

MYKERINOS

1 partie = 4 saisons 1 saison = 3 phases

1. NOUVELLE SAISON

2 joueurs : Chacun reçoit 11 cubes + 4 neutres

3 joueurs : Chacun reçoit 11 cubes

4 joueurs : Chacun reçoit 8 cubes

On utilise 8 parcelles pendant les saisons 1, 2 et 3, et 12 parcelles durant la 4^{ème} saison

Les parcelles sont placées par 2 (-> 4 ou 6 zones)

A 2, le joueur neutre est toujours 2^{ème} sur l'échelle de départage.

2. FOUILLES

Dans le sens horaire, chaque joueur peut effectuer 1 action parmi :

A. Placer 1 nouvelle fouille : 1 cube sur une case libre

B. Etendre 1 fouille : 2 cubes, 1 par 1, de proche en proche

C. Passer : -> marqueur sur l'échelle de départage

D. Utiliser un mécène (et incliner sa carte de 90°)

Lady Violet : 1 cube de la réserve générale -> réserve personnelle. Puis effectuer A ou B.

Lord Lemon : Commencer / Etendre une fouille sur 1 pyramide

Sir Brown : 1 cube de sa réserve perso -> Muséum

Mrs Blackmore : 1 nouvelle fouille mais avec 2 cubes

Col Tangerine : Etendre une fouille avec 3 cubes

A 2 joueurs : jouer en + (sauf si C) A ou B avec ses cubes neutres.

Lorsque tous les joueurs ont passé, sauf un, il peut effectuer une dernière action.

3. RELEVÉ

Décompte de chaque zone de gauche à droite et de haut en bas.

Les joueurs sont classés en fonction du nombre de cubes / zone :

1^{er} puis 2^{ème} => 1 parcelle OU 1 salle du Muséum

3^{ème} puis 4^{ème} => 1 parcelle, s'il en reste...

Les cubes décomptés retournent dans la réserve générale.

A 2 joueurs : le joueur neutre ne va jamais au Muséum. S'il est 1^{er} c'est le 3^{ème} qui choisit la parcelle. S'il est 2^{ème} c'est le 1^{er} qui choisit. La parcelle est défaussée.

Prendre une parcelle = marquer les points + placer la carte devant soi sur sa face mécène.

Réserver une salle au Muséum = Prendre un cube de la réserve générale et le placer dans une salle à 2 ou 3 points libre OU dans une salle à 5 points adjacente à une salle où vous êtes présent.

FIN DE SAISON

Le joueur en dernier sur l'échelle de départage devient 1^{er} joueur pour la saison suivante.

L'échelle de départage est vidée.

Les cartes de mécène inclinées sont redressées.

FIN DE PARTIE

A la fin de la 4^{ème} saison on ajoute aux points déjà acquis : les points des cartes mécène. Chaque carte mécène = Valeur de la salle occupée par le joueur dans l'aile du Muséum correspondant à ce mécène, sinon 1 pt. Si le joueur occupe plusieurs salles, il prend celle dont la valeur est la plus élevée. +5 pts par série de 5 cartes de mécène différentes.

Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour Bdml
<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>

MYKERINOS

1 partie = 4 saisons 1 saison = 3 phases

1. NOUVELLE SAISON

2 joueurs : Chacun reçoit 11 cubes + 4 neutres

3 joueurs : Chacun reçoit 11 cubes

4 joueurs : Chacun reçoit 8 cubes

On utilise 8 parcelles pendant les saisons 1, 2 et 3, et 12 parcelles durant la 4^{ème} saison

Les parcelles sont placées par 2 (-> 4 ou 6 zones)

A 2, le joueur neutre est toujours 2^{ème} sur l'échelle de départage.

2. FOUILLES

Dans le sens horaire, chaque joueur peut effectuer 1 action parmi :

A. Placer 1 nouvelle fouille : 1 cube sur une case libre

B. Etendre 1 fouille : 2 cubes, 1 par 1, de proche en proche

C. Passer : -> marqueur sur l'échelle de départage

D. Utiliser un mécène (et incliner sa carte de 90°)

Lady Violet : 1 cube de la réserve générale -> réserve personnelle. Puis effectuer A ou B.

Lord Lemon : Commencer / Etendre une fouille sur 1 pyramide

Sir Brown : 1 cube de sa réserve perso -> Muséum

Mrs Blackmore : 1 nouvelle fouille mais avec 2 cubes

Col Tangerine : Etendre une fouille avec 3 cubes

A 2 joueurs : jouer en + (sauf si C) A ou B avec ses cubes neutres.

Lorsque tous les joueurs ont passé, sauf un, il peut effectuer une dernière action.

3. RELEVÉ

Décompte de chaque zone de gauche à droite et de haut en bas.

Les joueurs sont classés en fonction du nombre de cubes / zone :

1^{er} puis 2^{ème} => 1 parcelle OU 1 salle du Muséum

3^{ème} puis 4^{ème} => 1 parcelle, s'il en reste...

Les cubes décomptés retournent dans la réserve générale.

A 2 joueurs : le joueur neutre ne va jamais au Muséum. S'il est 1^{er} c'est le 3^{ème} qui choisit la parcelle. S'il est 2^{ème} c'est le 1^{er} qui choisit. La parcelle est défaussée.

Prendre une parcelle = marquer les points + placer la carte devant soi sur sa face mécène.

Réserver une salle au Muséum = Prendre un cube de la réserve générale et le placer dans une salle à 2 ou 3 points libre OU dans une salle à 5 points adjacente à une salle où vous êtes présent.

FIN DE SAISON

Le joueur en dernier sur l'échelle de départage devient 1^{er} joueur pour la saison suivante.

L'échelle de départage est vidée.

Les cartes de mécène inclinées sont redressées.

FIN DE PARTIE

A la fin de la 4^{ème} saison on ajoute aux points déjà acquis : les points des cartes mécène. Chaque carte mécène = Valeur de la salle occupée par le joueur dans l'aile du Muséum correspondant à ce mécène, sinon 1 pt. Si le joueur occupe plusieurs salles, il prend celle dont la valeur est la plus élevée. +5 pts par série de 5 cartes de mécène différentes.

Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour Bdml
<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>