

Mykerinos - Le Nil

un jeu Ystari Team - Illustrations d'Arnaud Demaegd - Design de Cyril Demaegd - FAQ & Forum : www.ystari.com

Contenu de l'extension

- 6 tuiles *Nil*
- 4 jetons *Bateau*
- la présente règle

Préparation du Jeu

- La tuile *Nil* de valeur 5 est placée à part. Les 5 autres tuiles *Nil* sont mélangées et placées, face cachée, à proximité des tuiles du jeu de base.
- Les jetons *Bateau* sont mélangés et placés face cachée proximité du plateau de jeu.
- Chaque joueur prend les 3 jetons de sa couleur et les place près de lui. Deux cubes de chaque couleur seront utilisés à la place des jetons pour marquer les scores des joueurs et pour passer.

Déroulement du Jeu - nouvelles règles

Phase 1 - Nouvelle saison

Nouvelle mise en place de la région : le premier joueur met en place la région comme dans le jeu de base. Ensuite, il prend les deux premières cartes *Nil* de la pioche et en place une entre les zones 1 et 2 et la seconde entre les zones 3 et 4, de manière à recouvrir une moitié de carte dans chacune des régions, tout en laissant apparaître leurs cartouches (voir ci-contre). Les cases ainsi recouvertes ne seront pas utilisées au cours de la phase 2. Un jeton *Bateau* est tiré au sort et placé, face visible, à proximité de la région.

Dernière saison : lors de la dernière saison, le premier joueur prend les deux dernières cartes *Nil* restant dans la pioche plus la carte *Nil* de valeur 5, les mélange et place une carte entre les zones 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6. Aucun jeton *Bateau* n'est tiré.

Tuiles *Nil* : les tuiles *Nil* sont composées de deux types de cases.

- Cases de **fleuve** (sur fond bleu),
- Cases de **désert** (sur fond Jaune).

Les cases de **fleuve** n'appartiennent à **aucune zone**. Elles marquent donc la frontière entre la zone située à gauche et celle située à droite. Tout cube posé sur une case de fleuve comptera **uniquement pour le relevé du Nil** (voir plus loin).

Les cases de **désert** appartiennent à la **zone située de leur côté du fleuve**. Tout cube posé sur une case de désert comptera **uniquement pour le relevé des zones** (comme effectué dans le jeu de base).

Phase 2 - Fouille

A) Placer une nouvelle fouille

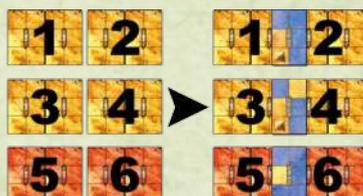
Les règles sont identiques au jeu de base. On peut donc placer une nouvelle fouille sur une case de fleuve.

B) Étendre une fouille existante

Là encore, les règles sont identiques au jeu de base. Il est possible de s'étendre normalement sur une ou plusieurs cases de fleuve.

C) Passer

Les règles sont identiques au jeu de base.



Mise en place de la région : la région est installée normalement, puis on place une tuile Nil entre les zones 1 et 2 et une autre entre les zones 3 et 4. Lors de la dernière saison, on place également une tuile Nil entre les régions 5 et 6.



Les deux cases de désert marquées d'un A appartiennent à la zone située à gauche. La case marquée d'un B appartient à la zone située à droite. Les cases de fleuve (cases bleues) n'appartiennent à aucune zone.

D) Faire appel à un mécène

f) Gouverneur Greenwish

Le joueur effectue l'une des actions A (placer une nouvelle fouille) ou B (étendre une fouille existante), puis il **place l'un des jetons de sa couleur** sur :

- N'importe quelle salle inoccupée du Museum OU
- N'importe quelle case inoccupée de la région ne contenant pas de pyramide.

Lors de cette phase, plus aucun autre joueur ne pourra se placer sur la case ou la salle où se trouve le jeton. Le propriétaire du jeton pourra éventuellement s'installer sur cet emplacement lors des tours de pose suivants en effectuant une action A ou B (si le jeton est dans la région), ou en utilisant le pouvoir de Sir Brown (si le jeton est au Museum). Le jeton retourne alors à son propriétaire.

Phase 3 - Relevé

1) Retrait des jetons Greenwish

Les jetons des joueurs restant dans la région ou au Museum sont retirés et rendus à leurs propriétaires.

2) Relevé du Nil

Les joueurs sont classés en fonction du total de cubes qu'ils ont posés **sur les cases de fleuve**. Les égalités sont réglées comme dans le jeu de base.

- Le joueur qui a placé **le plus de cubes sur le fleuve remporte une carte Nil de son choix parmi celles en jeu**. Il marque les points inscrits sur celle-ci et la place devant lui, face *Mécène* visible. La ou les autres cartes *Nil* sont replacées sous la pile de cartes *Nil*. Les cubes placés sur des cases de fleuve sont replacés dans la réserve générale. Les cubes placés sur des cases désert des tuiles *Nil* sont déplacés sur les zones auxquelles ils appartiennent. Ces cubes seront pris en compte pour le relevé des zones.

- Le joueur qui a placé **le second plus grand nombre de cubes sur le fleuve remporte le jeton Bateau en jeu à ce tour** (voir plus bas).

Dernière saison : le joueur classé premier remporte la carte *Nil* de valeur 5 et le second remporte une des cartes *Nil* de valeur 3. La carte restante est défaussée.

3) On effectue alors le **relevé des zones** normalement.

Fin de partie

Exposition au Museum

Les tuiles du gouverneur Greenwish ne rapportent aucun point supplémentaire.

Séries

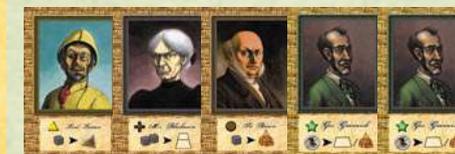
Pour chaque série de 5 tuiles "Mécène" différentes qu'il possède, le joueur marque 5 points. Les tuiles du gouverneur Greenwish sont considérées comme des **jokers**. Un joueur peut donc utiliser une ou plusieurs de ces tuiles pour compléter des séries.



Rouge incline une tuile Greenwish. Il place une nouvelle fouille, puis a le choix entre placer l'un de ses jetons sur une case inoccupée de la région OU dans une salle du Museum. Quel que soit son choix, les autres joueurs n'auront plus accès à cette case lors de cette phase.



Après le relevé du Nil, les cartes Nil sont retirées de la zone. Les cubes placés sur le fleuve vont à la réserve générale et les cubes placés dans le désert sont déplacés dans les zones auxquelles ils appartiennent. Ainsi, le cube bleu passe dans la zone de gauche et le cube rouge dans la zone de droite.



Avec 2 tuiles Greenwish, Rouge complète une série de 5 mécènes.

Jetons Bateau



Le joueur marque immédiatement 2 ou 3 points.

Le joueur prend immédiatement 2 cubes de la réserve générale et les ajoute à sa réserve.



Le joueur peut défausser ce jeton en phase 3 pour remporter une égalité dans laquelle il est impliqué.

Le jeton est utilisable à partir de la saison où un joueur le gagne jusqu'à la phase 3 de la dernière saison.