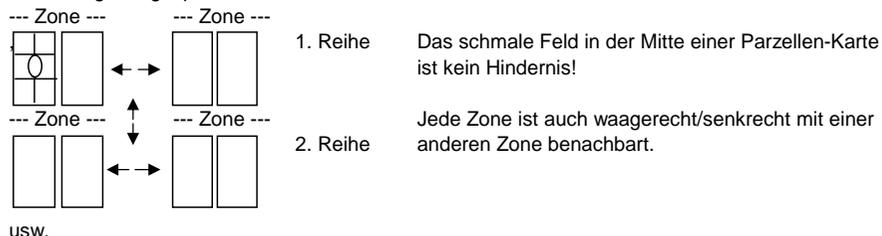


Mykerinos - KSR

Es werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt.

1.) NEUE RUNDE:

- Persönlichen Vorrat auffüllen. 11 bzw. 8 (bei 3 bzw. 4 Sp.) Archäologen-Steine aus allgemeinem Vorrat zum persönlichen Vorrat legen.
- Der Startspieler legt das Gebiet aus, in dem in dieser Runde Ausgrabungen erfolgen. In den Runden 1 - 3 werden je 8 Parzellen-Karten, in der 4. Runde 12 Karten ausgelegt. Auswertung erfolgt später Zone für Zone, von links nach rechts.



2.) AUSGRABUNGEN:

- Ab Startspieler beginnend im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler EINE der 4 möglichen Aktionen aus:

a) Eine neue Ausgrabung starten.

- Aus persönl. Vorrat 1 Archäologen nehmen und auf ein beliebiges freies Feld auf dem aktuellen Gebiet einsetzen. Jedes Feld nimmt nur einen Archäologen auf. Einsatz auf Pyramiden ist nicht erlaubt.

b) Eine bestehende Ausgrabung erweitern.

- Aus persönl. Vorrat 2 Archäologen nehmen und den ersten davon auf ein freies Feld setzen, das waagrecht oder senkrecht an ein Feld grenzt, wo schon ein eigener Archäologe steht. Der 2. neue Archäologe dieses Zuges muss an den 1. neuen Archäologen dieses Zuges angrenzen. Einsatz auf Pyramiden ist nicht erlaubt.

c) Passen.

- Spielstein für das Passen auf das vorgesehene erste freie Feld der Passer-Leiste auf dem Plan setzen. Wer hier weiter links steht, hat Vorrang bei Patts. Wer keinen Archäologen zum Einsetzen hat, passt automatisch. Für einen Passer endet die Phase 2.

d) Hilfe eines Mäzens in Anspruch nehmen (ab 2. Runde möglich).

- Eine der vor dem Spieler liegende Mäzenen-Karte wird um 90 Grad gedreht und kann nun genutzt werden. Nutzung einer Karte = 1x je Runde möglich und wird durch die Drehung angezeigt.

Mäzene	Nutzen für den Spieler	
Lady Violet:	1 eigenen Archäologen aus <u>allgemeinen</u> Vorrat ==> persönl. Vorrat holen. Dann Aktion 2a) oder 2b) ausführen.	♥
Lord Lemon:	1 eigenen Archäologen aus persönl. Vorrat auf ein Pyramiden-Feld setzen. Das kann auch die Aktion 2b) sein, bei der 1 Archäologe <u>auf eine Pyramide</u> eingesetzt werden darf.	△
Sir Brown:	1 eigenen Archäologen aus persönl. Vorrat ==> Museum schicken.	○
Mrs. Blackmore:	2 eigene Archäologen aus persönl. Vorrat nehmen und auf beliebige freie Felder einsetzen, wobei der zweite Archäologe an den ersten angrenzen muss.	+
Colonel Tangerine:	3 eigene Archäologen aus persönl. Vorrat zur Erweiterung einer bestehenden eigenen Ausgrabung nutzen. Jeder einzelne Archäologe muss auf ein freies Nachbarfeld gesetzt werden. Der erste kommt neben schon platzierten Archäol., der zweite neben den ersten dieses Zuges und der dritte neben den zweiten.	◇

- Reihum werden solange Aktionen gewählt, bis nur noch 1 Spieler im Spiel ist. Haben alle anderen gepasst, ist dieser letzte Spieler nur noch 1x am Zug.

3.) AUSWERTUNG:

- Zone für Zone von links nach rechts und Reihe für Reihe auswerten.
- Der Spieler mit den meisten Archäologen in einer Zone wird Erster, der mit den zweitmeisten Zweiter ... Patt: Wer früher gepasst hat (siehe Leiste), entscheidet das Patt für sich.
- Der Erste wählt aus:
 - ENTWEDER 1 der beiden **Parzellen-Karten** in Besitz nehmen:
 - Die Karte nehmen und offen (Bildseite) vor sich ablegen und ggf. 2 - 5 Punkte auf der Zählleiste abtragen.
 - ODER 1 eigenen Archäologen aus dem allgemeinen Vorrat ins **Museum** bringen:
 - Ein alleiniger Erster nutzt nur eine der o.a. Möglichkeiten.
 - Der Zweite aus der Auswertung wählt ebenso aus.
 - Dritte usw. können nur evtl. nicht genommene Parzellen-Karten wählen, aber nie das Museum.
 - Nicht genommene Parzellen-Karten kommen in die Schachtel zurück.
 - Alle Archäologen der Auswertung ==> allgemeinen Vorrat.

Sind alle Zonen ausgewertet, wird der **letzte Passer** der Runde **neuer Startspieler** und alle gedrehten Mäzenen-Karten werden wieder einsatzbereit ausgerichtet. Nicht eingesetzte Archäologen im persönlichen Vorrat eines Spielers bleiben diesem erhalten.

Spielende:

- Jeder der Flügel des Museums wird betrachtet. Ein Spieler kann je Flügel inkl. Nebenräumen jeweils den höchsten Wert eines seiner Archäologen dort werten. Jede Karte eines Mäzens in seinem Besitz ist dann 2, 3 oder 5 Punkte wert. Karten ohne entsprechenden Archäologen im Museum bringen je 1 Punkt.
- Jede komplette Karten-Serie mit je 1 der 5 Mäzene bringt 5 Extra-Punkte.
- Die höchste Gesamtsumme gewinnt. Patt: Mehr Archäologen im persönlichen Vorrat entscheiden.

Museum:

- Das Museum hat eine zentrale Halle mit Durchgängen zu den 5 Flügeln (Wert 3 innen und Wert 5 außen). Zwischen den Flügeln sind jeweils Nebenräume mit Wert 2, die zu beiden beeinfluss. Flügeln gehören.
- Wer 1 Archäologen ins Museum setzt, kann ENTWEDER in einen freien Raum mit Wert 2 oder 3 setzen ODER in einen 5er-Raum, der an einen 2er- oder 3er-Raum grenzt, in dem er bereits vertreten ist.
- Jeder Raum nimmt nur 1 Archäologen insgesamt auf.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.02.18
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de