

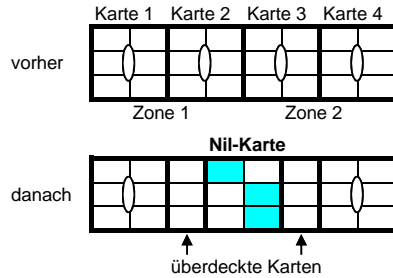
### Mykerinos - Der Nil (KSR)

Nil-Karte mit Wert 5 beiseite legen, übrige Karten mischen + mit Mäzen-Bild oben bereit legen.  
Boots-Plättchen mischen und mit Bootseite nach oben bereit legen.  
Jeder Spieler erhält die 3 Markierungsscheiben (Basisspiel) seiner Farbe und legt sie vor sich ab.  
Zwei Spielsteine jeder Farbe werden statt der Markierungsscheiben genutzt, um den Spielstand und das Passen anzuzeigen.




#### Die Änderungen ggü. dem Basisspiel Mykerinos (Basisspiel):

##### 1) Neue Runde:

Der Startspieler nimmt die ersten beiden Nil-Karten vom Stapel und legt sie auf die Mitte zwischen 2 Zonen, so dass jeweils 3 Felder jeder dieser Zonen überdeckt sind.



Der Startspieler wählt ein verdecktes **Boot-Plättchen** und legt es offen neben das Gebiet.  
Für den späteren Besitzer hat dieses folgende Funktion:

-  Der Spieler erhält sofort 2 bzw. 3 Punkte.
-  Der Spieler nimmt sofort 2 seiner Spielsteine aus allg. in eigenen Vorrat.
-  Die Abgabe des Plättchens entscheidet einmalig ein Patt für den Spieler in Phase 3, an dem er beteiligt ist.

In der letzten Runde wird die Nil-Karte mit Wert 5 dazugenommen und eingemischt.  
Die 3 Nil-Karten werden dann eingesetzt. Es kommt kein Boots-Plättchen ins Spiel.

#### Nil-Karten:

FLUSS-Felder zählen nicht zu den Zonen und zählen nur bei der Nil-Auswertung.  
LAND-Felder gehören zu der Zone auf der entsprechenden Fluss-Seite.

##### 2) Ausgrabungen:

Man kann nun auch Steine auf Fluss- bzw. Landfelder der Nil-Karten einsetzen bzw. dahin erweitern.

##### Mäzen "Governor Greenwich":

Nach dem Start oder Erweiterung einer Ausgrabung nutzt man den Governor, indem man eine eigene Markierungsscheibe in einen freien Museumsraum (nach den Einsetzregeln dort) oder auf ein freies Feld in einem Gebiet legt (ohne Archäologe, Pyramide, Mark.-Scheibe).  
Die Scheibe wirkt als Platzhalter für ihren Spieler und blockiert das Feld für andere.  
In der aktuellen Spielrunde kann der Besitzer der Scheibe dort noch 1 Stein platzieren und nimmt danach die Scheibe zurück.

##### 3) Auswertung:

Alle platzierten Markierungsscheiben ==> zurück an Besitzer, falls noch nicht geschehen.

##### Nil-Wertung:

Wer auf allen Nil-Karten die meisten Steine auf **Fluss** hat, erhält 1 Nil-Karte seiner Wahl von den eingesetzten Nil-Karten. Die andere Karte ==> unter den Nilkartenstapel.  
Der zweitplatzierte Spieler erhält das offene Boots-Plättchen.

Eingesetzte Steine ==> allgemeinen Vorrat.

Letzte Runde: Der Erstplatzierte erhält die Nil-Karte mit Wert 5, der Zweitplatzierte nimmt sich eine der übrigen Nil-Karten. Verbleibende Karte = aus dem Spiel.

##### Vorbereitung Zonenwertung:

Steine auf den **Landfeldern** der Nil-Karten werden in die jeweils benachbarte Zone ihrer Fluss-Seite geschoben: Es spielt keine Rolle, ob ggf. eine Pyramide neben dem Stein liegt.\*



#### Erst danach erfolgt die Auswertung der Zonen.

#### Ende:

Governors-Karten zählen keine Punkte im Museum, aber 1 Punkt je Karte..  
In Serien gilt der Governor als Joker (auch mehrere Joker in einer Serie sind erlaubt).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.10.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*mit Ystari geklärt

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)