

Mykerinos pre dvoch

Platia všetky pravidlá hry pre troch hráčov. Okrem toho hrajú obaja hráči za tretieho neutrálneho hráča. Neutrálny hráč nezískava body, používa sa iba na blokovanie protihráča.

Na začiatku každého kola (fáza 1) si vezme každý hráč 11 archeológov svojej a 4 archeológov neutrálnej farby. Značka neutrálneho hráča sa umiestni na poli s číslom 2 na lište riešenia rovnosti. To znamená, že prvý pasujúci hráč bude vždy pred neutrálnym a druhý pasujúci za neutrálnym ráčom.

Počas fázy 2 každý hráč najprv zahrá svoj vlastný ťah. Ak nepasoval, môže následne vykonať jednu z akcií A, B za neutrálneho hráča. Pritom musí dbať pravidiel nasadzovania a nesmie používať karty mecenášov v prospech neutrálneho hráča.

Počas vyhodnotenia neutrálny hráč vždy (ak je prvý alebo druhý v zóne) volí branie karty. Voľbu karty určuje niektorý hráč podľa poradia v zóne:

- Ak je neutrálny hráč prvý, volí kartu tretí alebo nezastúpený hráč.
- Ak je neutrálny hráč druhý, volí kartu prvý hráč.

Karty, ktoré berie neutrálny hráč sa odstraňujú z hry a ukladajú naspäť do škatule. Ak je neutrálny hráč jediným zastúpeným v zóne, odstraňuje sa obe karty.

MYKERINOS – pravidlá hry v slovenčine

Hra od Nicolasa Ouryho – grafika Amaud Demaegd – design Cyril Demaegd

Preklad: Monika Dillingerová – FAQ & fórum: www.ystari.com

Obsah

- 1 hrací plán
- 36 parciel – kariet mecenášov
- 100 archeológov (po 25 modrých, červených, zelených a bielych kociek)
- 12 značiek pre hráčov
- 7 bodovacích krúžkov „+50“
- 1 krúžok začínajúceho hráča
- 5 krúžkov so znakmi mecenášov
- tieto pravidlá

Stalo sa...

roku 1899. Už viac ako celé storočie fascinuje Európanov na základe objavov Denona, Champolliona a Petrieho a všetkých ostatných egyptológia.

Pri honbe za dobrodružstvom a slávou prehládajú skupiny archeológov piesok Egyptu.

Cieľ hry

Hráči sa stanú organizátormi archeológov, ktorí sa z poverenia svojich mecenášov pustili do práce.

V Egypte robia vykopávky v nádeji nájsť cenné artefakty, ktorými ozdobia najprestížnejšie haly v múzeu.

Príprava hry

- Hrací plán položte do stredu stola.
- Archeológovia všetkých farieb sa položia vedľa plánu – **tvoria spoločnú zásobu**
- Každý hráč si vyberie farbu a vezme si odpovedajúce dve značky. Jednu položí na nulu na počítadle (1) a druhú položí vedľa lišty riešenia rovnosti (4).
- Náhodne sa vyberie začínajúci hráč. Ten vezme 5 krúžkov so znakmi mecenášov a náhodne ich rozloží na vopred pre ne pripravené políčka pri krídlach budovy múzea (3).

Princíp hry

Hra prebieha v štyroch kolách. Počas každého kola robia hráči vykopávky na niektorom území Egypta. Vykopávky uskutočňujú položením archeológa svojej farby na políčko vykopávok. Na konci kola, keď sa dokončili vykopávky na území, môžu hráči s najlepšie umiestnenými archeológmi buď prevziať parcelu, alebo poslať archeológov, ktorí pripravujú výstavu konanú na konci hry, do múzea.

Každá parcela územia je zastrešovaná niektorým z mecenášov. Ak teda hráč prevezme parcelu, tak môže využiť špeciálnu vlastnosť jej mecenáša v každom ďalšom kole. V múzeu sú rôzne prestížne haly. Hráči sem posielajú archeológov, aby si ich rezervovali. Pritom musia zvážiť, kam poslať svojich archeológov a pritom brať ohľad na napredovanie spoluhráčov.



1. počítadlo víťazných bodov
2. múzeum
3. krídlo budovy múzea
4. lišta riešenia rovnosti
5. mecenáši (sponzori)

Karty

35 z 36 kariet zobrazujú na líčnej strane parcelu a na rubovej mecenáša. Posledná karta má iba parcelu na líčnej strane.

Parcely: Parcely sú krajinami, na ktoré umiestňujú hráči svojich archeológov, robiacich vykopávky. Každá parcela pozostáva zo 6 políčok. Jednotlivé políčka sú buď prázdne, alebo je na nich zobrazená pyramída. Pyramídy predstavujú prekážky a hráči na ne nemôžu umiestňovať svojich archeológov. Okrem toho je na líčnej strane parcely informačný ovál. V ňom je uvedené, koľko bodov získa hráč s parcelou a v strede je informácia, kto je mecenášom, zastrešujúcim spomínanú parcelu. Niektoré parcely neprinášajú bodový zisk, iné prinesú hráčovi, ktorý parcelu získal, 2, 3, alebo 5 bodov.

Územia: Na začiatku každého kola sa vyloží za pomoci kariet nové územie (Obr. 1, pozri aj fázu 1). Územie tvorí druhú časť hracieho plánu. Parcely sa ukladajú v skupinách po dve. Takáto dvojica tvorí jednu zónu (Obr. 2). Poznámka: Parcely nemajú „vpravo“ a „vľavo“, preto nehrá jej natočenie pri rozkladaní území úlohu.

Jednotlivé zóny, tvoriace územie spolu hraničia aj keď sú od seba úzkymi medzerami oddelené. Medzery slúžia iba na zvýraznenie, ktorá dvojica parciel tvorí zónu.

Dve políčka, ktoré sú horizontálne, alebo vertikálne (nie diagonálne) priamo vedľa seba sú **susedné** (Obr. 3). Informačný ovál na parcelách nepredstavuje prekážku. Dve políčka, medzi ktorými je informačný ovál sú teda susedné.



Obr. 1: územie

Obr. 2: zóna

Obr. 3: susedné políčka

Koniec hry a vyhodnotenie

Hra končí po štvrtom kole. Vtedy začína záverečné vyhodnotenie.

Výstava v múzeu

Počas výstavy získavajú hráči body v závislosti od kariet, ktoré počas hry zozbierali, a hál, ktoré obsadili svojimi architektmi.

Napríklad hala v krídle lorda Lemona ovplyvňuje hodnotu kariet lorda Lemona, ktoré hráč má. Každá karta môže priniesť bodový zisk 1, 2, 3 alebo 5 bodov.

Body za múzeum sa udeľujú postupne od krídla č. 1 až po krídlo č. 5. Za každé krídlo múzea získajú hráči body v závislosti od počtu kariet mecenášov, ktorí majú, a od hodnoty haly, v ktorej majú archeológa.

- Ak hráč umiestnil archeológa do haly s hodnotou 5, získa za každú kartičku príslušného mecenáša 5 bodov.
- Ak hráč umiestnil archeológa do haly s hodnotou 3, získa za každú kartičku príslušného mecenáša 3 body.
- Ak hráč umiestnil archeológa do haly s hodnotou 2, získa za každú kartičku príslušného mecenáša 2 body.
- Ak hráč neumiestnil archeológa do príslušnej haly, získa za každú kartičku príslušného mecenáša 1 bod.
- Ak hráč umiestnil archeológov do viacerých hál jedného mecenáša, získa za každú kartičku príslušného mecenáša najvyšší počet bodov z obsadených hál (nie súčet, ale maximálnu hodnotu!).

Série

Za každú celú sériu všetkých 5 rôznych mecenášov získa hráč navyše bonus 5 bodov.

Hráč, ktorý má po záverečnom vyhodnotení najviac bodov, vyhral hru. Pri rovnosti vyhral hráč, ktorému ostalo najviac archeológov vo vlastnej zásobe. Ak aj tu došlo k rovnosti, má hra dvoch víťazov.

Poznámka: Jedna parcela (tá s 5 bodmi) nemá na rube žiadneho mecenáša. Táto karta pri záverečnom hodnotení neprináša zisk z výstav v múzeu ani za série.



Výstava v múzeu:
Na konci štvrtého kola má modrý vedľa zobrazené karty. Na základe pozícií modrého v múzeu získa:

- 3 body za každú kartu lorda Lemona, t.j. 6 bodov
 - 3 body za kartu Mrs. Blackmore
 - 5 bodov za každú kartu siru Browna, t.j. 15 bodov
 - 2 body za každú kartu colonela Tangerinea, t.j. 4 body
 - 1 bod za kartu lady Violet
- Série: Modrý má jednu kompletnú sériu. Dostane teda ďalších 5 bodov.

Branie parcely

Hráč si berie kartu parcely k sebe. Ak je v informačnom ovále číslo (2, 3 alebo 5), získa hráč okamžite tieto body a posunie svoju značku na počítaadle o príslušný počet políčok. Potom položí kartu viditeľne mecenášom navrch pred seba.

Rezervácie v múzeu

Múzeum pozostáva z jednej centrálnej haly, v ktorej sú priechody (otvorené dvere) do ďalších hál jednotlivých krídiel.

Každé z 5 krídel pozostáva z dvoch hál: jedna s hodnotou 3 a z nej vedú dvere do druhej s hodnotou 5. Každé krídlo je venované konkrétnemu mecenášovi.

Okrem toho je medzi dvomi krídlami vždy miestnosť s hodnotou 2. Táto hala prináleží k obom krídlam, s ktorými susedí, a poskytuje priechod k obom halám hodnoty 5.

Čím vyššie je číslo v hale, o to viac bodov prinesie pri záverečnom bodovaní výstav. Každú halu môže rezervovať najviac jeden archeológ.

Keď hráč umiestňuje archeológa do múzea, má dve možnosti:

- Umiestni ho do voľnej haly s hodnotou 2 alebo 3.
- Umiestni ho do haly s hodnotou 5 v prípade že už má v niektorej hale s hodnotou 2 alebo 3 s ňou susediacu archeológa. (Inak povedané, nový archeológ môže byť umiestnený vedľa už ležiacej kocky vlastného architekta. Vedľa znamená, že sa dá do novej haly prejsť z obsadenej haly cez jediné otvorené dvere.)

Koniec fázy vyhodnotenia

Ak sú všetky zóny vyhodnotené, končí fáza 3 týmito úkonmi:

- Posledný hráč na lište riešenia rovností sa stane prvým hráčom a získa žetón začínajúceho hráča.
- Lišta riešenia rovností sa vyprázdni.
- Mecenáši, ktorých hráči počas fázy 2 otočili, sa otočia naspäť. V nasledujúcej druhej fáze nového kola je možné ich hneď zase použiť.

Nakoniec začína nové kolo.

Nenasadení archeológovia z vlastnej zásoby ostávajú hráčovi do nového kola. Kto nepoužil všetkých svojich archeológov z vlastnej zásoby, má v nasledujúcom kole k dispozícii o týchto archeológov viac ako dostane v prvej fáze.



Rezervácie v múzeu:

Zelený umiestňuje svojho archeológa zo spoločnej zásoby do múzea. Je to jeho prvý archeológ v múzeu, takže ho nemôže umiestniť do haly s hodnotou 5. Tiež ho nemôže umiestniť do už obsadenej haly. Tak si vybral dvojkovú halu medzi krídlami Mrs. Blackmore a lorda Lemona.



Rezervácie v múzeu, pokračovanie:

Pri vyhodnotení ďalšej zóny sa zelený rozhodol opäť umiestniť archeológa do múzea. Teraz už má archeológa v dvojkovej hale medzi krídlami Mrs. Blackmore a lorda Lemona, takže môže umiestňovať do päťkových hál Mrs. Blackmoreovej a lorda Lemona. Rovnako si môže vybrať ešte aj niektorú neobsadenú dvojkovú alebo trojkovú halu. Nakoniec sa rozhodol pre päťkovú halu lorda Lemona, ktorá sa tým stala pre ostatných hráčov nedostupnou.

Priebeh hry

Každá hra pozostáva zo štyroch kôl a každé kolo zahŕňa tri fázy.

Fáza 1 – nové kolo

Na začiatku každého kola dostane hráč archeológov zo spoločnej zásoby. Týchto umiestni viditeľne pred seba. Hráči dostanú pravidelne

- po 11 archeológoch pri hre 3 hráčov,
- po 8 archeológoch pri hre 4 hráčov.

Ak by sa stalo, že pre niektorého hráča nie je dostatok archeológov v spoločnej zásobe, dostane tento hráč iba toľko archeológov, koľko je k dispozícii.

Takto získaní archeológovia tvoria **vlastnú zásobu**.

Následne rozloží začínajúci hráč územie, na ktorom sa v tomto kole budú robiť vykopávky. Vykladanie územia začína zamiešaním kariet parciel a položením kariet (pozri obrázok vedľa). Vykladanie začína hráč vždy prvým radom priamo pod hrací plán.

Fáza 2 – vykopávky

Začínajúci hráč a po ňom postupne hráči sediaci v smere pohybu hodinových ručičiek vykoná **jednu** z nasledujúcich štyroch akcií:

A) začať nové vykopávky

Hráč vezme jedného archeológa z vlastnej zásoby a položí ho podľa uváženia na niektoré voľné políčko rozloženého územia. Pozor, na políčko nesmie byť zobrazená pyramída. (Hráč postavil hlavný stan svojich vykopávok.)

B) rozšíriť existujúcu vykopávku

Hráč vezme dvoch archeológov z vlastnej zásoby a prvého položí na políčko susedné s políčkom, na ktorom už je niektorý jeho archeológ. Druhého položí tak, aby bol na susednom políčku s políčkom na ktoré práve položil prvého archeológa v tomto ťahu. (Keď sa zakladá nový hlavný stan, treba nanosiť všetku výstroj. Preto možno obsadiť iba jedno políčko. V tomto ťahu sa môže archeologická výstroj akoby brať z už obsadeného políčka, takže vykopávky môžu vzniknúť rýchlejšie. Dvojica archeológov s políčkom, z ktorého berú výstroj tvorí hada. Jeho hlavou je už existujúca vykopávka a telom nové dve vykopávky vo forme položených archeológov.)

C) pasovať

Hráč sa vzdá všetkých ďalších ťahov v tejto fáze kola a pasuje. Pre označenie pasovania uloží svoju značku na prvé voľné políčko lišty riešenia rovností. (Neobsadené políčko s najnižším číslom.) Pre tohto hráča fáza 2 skončila. Ak hráč už nemá archeológa vo vlastnej zásobe je toto jediná akcia, ktorú môže urobiť.

D) Využiť pomoc mecenáša

Táto akcia je možná až od druhého kola hry a aj to len v prípade, že hráč získal v tretej fáze predchádzajúceho kola nejakú parcelu. (Pozri fázu 3.)



Rozloženie územia: Na začiatku prvého, druhého, tretieho kola sa vylóži vždy po osem parciel, čím sa vytvorí 4 zóny územia (žlté karty v obrázku). Na začiatku štvrtého kola sa vylóži zvyšných 12 parciel a vytvorí sa takto 6 zón (žlté a červené karty na obrázku, pozri aj Obr. 1 na predchádzajúcej strane)



Modrý začína nové vykopávky. Môže umiestniť svojho archeológa buď na políčko A, alebo na políčko B (prázdne). Nesmie ho však umiestniť na obsadené políčka C a D ani na pyramídy E a F.



Červený rozširuje svoju existujúcu vykopávku (políčko A). Najprv položí archeológa na políčko B, potom na políčko C.



Zelený pasoval. Položil svoju značku na prvé voľné políčko lišty riešenia rovností. (V tomto prípade na jednotku, lebo zelený je prvý hráč, ktorý pasoval.)

5 mecenášov pomáha „finančne“ hráčom k lepším možnostiam pri vykopávkach a obsadzovaní múzea.

Ak hráč využije vlastnosť mecenáša, otočí jeho kartu o 90°. Potom môžu vykonať mecenášovi priradenú akciu. V jednom ťahu je možné použiť iba jedného mecenáša – otočiť iba jedinú kartu. Karta sa môže použiť v jednom kole najviac jed raz. Mecenáša môže však hráč aktivovať viackrát za kolo, ak má viacero kariet s jeho obrazom.

a) Lady Violet

Hráč si vezme jedného archeológa zo **spoločnej** zásoby a vykoná s ním jednu z akcií A - začať nové vykopávky, B - rozšíriť existujúcu vykopávku. Ak hráč nemá archeológa v spoločnej zásobe, nemôže využiť pomoc lady Violet.

„Lady Violet pozýva ešte jedného odborníka archeológa do vašej skupiny archeológov.“

b) Lord Lemon

Hráč môže buď začať vykopávky položením archeológa na poličko s pyramídou (akcia A), alebo rozširovať vykopávky tak, že jedného z práve kladených dvoch archeológov položí na poličko s pyramídou (akcia B).

„Lord Lemon vlastní povolenie Egypťskej vlády preháďavať pyramídy.“

c) Sir Brown

Hráč pošle jedného archeológa z vlastnej zásoby do múzea, aby obsadil pre vás niektorú výstavnú halu. Teda miesto na poličko územia posielate archeológa do múzea. Toto tvorí váš celý ťah. Prítom musíte dbať pravidiel nasadzovania archeológov do múzea. (Pozri fázu 3.)

„Sir Brown má dobré styky s riaditeľom múzea a vie preto rezervovať výstavnú halu.“

d) Mrs. Blackmore

Hráč môže začať vykopávku a pritom použiť miesto jediného hneď dvoch archeológov z vlastnej zásoby (akcia A). Prvého archeológa pritom hráč umiestni na ľubovoľné voľné poličko a druhého na s ním susediace poličko. Žiaden z archeológov však nesmie byť položený na poličko s obrázkom pyramídy.

„Mrs. Blackmore je schopná vám zabezpečiť vybavenie pre hneď dva hlavné stany, ale tieto hlavné stany musia spolu susediť. Nemáte dosť pomocníkov, ktorí by to rozniesli na dve nesusediace miesta.“

e) Colonel Tangerine

Hráč rozširuje existujúce vykopávky (akcia B) tak, že položí miesto dvoch až troch archeológov z vlastnej zásoby. Prítom musí byť dodržané pravidlo nadväznosti. Prvého položí na poličko susedné s poličkom, na ktorom už je niektorý jeho archeológ. Druhého položí tak, aby bol na susednom poličku s poličkom na ktoré práve položil prvého archeológa v tomto ťahu. Tretieho položí tak, aby bol na susednom poličku s poličkom na ktoré práve položil druhého archeológa v tomto ťahu. Žiaden z archeológov však nesmie byť položený na poličko s obrázkom pyramídy.

„Colonel Tangerine vám posielala pomoc vo forme vojakov, ktorí s ľahkosťou prenášajú to, čo sa im káže. Takže môžete naraz vyslať troch archeológov. Oni vojakom vysvetlia, čo potrebujú a vojaci to z existujúcich vykopávok prinesú.“



Modrý otočí jednu zo svojich kariet: lorda Lemon. Následne rozšíri jednu zo svojich vykopávok tak, že položí archeológov na polička A (pyramída) a B. Keďže A už je pyramída, nemôže druhého archeológa položiť na C – tiež pyramídu.



Červený otočí jednu zo svojich kariet: Mrs. Blackmore. Následne položí dvoch archeológov na susedné polička. Najprv na A, potom na B.



Biely otočí jednu zo svojich kariet: colonela Tangerinea. Následne rozšíri jednu zo svojich vykopávok tak, že položí troch archeológov. Prvého na A, druhého na B a tretieho na C. Pravidlo „hada“ ostáva platné.

Fáza 3 – vyhodnotenie

Počas tejto fázy získajú hráči karty parcel a rezervujú si haly v múzeu pre výstavu na konci hry.

Vyhodnotenie zón

Zóny sa vyhodnocujú postupne a samostatne. Začína sa zónou s číslom 1 a pokračuje sa podľa čísel (teda tak, ako boli vyožené).

V každej zóne sa vytvorí poradie hráčov podľa počtu archeológov v zóne. Hráč, ktorý má najviac archeológov v zóne sa stáva prvým. Druhým je hráč s druhým najväčším počtom archeológov v zóne a tretím hráč s tretím najvyšším počtom archeológov atď. Hráč, ktorý nemá ani jedného archeológa v zóne sa nevyhodnocuje (teda nemá umiestnenie).

Rovnosti: Ak by mali dvaja alebo viacerí hráči rovnaký počet archeológov v zóne, rozhoduje o poradí líšta riešenia rovností. Hráč, ktorého značka je na poličku s nižším číslom (čiže hráč ktorý pasoval skôr), vyhráva rovnosť.

Prvý hráč zóny si volí z dvoch možností:

- Vziať si jednu z dvoch parcel, z ktorých pozostáva zóna (pozri „branie parcely“).
- Jedným zo svojich archeológov zo **spoločnej** zásoby rezervovať halu v múzeu. Ak hráč nemá archeológa v spoločnej zásobe, nemôže rezervovať halu v múzeu (pozri „rezervácie v múzeu“).

Potom má druhý hráč taktiež dve možnosti výberu:

- Vziať si zvyšnú parcelu, respektíve vybrať si z dvoch parcel (podľa toho, či si prvý hráč vzal alebo nechal parcelu).
- Jedným zo svojich archeológov zo **spoločnej** zásoby rezervovať halu v múzeu. Ak hráč nemá archeológa v spoločnej zásobe, nemôže rezervovať halu v múzeu.

Pozor: Ak je v niektorej zóne iba jediný hráč zastúpený, tak má iba práva prvého!

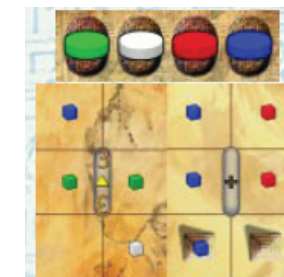
Ak po akciách prvých dvoch hráčov ostane ešte parcela – parcely (aspoň jeden hráč sa rozhodol rezervovať halu v múzeu), môže si tretí hráč, prípadne ešte aj štvrtý hráč brať parcelu. **Tretí a štvrtý hráč si však nemôže rezervovať halu v múzeu.**

Nakoniec sa zvyšné karty zóny založia naspäť do škatule.

Všetci archeológovia z vyhodnenej zóny sa vrátia do spoločnej zásoby a prejde sa k vyhodnocovaniu nasledujúcej zóny.



Zóny sa vyhodnocujú v tu naznačenom poradí.



Vyhodnotenie zóny: V tejto zóne má modrý so 4 archeológmi prevahu. Červený a zelený majú zhodne po 2 architektov a biely má jedného. Zelený pasoval skôr ako červený, takže sa stal druhým v poradí. Červený je tretí a biely štvrtý. Modrý má na výber medzi jednou z dvoch kariet a rezerváciou v múzeu. Vezme si kartu vľavo. Tá mu prinesie okamžité 3 body, teda sa posunie na počítadle o tri polička. Potom položí kartu mecenášom navrch pred seba. Už pri svojom ďalšom ťahu ju môže použiť a využiť tak pomoc lorda Lemonu. Zelený má na výber medzi druhou kartou a rezerváciou v múzeu. Rozhodne sa ísť do múzea (pozri ďalší príklad). Červený nemôže ísť do múzea (je tretí), tak si vezme zostávajúcu kartu. Na karte nie sú body, takže sa neposúva na počítadle. Potom položí kartu mecenášom navrch pred seba. Už pri svojom ďalšom ťahu ju môže použiť a využiť tak pomoc Mrs. Blackmore. Nakoniec neostala už žiadna karta, nedostane biely nič. Všetci archeológovia z vyhodnenej zóny sa vrátia do spoločnej zásoby a prejde sa k vyhodnocovaniu nasledujúcej zóny.