

Mykerinos – Nederlands

Spelontwerp: Nicolas Oury Illustraties: Arnaud Demaegd Layout: Cyril Demaegd

vertaling door Arno Quispel - FAQ & Forum: www.ystari.com of www.caylus.nl

Inhoud

- 1 spelbord
- 36 'terrein / patroon' kaarten
- 100 'archeologen' blokjes (25 voor iedere kleur: blauw, rood, groen en wit)
- 19 markeerschijven voor de spelers
- 'patroon' schijven (1 oranje, 1 zwart, 1 bruin, 1 geel, 1 paars)
- deze handleiding

Er was eens

1899. Al meer dan een eeuw werd het Europese publiek gefascineerd door Egyptologie en de ontdekkingen van Denon, Champollion, Petrie en anderen.

De archeologen zoeken in het zand van Egypte naar verborgen schatten, op zoek naar avontuur en roem.

Doel van het spel

De spelers zijn archeologen die voor de patronen werken. Zij graven in Egypte land af op zoek naar voorwerpen die in de meest prestigieuze zalen van het Museum te zien zullen zijn. Aan het einde van het spel organiseert het Museum een grote tentoonstelling. De speler die het meeste prestige heeft verworven (door voorwerpen te ontdekken die de beste plaatsen in het Museum innemen) wint het spel.

Voorbereiding van het spel

- het bordje wordt op tafel gezet
- de veelkleurige (archeologen)blokjes worden naast het bord gelegd. Zij vormen de **algemene voorraad**.
- elke speler kiest een kleur, pakt de daarbij behorende markeerschijven, plaatst een van deze schijven op plaats 0 van de scoretabel (1), en de andere markeerschijf op de pastabel (4).
- er wordt een willekeurige speler gekozen die het spel mag beginnen: deze pakt de vijf patroonschijven en plaats deze willekeurig in de ronde plaatsen in de verschillende vleugels van het Museum (3).

Uitgangspunten van het spel

Het spel is verdeeld in vier seizoenen. In elk seizoen onderzoeken de spelers een deel van Egypte door hun mankrachten in de verschillende opgravinggebieden van de betreffende regio naar te zetten. Aan het einde van het seizoen, als de opgraving is afgerond, mogen de best geklasseerde archeologen hetzij een perceel land claimen hetzij hun mannen naar het Museum zenden om de laatste tentoonstelling voor te bereiden.

Elk perceel valt onder het beheer van één van de patronen. Door een perceel op te eisen krijgt een speler het recht om een beroep op de betreffende patroon te doen en om de specifieke vaardigheid van de patroon in de volgende beurt toe te passen.

Het Museum is verdeeld in diverse zalen die meer of minder prestigieus zijn. De spelers kunnen deze zalen voor zich reserveren door hun mannen naar het Museum toe te zenden. Zij moeten zorgvuldig een keuze maken uit de verschillende vleugels, terwijl zij de vooruitgang van hun tegenstanders goed volgen.



1. scoretabel
2. Museum
3. Museum vleugel
4. pastabel
5. patronen

Kaarten

35 van de 36 kaarten kennen een landperceel op de voorzijde en een patroon op de achterzijde. De 36e kaart toont ook een perceel op de voorzijde maar geen patroon op de achterzijde.

Percelen zijn stukken land waarop spelers hun blokjes kunnen plaatsen om zodoende opgravingen te verrichten. Elk perceel is verdeeld in zes gedeelten die hetzij leeg zijn hetzij een piramide bevatten. De piramides vormen obstakels: spelers kunnen geen blokjes hierop plaatsen. Verder is in het midden van een perceel een **cartouche** met informatie afgebeeld. Deze cartouche geeft het aantal prestigepunten van het betreffende perceel aan. Sommige percelen hebben geen cijfer, sommige percelen bevatten een 2, een 3 of een 5. Verder staat in het midden van het perceel een teken dat aangeeft aan welke patroon dit perceel is toegekend.

Regio's: aan het begin van iedere ronde wordt er een nieuwe regio – bestaande uit percelen – opgezet (zie fig. 1, verder Fase 1). Deze regio vormt het spelbord. Het bestaat uit gebieden (fig. 2) die elk uit twee percelen bestaan. NB: percelen hebben geen boven- of onderzijde; zij mogen in elk van de 2 richtingen worden neergelegd.

De verschillende gebieden vormen samen een regio. De gebieden kunnen door het aanhouden van een kleine ruimte van elkaar worden onderscheiden. Toch moet worden bedacht dat de betreffende gebieden aan elkaar grenzen. Deze gebieden kunnen horizontaal en verticaal, maar niet diagonaal, aan elkaar grenzen (fig. 3). Cartouches worden niet als obstakels beschouwd. **Velden die worden gescheiden door een cartouche grenzen dan ook aan elkaar.**

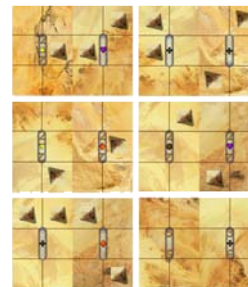


Fig. 1 : een regio



Fig. 2 : een gebied

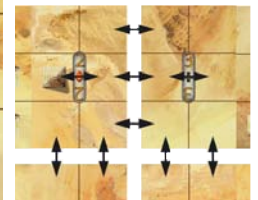


Fig. 3 : aangrenzende velden

Voortgang van het spel

Het spel is verdeeld in vier seizoenen; elk seizoen is verdeeld in drie fasen.

Fase 1 – Nieuw seizoen

Aan het begin van elke ronde nemen de spelers de blokjes van hun kleur uit de **algemene voorraad**. Elke speler plaatst deze blokjes voor zich. De spelers nemen:

- 11 blokjes bij 3 spelers
- 8 blokjes bij 4 spelers

Als er in de algemene voorraad niet genoeg blokjes zijn, dan kan de speler alleen de resterende blokjes nemen.

De blokjes die uit de algemene voorraad zijn genomen, behoren nu tot de **persoonlijke voorraad** van de speler.

Vervolgens begint de eerste speler met de opbouw van de regio waarin dit seizoen de opgravingen zullen plaatsvinden: de speler schuift de stapel kaarten en legt deze neer op de wijze zoals hiernaast is getoond (de zijde met de percelen naar boven).

Fase 2 – Opgravingen

Beginnend met de startspeler voeren de spelers kloks-gewijs één van de volgende acties uit:

A) Een nieuwe opgraving starten

De speler neemt een blokje uit zijn persoonlijke voorraad en plaatst het **op een vrije plek naar keuze** in de regio waar opgravingen plaatsvinden. Het is niet mogelijk om een blokje te plaatsen op een vak waarop een piramide is afgebeeld.

B) Een al bestaande opgraving uitbreiden

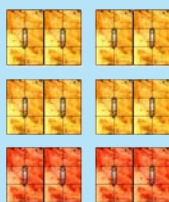
De speler neemt twee blokjes uit zijn persoonlijke voorraad. Hij plaatst het eerste blokje **op een vrij vak naar keuze dat horizontaal of verticaal grenst aan een vak waar al een blokje van deze speler staat**. Dan plaatst deze speler zijn tweede blokje **op een vrij vak dat horizontaal of verticaal grenst aan het vak waarop hij zojuist zijn eerste blokje heeft geplaatst**. Ook deze blokjes kunnen niet worden geplaatst op een vak waarop een piramide is afgebeeld.

C) Passen

Als de speler pas, plaatst hij de schijf in zijn kleur op de eerste vrije plek van de pastabel (dat is de plek met het laagste nog beschikbare nummer). Voor deze speler is de tweede fase voorbij. Indien de speler geen blokjes meer in zijn persoonlijke voorraad heeft, is passen voor hem de enige mogelijke actie.

D) Een beroep doen op de patroon

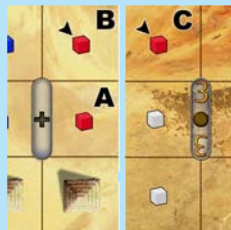
Deze actie is vanaf het tweede seizoen mogelijk dankzij de kaarten die de spelers in de derde fase van het eerste seizoen krijgen (zie **Fase 3**).



Het opzetten van de regio: in de seizoenen 1, 2 en 3 worden acht percelen land neergelegd die tezamen vier gebieden vormen (twee rijen met twee gebieden per rij – zie de bovenstaande gele kaarten). In seizoen 4 vormen twaalf percelen land zes gebieden (drie rijen met 2 gebieden per rij – zie de bovenstaande gele EN de rode kaarten – zie ook fig. 1 op de vorige pagina).



Blauw start een nieuwe opgraving. Hij kan zijn blokje op de vrije vakken A of B plaatsen. Niet op de vakken C en D want deze vakken zijn al bezet. Ook niet op de vakken E of F vanwege de piramiden.



Rood breidt een bestaande opgraving uit door eerst een blokje te plaatsen op vak B en vervolgens op vak C.



Groen past door een van zijn schijfjes te plaatsen op het eerste vrije veld van de pastabel (hier veld 1 aangezien groen de eerste is die past).

Met het vele geld dat aan de patronen ter beschikking staat, kunnen zij de spelers helpen met hun speciale vaardigheden.

Elke speler mag in zijn beurt slechts een van de patroonkaarten uitspelen. Ten teken van het feit dat de betreffende kaart is uitgespeeld, draait de speler de kaart een kwart slag. Een gebruikte patroonkaart mag niet in hetzelfde seizoen opnieuw worden uitgespeeld worden, maar een speler mag wel meerdere keren een beroep op een bepaalde patroon doen indien hij meer kaarten van deze patroon bezit.

De volgende patroonkaarten zijn in het spel:

a) Lady Violet

De speler neemt een blokje van zijn kleur uit de algemene voorraad en legt dat bij zijn persoonlijke voorraad. **Vervolgens voert de speler hetzelfde actie A (een nieuwe opgraving starten) of actie B (een bestaande opgraving uitbreiden) uit.** Indien deze speler geen blokjes in zijn algemene voorraad heeft, dan kan deze actie niet worden uitgevoerd.

b) Lord Lemon

De speler mag een nieuwe opgraving beginnen door een blokje uit zijn persoonlijke voorraad te leggen op een vak waar op een piramide staat afgebeeld (actie A). Of de speler mag een bestaande opgraving uitbreiden door een van de twee blokjes uit zijn persoonlijke voorraad te plaatsen op een vak waarop een piramide staat afgebeeld (actie B).

c) Sir Brown

De speler zendt een van zijn werkrachten naar het Museum om aldaar een van de zalen te reserveren. In plaats van in de regio te spelen plaatst deze speler een blokje uit zijn persoonlijke voorraad in het Museum (let erop dat wordt voldaan aan de regels die gelden om in het Museum te plaatsen (zie: **Fase 3 – het plaatsen van blokjes in het Museum**)).

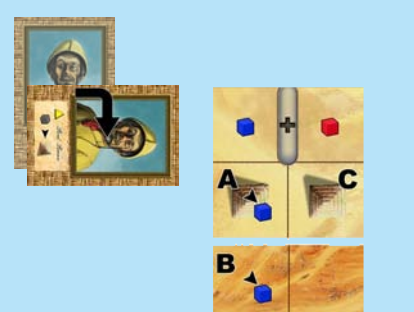
d) Mrs. Blackmore

De speler start een nieuwe opgraving door twee blokjes in plaats van een blokje uit zijn persoonlijke voorraad in de regio te plaatsen. Het eerste blokje wordt geplaatst op een vrij vak naar keuze. Dan plaatst deze speler zijn tweede blokje **op een vrij vak naar keuze dat horizontaal of verticaal grenst aan het vak waarop hij zojuist zijn eerste blokje heeft geplaatst**. Deze blokjes kunnen niet worden neergezet op een vak waarop een piramide is afgebeeld.

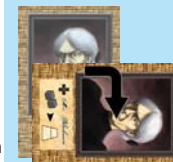
e) Colonel Tangarine

De speler mag een bestaande opgraving uitbreiden door drie blokjes in plaats van de gebruikelijke twee blokjes uit zijn persoonlijke voorraad in de regio te plaatsen. Hij plaatst het eerste blokje **op een vrij vak naar keuze dat horizontaal of verticaal grenst aan een vak waar al een blokje van deze speler staat**. Dan plaatst deze speler zijn tweede blokje **op een vrij vak naar keuze dat horizontaal of verticaal grenst aan het vak waarop hij zojuist zijn eerste blokje heeft geplaatst**. Tenslotte plaatst de speler zijn derde blokje **op een vrij vak naar keuze dat horizontaal of verticaal grenst aan het vak waarop hij zojuist zijn tweede blokje heeft geplaatst**. Deze blokjes kunnen niet worden neergezet op een vak waarop een piramide is afgebeeld.

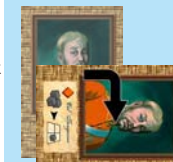
Wanneer de andere spelers hebben gepast en er nog maar een speler in het spel is, dan mag deze speler **nog één actie** uitvoeren. Daarna gaat het spel over naar fase 3.



Blauw draait een 'Lord Lemon' kaart een kwartslag, en vervolgens breidt hij een opgraving uit door een blokje te plaatsen op vak A (piramide) en vak B. Omdat vak A al een piramide bevat is het voor blauw niet mogelijk om zijn tweede blokje op vak C te plaatsen.



Rood draait een 'Mrs. Blackmore' kaart een kwartslag en plaatst het eerste blokje op vak A en het volgende blokje op het daaraan grenzende vak B.



Wit draait een 'Colonel Tangarine' kaart een kwartslag. Vervolgens breidt wit zijn opgraving uit door blokjes te plaatsen op de vakken A, B en C.

Fase 3 - de onderzoeksfase

Tijdens deze fase eisen de spelers percelen en zalen op in het Museum voor de laatste tentoonstelling.

- Onderzoek van de gebieden

Tel de gebieden een voor een, te beginnen met het gebied aan de linkerbovenzijde van de regio. Tel regel voor regel, van links naar rechts.

In elk gebied vindt een rangschikking plaats aan de hand van het aantal in deze gebieden geplaatste blokjes. De speler die de meeste blokjes in een gebied heeft geplaatst, wordt eerste; de speler die het op een na hoogste aantal blokjes in een gebied heeft geplaatst tweede, enzovoorts. **Spelers die geen blokjes in het gebied hebben geplaatst, doen aan deze rangschikking niet mee.**

Gelijkspel: als twee of meer spelers een gelijk aantal blokjes in het gebied hebben geplaatst, wordt naar de pastabel gekeken om de rangschikking te kunnen bepalen. In een dergelijk geval **wint de speler die het eerst of eerder heeft gepast.**

De speler die in een bepaald gebied als eerste is gerangschikt moet kiezen uit de volgende twee acties:

- één van de twee perceelkaarten nemen die tezamen het gebied vormen (zie: **een perceel in bezit nemen**).

- een zaal in het Museum reserveren door er één van zijn blokjes uit de **algemene voorraad** te plaatsen (zie: **blokjes plaatsen in het museum**). Deze actie is niet mogelijk indien er geen blokjes meer in de algemene voorraad aanwezig zijn.

Vervolgens moet de speler die als tweede is geëindigd kiezen uit de volgende twee acties:

- de resterende perceelkaarten (indien de eerste speler de andere perceelkaart heeft gepakt) of een van de beide perceelkaarten (indien de eerste speler een blokje in het Museum heeft geplaatst) nemen.

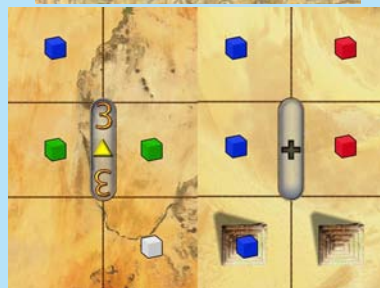
- een zaal in het Museum reserveren door er één van zijn blokjes uit de **algemene voorraad** te plaatsen (zie: **blokjes plaatsen in het museum**). Deze actie is niet mogelijk indien er geen blokjes meer in de algemene voorraad aanwezig zijn.

Voorzichtig: in zeldzame gevallen kan het voorkomen dat maar 1 speler blokjes in een bepaald gebied heeft staan. In een dergelijk geval voert deze speler alleen de actie uit van de als eerste geplaatste speler (zie hierboven).

Indien er nadat de beide eerste spelers hun keuzes hebben gemaakt nog perceelkaarten resteren (dat gebeurt als tenminste één van hen een blokje in het Museum heeft geplaatst), dan mag de speler die als derde is gerangschikt en mogelijk ook de vierde speler de resterende perceelkaarten nemen. **Let op: zij mogen geen blokjes in het Museum plaatsen.**



Gebieden worden geteld in de hierboven aangegeven volgorde.



Het onderzoeken van een gebied: in dit gebied staat blauw op de eerste plaats met vier blokjes, rood en groen hebben beide twee blokjes en wit heeft een blokje. Groen heeft voor rood gepast zodat groen er beter voor staat op de pastabel en zodoende de tweede plaats inneemt. Rood is derde. Wit eindigt als vierde.

Blauw moet kiezen tussen de twee perceelkaarten en het Museum. Hij kiest de linkerkaart die een waarde heeft van 3. Hierna gaat blauw drie plaatsen vooruit op de scoretabel. Vervolgens plaats blauw de kaart voor hem met de patroonzijde naar boven. Vanaf de volgende beurt kan blauw gebruik maken van Lord Lemon's hulp.

Groen moet kiezen tussen de resterende perceelkaart en het Museum. Hij kiest ervoor om een blokje in het Museum te plaatsen (zie het volgende voorbeeld).

Aangezien hij als derde is geëindigd, mag rood niet in het Museum plaatsen, zodat hij de resterende perceelkaart neemt. Aangezien op deze perceelkaart geen cijfer is afgebeeld, verplaatst rood zijn schijf op de scoretabel niet. Vervolgens plaats rood de kaart voor hem met de patroonzijde naar boven. Vanaf de volgende beurt kan blauw gebruik maken van Mrs. Blackmore's hulp.

Omdat er geen kaarten meer over zijn, ontvangt wit geen kaarten. Alle blokjes worden teruggelegd in de algemene voorraad en het onderzoeken van het volgende gebied begint.

Tenslotte worden alle overblijvende perceelkaarten afgelegd (stop ze terug in de doos). **Alle blokjes die in het gebied zijn gespeeld worden teruggelegd in de algemene voorraad.** Ga door naar het volgende gebied.

Een perceel in bezit nemen

De speler pakt de kaart op. Hij incasseert onmiddellijk het aantal prestige punten dat op deze kaart is aangegeven (2, 3 of 5) en verplaatst zijn markerschijf op de puntentabel. Tenslotte draait de speler de kaart om zodat diem de patroon naar boven ligt en legt de kaart voor zich neer.

Het plaatsen van blokjes in het museum

Het museum is verdeeld in een centrale zaal en vijf vleugels.

Elke vleugel bestaat uit twee zalen (een zaal met het nummer '3' staat de opening toe van een zaal met het nummer '5') en is gewijd aan de ontdekkingen van een bepaalde patroon.

Tussen de verschillende vleugels bevinden zich zalen die met het nummer '2' zijn aangeduid. Deze zalen behoren tot de vleugels waardoor zij worden omringd. De betreffende zalen komen uit op de zalen die met het nummer '5' zijn aangegeven.

Hoe hoger de waarde van een bepaalde zaal is, hoe meer prestige punten bij de slottentoonstelling kan worden verdiend. **Elke zaal mag niet meer dan één blokje bevatten.**

Wanneer een speler een blokje in het museum plaatst, mag dit blokje worden geplaatst:

- hetzij in iedere vrije zaal die met het nummer '2' of '3' is aangeduid;

- hetzij in iedere vrije zaal die met het nummer '5' is aangeduid indien deze zaal grenst aan een zaal met een '2' of een '3' waarin zich al een blokje van de eigen kleur bevindt.

Einde van de fase

Wanneer alle gebieden zijn onderzocht, eindigt de fase. Vervolgens gebeurt het volgende:

- de laatste speler op de pastabel wordt de eerste speler in het nieuwe seizoen.

- de schijfjes worden van de pastabel verwijderd.

- patroonkaarten die in de afgelopen fase een kwart slag zijn gedraaid, worden weer recht gelegd zodat de spelers deze kaarten in het volgende seizoen kunnen gebruiken.

Een nieuw seizoen begint.

De spelers behouden de blokjes die zij in het afgelopen seizoen niet hebben gebruikt. Zij kunnen deze blokjes in het volgende seizoen gebruiken.



Groen plaatst een groen blokje uit de algemene voorraad in een van de zalen van het Museum. Het is het eerste blokje van groen in het Museum zodat de zalen die met een '5' zijn aangegeven niet voor hem beschikbaar zijn. Het is verder onmogelijk voor groen om een blokje te plaatsen in één van de zalen die al bezet zijn. Groen besluit dan ook om een blokje te plaatsen in de zaal tussen de vleugels van Lord Lemon en Mrs. Blackmore.



In een ander gebied besluit groen wederom om een blokje in het Museum te plaatsen. Omdat er door hem al een blokje is geplaatst tussen de vleugels van Lord Lemon en Mrs. Blackmore, zijn beide aangrenzende '5' zalen voor groen bereikbaar. Groen mag ook kiezen om een blokje te plaatsen in een van de niet-bezette zalen met een waarde van 2 of 3. Groen besluit uiteindelijk om een blokje te plaatsen in zaal '5' van Lord Lemon die vanaf nu niet meer beschikbaar is voor andere spelers.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van het vierde seizoen. Dan verdienen de spelers punten, en wel als volgt:

Tentoonstelling in het Museum

Gedurende de tentoonstelling verdienen de spelers punten en wel aan de hand van het aantal patroonkaarten in relatie tot het aantal zalen dat zij in het Museum bezetten.

Een voorbeeld: de plaats die een speler bezet in de vleugel van Lord Lemon beïnvloedt de waarde van de kaarten die de spelers van Lord Lemon bezitten en wel zodanig dat iedere kaart van Lord Lemon 1 tot 5 prestige punten oplevert.

Bij het tellen van de punten in het Museum starten de spelers in vleugel nummer 1 van het Museum en eindigen bij vleugel nummer 5. In elke vleugel verdienen spelers punten aan de hand van het aantal patroonkaarten en de posities die zij in het Museum bezetten:

- als een speler een blokje heeft geplaatst in zaal '5', dan verdient deze speler vijf prestige punten voor elke corresponderende patroonkaart die hij bezit.

- als een speler een blokje heeft geplaatst in zaal '3', dan verdient deze speler drie prestige punten voor elke corresponderende patroonkaart die hij bezit.

- als een speler een blokje heeft geplaatst in een zaal die grenst aan een vleugel van het Museum (zaal '2'), dan verdient deze speler twee prestige punten voor elke corresponderende patroonkaart die hij bezit.

- als een speler in geen enkele zaal in een vleugel of een aangrenzende zaal is vertegenwoordigd, dan verdient deze speler maar één prestige punt voor elke corresponderende patroonkaart die hij bezit.

- als een speler in verschillende van de hierboven genoemde zalen is vertegenwoordigd, dan verdient deze speler alleen de prestige punten van de zaal met het hoogste cijfer.

Series

Voor elke serie van vijf verschillende patroonkaarten verdienen de spelers vijf punten.

De speler met de meeste prestige punten wint het spel. In het geval van een gelijk aantal prestige punten wint de speler met de meeste blokjes in zijn persoonlijke voorraad. Is er dan nog steeds een gelijkstand, zijn er meerdere winnaars.

NB: er bevindt zich een perceelkaart (de 5 punten kaart) in het spel die niet samenhangt met een bepaalde patroon. Deze kaart levert aan het einde van het spel geen punten op.



De laatste tentoonstelling in het Museum: aan het einde van het vierde seizoen bezit blauw de hierboven afgebeelde kaarten. De score voor blauw is:

- drie punten per 'Lord Lemon' kaart, in totaal zes punten.

- drie punten voor zijn enige 'Mrs. Blackmore' kaart.

- twee punten per 'Colonel Tangarine' kaart, in totaal 4 punten.

- Een punt voor zijn 'Lady Violet' kaart

- vijf punten voor zijn 'Sir Brown' kaart, in totaal 15 pt.

Series: blauw heeft 1 serie van verschillende patroonkaarten en scoort zodoende vijf punten.

2 speler variant

De spelregels van de variant voor 3 spelers zijn van toepassing met dien verstande dat er door beide spelers gezamenlijk met een neutrale speler worden gespeeld. Deze neutrale speler verdient geen punten. De spelers kunnen deze neutrale speler gebruiken om de andere speler dwars te zitten.

Aan het begin van elk seizoen (fase 1) neemt iedere speler 11 blokjes van zijn eigen kleur en 4 blokjes van een gezamenlijk te kiezen derde kleur. De spelers nemen vervolgens een schijfje van dezelfde kleur en plaatsen dat op plaats 2 van de pastabel. Als gevolg hiervan zal de speler die als eerste past steeds winnen bij een gelijkspel (zowel van zijn tegenspeler als van de neutrale speler) terwijl de speler die als laatste past steeds zal verliezen bij een gelijkspel.

Tijdens de opgravingsfase (fase 2) speelt de speler op normale wijze. Daarna mag de speler zijn neutrale blokjes gebruiken om hetzij een opgraving te beginnen (actie A) hetzij een opgraving uit te breiden (actie B). Hierbij moeten de regels die gelden voor het plaatsen van blokjes in acht worden genomen.

Tijdens de onderzoeksfase (fase 3) moet de neutrale speler als hij als eerste of als tweede is geëindigd een kaart pakken. De neutrale speler plaatst dus nooit blokjes in het Museum. De kaart wordt gekozen volgens de rangorde binnen een gebied:

- als de neutrale speler als eerste is geëindigd dan kiest de speler die als derde is geëindigd (of de niet-gerangschikte speler indien beide spelers niet in het gebied zijn) voor de neutrale speler een kaart.

- als de neutrale speler als tweede is geëindigd dan kiest de speler die als eerste is geëindigd voor de neutrale speler een kaart.

- de kaart die door de neutrale speler wordt gekozen wordt definitief afgelegd.

- als de neutrale speler alleen is in een bepaald gebied dan worden de beide kaarten definitief afgelegd.

Hints

- ga verstandig om met de persoonlijke voorraad blokjes. Blokjes die in een bepaald seizoen niet worden gebruikt, kunnen in het volgende seizoen worden gebruikt. Op deze wijze heeft een speler meer blokjes dan zijn medespelers tot zijn beschikking. Dit kan met name nuttig zijn in het vierde seizoen als de regio groter is.

- ga niet onnodig een strijd met een medespeler aan: wees ervan bewust dat in elk geval twee spelers iets winnen (namelijk hetzij een kaart hetzij een plaats in het Museum). Het is om deze reden nutteloos om blokjes te plaatsen in een gebied waar er slechts dreiging van een medespeler bestaat of om een medespeler tegen hoge kosten trachten te verslaan indien beide kaarten aantrekkelijk zijn.

- houd het Museum in de gaten: indien een speler geen blokjes in het Museum plaatst zullen zijn patroonkaarten aan het einde van een spel slechts 1 punt opleveren, hetgeen niet voldoende is om het spel te winnen. Probeer toegang tot het Museum te krijgen door een 'Sir Brown' kaart uit te spelen of offer enkele percelen op het juiste moment op (bijvoorbeeld als er slechts twee spelers in het gebied zijn en de kaart die wordt opgeofferd niet voordelig voor de andere speler is).

- pas niet te snel. Als een speler te snel stopt met het plaatsen van blokjes, loopt deze het risico dat andere spelers de meerderheden overnemen. Anderzijds is het nutteloos om blokjes te blijven inzetten indien een situatie al veilig genoeg is. Bedenk hier wel bij dat de eerste speler die past bij een gelijke stand wint.

Dankwoord

De auteur dankt Anne, Cyril, Raphi, William, Dom, Thomas & Julia, Manu, Nicolas & Julie, Asdrien & Lydie, Nathalie en alle testspelers voor hun nuttige suggesties.