwish“-Karten sind Joker. Man darf eine oder mehrere dieser Karten verwenden, um Serien zu vervollständigen.



*Rot dreht eine „Greenwish“-Karte und beginnt eine neue Ausgrabung. Nun muss sich der Spieler entscheiden, ob er eine Markierungsscheibe auf ein leeres Feld des Gebiets oder in einen Raum des Museums legen möchte. Wie auch immer sich Rot entscheidet: Das Feld beziehungsweise der Raum wird für andere Spieler in dieser Phase nicht mehr verfügbar sein.*



*Nach der Nil-Auswertung werden die Nil-Karten aus dem Gebiet entfernt. Archäologen, die auf Flussfeldern platziert wurden, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat, während Archäologen, die auf Landfeldern standen, in die Zonen gestellt werden, zu denen diese gehören. Der blaue Spielstein wird also in die linke Zone gezogen, der rote in die rechte Zone.*



*Mit zwei „Greenwish“-Karten vervollständigt Rot eine Serie mit fünf Mäzenen.*

## Bootsplättchen



Der Spieler bekommt sofort 2 beziehungsweise 3 Punkte.

Der Spieler nimmt sich sofort 2 seiner Spielsteine aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen persönlichen Vorrat.



Der Spieler kann dieses Bootsplättchen in Phase 3 abgeben, um einen Gleichstand, an dem er beteiligt ist, für sich zu entscheiden. Der Spieler darf diese Funktion ab der Runde nutzen, in der er das Bootsplättchen bekommen hat. Die letzte Möglichkeit, das Bootsplättchen zu verwenden, besteht in Phase 3 der letzten Runde.