Ys - Deutsche Regel

Ein Spiel von Cyril Demaegd
Illustrationen Arnaud Demaegd
Design Cyril Demaegd
Deutsche Übersetzung von Ludwig Seitz

Ys und mehr ...

Ys ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Die folgende Regel erklärt zunächst das Spiel zu viert. Die Unterschiede für das Spiel zu dritt sowie zwei Varianten werden am Ende der Regel vorgestellt.

Die Variante **Gunst des Königs** macht das Spiel etwas taktischer. Sie ist für erfahrene Spieler gedacht und kann von solchen auch von vornherein verwendet werden.

Die Variante **Ys Express** ist für Eilige, sie verkürzt die Dauer der Partie.

Ys ist auch mit 5 oder 6 Spielern spielbar. Hierzu sind auf dem Spielbrett einige Felder vorgesehen, die jedoch in der Regel nicht weiter angesprochen werden! Mehr dazu bald auf der offiziellen Webseite des Spiels:

www.ystari.com/ys

Der Spielplan

1. Die Stadt Ys
2. Ein Stadtviertel
3. Hafengegend
4. Geschäftsgegend
5. Palastgegend
6. Hafen
7. Ablage für die Spielkarten
8. Nummer des Viertels
9. Markt
10. Werte der Edelsteine
11. Startwert der Edelsteine
12. Die Thronhalle
13. Rundenzähler
14. Punkteleiste
15. Startwert aller Spieler



Inhalt

- Spielplan
- 56 Mittelsmänner (14 pro Farbe)
- 5 Markierungssteine (1 pro Farbe + 1 Rundenzähler)
- 145 Edelsteine (Würfel) (30 pro Farbe, 20 Schwartz, 5 Weiß)
- Set Aufkleber (14 pro Farbe)
- 4 Sichtschirme
- 24 Personenkarten (4 mit blauem Rand und 20 mit gelbem)
- 24 Schiffskarten
- 6 Spielerreihenfolge-Karten
- Spielregel.

Vor dem ersten Spiel sind die Aufkleber vorsichtig abzulösen und je einer auf die farblich entsprechenden Mittelsmänner zu kleben.
Die Sichtschirme entlang der schwarzen Linien falten.

Es war einmal ...

Eines Tages vor langer Zeit ließ der König Gradlon für seine Tochter Dahut die herrliche Stadt Ys errichten. Große Deiche schützten die Stadt gegen das Wüten der Gezeiten. Dahut beschloss, Ys zum mächtigsten Ort der Bretagne zu machen. Hierzu sandte sie ihre Drachen los, um sich der Handelsschiffe zu bemächtigen, die beladen mit Edelsteinen die Küste von Ys passierten...

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Händler-Prinzen von Ys. Mit ihrem Netzwerk von Mittelsmännern kaufen und verkaufen sie Edelsteine und versuchen so Gold (in Form von Siegpunkten) anzuhäufen. Der Spieler, der am Ende der Partie am meisten Gold gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

• Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Der Rundenzähler kommt auf das Feld Nummer 1 des Rundenzählers (**13**), die Schiffskarten werden verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.

• Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich einen Sichtschirm, 11 Mittelsmänner (er lässt 3 Mittelsmänner des Wertes 2 in der Schachtel) sowie den entsprechenden Markierungsstein. Die Markierungssteine kommen auf das Startfeld der Wertungsleiste (**15**), auf der die Siegpunkte festgehalten werden. Ein Spieler mischt die Spielerreihenfolge-Karten 1-4 und verteilt sie. Jeder Spieler legt seine Spielerreihenfolge-Karte offen vor seinen Sichtschirm.

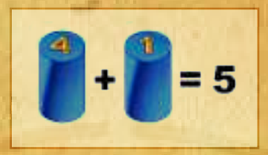
• Die 15 Personenkarten mit gelbem Rand werden gemischt. Je 3 werden verdeckt auf die vier dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt (**7**). Die restlichen Karten kommen ungesehen in die Schachtel zurück. Die 4 Personenkarten mit blauem Rand werden nahe dem Spielplan bereitgelegt.

• Je ein farblich passender Edelstein wird auf die Startfelder der Edelstein-Werteleiste gelegt (**11**).

Spielprinzip

Jeder Spieler besitzt ein Team aus 11 Mittelsmännern. Sie haben Werte zwischen 0 und 4. Diese Werte spiegeln die Geschäftstüchtigkeit der Mittelsmänner wieder. Die Mittelsmänner mit dem Wert 0 sind sehr faul (aber nicht unbedingt unnütz wie wir später sehen werden) und ein Mittelsmann mit dem Wert 4 ist sehr geschäftstüchtig...

Jede Runde kommen mit Edelsteinen beladene Schiffe in jedem der Häfen der Stadt an. Um diese Edelsteine zu erlangen, ihren Wert zu steigern und Karten zu ziehen müssen die Spieler mit ihren Mittelsmännern Mehrheiten auf dem Spielplan bilden. Dazu können die Werte mehrerer eigener Mittelsmänner addiert werden. Die Mittelsmänner können sowohl verdeckt als auch offen auf dem Spielplan platziert werden, es ist also möglich seine Gegenspieler zu bluffen.



Auf dem Spielplan gibt es zwei Gegenden, auf denen man Mittelsmänner spielen kann: die **Stadt** und den **Markt**.

- **Die Stadt Ys:**

  Die Stadt Ys ist in **vier Viertel** unterteilt. Man erhält die Edelsteine eines Schiffes, indem man mit seinen Mittelsmännern in einem Viertel einen der ersten **drei Plätze** belegt. Des Weiteren hat jedes Viertel drei Gegenden mit unterschiedlichen Eigenschaften. Ein Mittelsmann kann in einem Viertel sowohl Edelsteine erlangen und zusätzlich je nach Gegend, in der er sich aufhält, gewisse interessante Boni für den Spieler verfügbar machen.

  Die Hafengegend: Auf nebligen Docks können die Mittelsmänner wahre Schätze finden. Der Spieler mit der höchsten Summe an Mittelsmänner-Werten in einer Hafengegend bekommt einen der seltenen schwarzen Edelsteine. Diese speziellen Edelsteine werden nur in den Hafengegenden (und nicht selten unter der Hand) verkauft. Sie können bei Spielende einen sehr hohen Wert erzielen.

  Die Geschäftsgegend: In den Läden der Geschäftsgegend werden die besten Geschäfte ausgehandelt. Die Mittelsmänner können hier Profit erzielen. Der Spieler mit der höchsten Summe von Mittelsmänner-Werten in einer Geschäftsgegend erhält sofort etwas Gold.

  Die Palastgegend: In der Palastgegend trifft man geheimnisvolle und einflussreiche Persönlichkeiten. Der Spieler mit der höchsten Summe von Mittelsmänner-Werten in einer Palastgegend erhält sofort eine Personenkarte. Diese kann er dann nach Gutdünken zu seinem Vorteil einsetzen.



- **Der Markt** :

  Auf dem Markt werden die Preise der Edelsteine festgelegt. Indem man einen Mittelsmann auf einem Feld des Marktes platziert, bestimmt man eine Reihe und eine Spalte. Am Ende jeder Runde ändert sich der Wert der Edelsteine je nach dem Gesamtwert der Mittelsmänner in deren **Spalte**. Die **Reihen** erlauben es, verschiedene Edelsteine zu erwerben.



Es gibt Edelsteine in sechs verschiedenen Farben : blau, grün, gelb, rot, schwarz und weiß. Die weißen Edelsteine, die man manchmal in einer Schiffsladung findet, sind verzaubert. Sie nehmen eine andere Farbe an, sobald ein Spieler sie einkauft. Der entsprechende Spieler ersetzt sie sofort durch einen anderen Edelstein einer der Grundfarben (blau, rot, gelb oder grün) aus dem Vorrat.

Am Ende des Spiels bestimmt der Wert sowie die Anzahl der Edelsteine, die ein Spieler besitzt, seinen Reichtum und damit den Sieger. Die schwarzen Edelsteine haben einen festen Wert, der zu den anderen Siegpunkten des Spielers addiert wird. Der reichste Spieler gewinnt.

Spielablauf

Eine Partie Ys dauert **vier Spielrunden**. Jede Spielrunde ist in **vier Phasen unterteilt**.

Phase 1 - Die Aufstellung:

Die Personen: Die jeweils erste Karte der vier Personenstapel wird aufgedeckt. Um sie zu bekommen müssen die Spieler die Mehrheit in der entsprechenden Palastgegend haben (siehe Beispiel rechts). Die Spezialeigenschaften der einzelnen Personen und wie sie eingesetzt werden können, werden am Ende der Regel erklärt.

Im **letzten Spielzug** sind alle Personenkarten aufgebraucht. Man platziert jetzt die vier Personenkarten mit **blauem Rand** auf den entsprechenden Feldern. Auf jeder dieser Karten ist ein weißer Edelstein abgebildet. Die Spieler, die jetzt eine Mehrheit in einer Palastgegend erlangen, erhalten diese Karte die sie sofort gegen einen blauen, roten, grünen oder gelben Edelstein eintauschen.



Beispiel: die Karten dieses Stapels bekommen die Spieler, die in der entsprechenden Palastgegend eine Mehrheit haben.

Schiffe: Man zieht 4 Schiffskarten vom verdeckten Stapel. Von diesen Karten kommt je eine in jede Hafengegend in der Reihenfolge wie auf dem Spielplan angegeben (**8**). Die Karten geben an, welche Edelsteine diese Runde in diesem Viertel verfügbar sind.

Auf allen Schiffskarten ist ein Edelstein größer als die anderen. Dieser Edelstein ist **zweimal** verfügbar, d.h. die Spieler können in jedem Viertel bis zu **vier Edelsteine** erhalten.

Anmerkung: Die weißen Edelsteine sind auf keiner Karte doppelt verfügbar.



Beispiel: In diesem Viertel teilen sich die Spieler, die die Mehrheit besitzen, 2 blaue, 1 weißen und 1 roten Edelstein.

Markt: Man zieht eine fünfte Schiffskarte und nimmt aus der Bank die drei Edelsteinsorten, die auf der Karte angegeben sind. Diese kommen auf die Felder 1, 2 und 3 des Marktes.

Wenn auf der Karte ein weißer Edelstein abgebildet ist, kommt diese auf das Feld 1 des Marktes, sonst ist die Reihenfolge der Platzierung unwichtig. Die Größe der Edelsteine auf der Schiffskarte hat hier keine Bedeutung.

Die Schiffskarte wird anschließend abgelegt.



Beispiel: Es ist ein weißer Edelstein auf der Karte abgebildet, dieser kommt also auf das Feld 1. Die beiden anderen auf die Felder 2 und 3.

Phase 2 - Spielerreihenfolge

Zum Ersten, zum Zweiten ...

Die Spieler legen nun die Spielerreihenfolge fest, denn die Platzierung der Mittelsmänner läuft nicht im Uhrzeigersinn ab. Jeder Spieler bietet auf eine Position in der Spielerreihenfolge indem er zwei Mittelsmänner einsetzt. Diese sind für den Rest der Runde nicht mehr verfügbar. Daher wird ein Spieler, der viel für eine gute Position in der Spielerreihenfolge bietet, weniger gute Mittelsmänner für den Spielplan übrig haben!

Bietverfahren: Die Spieler wählen geheim zwei Mittelmänner aus. Wenn alle bereit sind, werden diese gleichzeitig aufgedeckt und vor dem Sichtschirm platziert. Jeder Spieler addiert nun die Werte seiner beiden Mittelsmänner. Die höhere Summe gewinnt.

Auflösung von Gleichständen: Wenn zwei Spieler die gleiche Summe geboten haben, wird nach der Spielerreihenfolgekarte aufgelöst. **Der Spieler mit der niedrigsten Spielerreihenfolgekarte wählt seine Position in der Spielerreihenfolge zuerst.**

Der Spieler mit der höchsten Summe sagt an, an welcher Position der Spielerreihenfolge er spielen möchte (Erster, Zweiter, Dritter oder Vierter). Dann wählt derjenige mit der zweithöchsten Summe eine der übrigen Positionen aus und so weiter.

Anschließend werden die Spielerreihenfolgekarten entsprechend der neuen Spielerreihenfolge neu verteilt.

Die beiden Mittelsmänner, die jeder Spieler eingesetzt hat, bleiben vor dem Sichtschirm stehen, sie können diese Runde nicht eingesetzt werden.

Die beste Position?

Die meisten Spieler, die beim Bieten gewinnen, wählen Platz Vier in der Spielerreihenfolge. Damit können sie auf die Aktionen ihrer Mitspieler reagieren und haben das letzte Wort. Allerdings haben sie in der nächsten Runde eine schlechtere Position, wenn es darum geht Gleichstände beim Bieten um die Spielerreihenfolge aufzulösen....
Der vierte Platz in der Spielerreihenfolge ist sicher gut, aber er garantiert noch lange nicht den Sieg!



Beispiel: Wir befinden uns in der ersten Spielrunde. Während der Spielvorbereitung haben die Spieler die abgebildeten Spielerreihenfolgekarten bekommen...



Beispiel (Fortsetzung): Die Spieler wählen zwei Mittelsmänner und decken sie gleichzeitig auf. Blau hat einen Gesamtwert von 1 (1+0), Orange hat 5 (4+1), Violett hat 6 (4+2) und Gelb hat 5 (3+2) geboten. Violett hat am meisten geboten und wählt als Erster. Er entscheidet sich an vierter Stelle zu spielen (um auf die Züge der Mitspieler reagieren zu können). Orange und Gelb haben gleichviel geboten (jeder 5), aber Orange hat die niedrigere Spielerreihenfolgekarte (im obigen Beispiel sieht man, das Orange die 2 hat, während Gelb die 4 zugeteilt bekommen hat). Orange wählt als Erster zu spielen, dann wählt Gelb als Dritter zu spielen. Damit bleibt für Blau nur die zweite Position.



Beispiel (Ende): Jetzt muss die Spielerreihenfolge aktualisiert werden. Orange entscheidet anzufangen und nimmt sich die Spielerreihenfolgekarte nummer ”1”. Blau nimmt die ”2”, Gelb die ”3” und Violett die ”4”.

In der folgenden Phase (Einsetzen der Mittelsmänner) wird in der gerade neu bestimmten Reihenfolge gespielt.

Phase 3 - Das Einsetzen der Mittelsmänner

Der Spielerreihenfolge nach platzieren die Spieler jetzt der Reihe nach je **zwei** Mittelsmänner. Einer von beiden muss mit **sichtbarem Wert** platziert werden, der zweite muss mit **verdecktem Wert** gesetzt werden.



Wenn die Spieler sich zu Beginn der Partie darauf einigen, darf jeder Spieler seine eigenen verdeckten Mittelsmänner anschauen (dies wird vor allem während der ersten Partien empfohlen).

Die Mittelsmänner dürfen sowohl auf den Markt als auch in die Stadt platziert werden (also auch zwei auf den Markt oder zwei in die Stadt, oder je einen auf Markt und Stadt).

Auf dem Markt kann pro Feld nur ein Mittelsmann stehen, außerdem darf man keine Mittelsmänner auf die Reihe 0 stellen (die ist für das Spiel mit mehr als 4 Spielern reserviert). **In der Stadt ist die Anzahl der Mittelsmänner pro Feld unbegrenzt.**

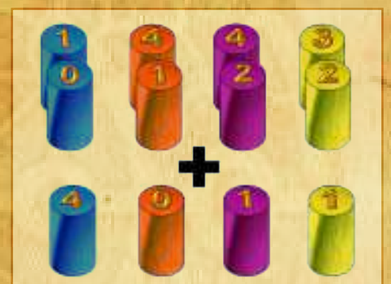
Marktbonus: Sobald ein Spieler einen Mittelsmann auf den Markt setzt, macht dieser durch Spekulationen ein Goldstück Gewinn. **Der Spieler, der den Mittelsmann gesetzt hat, rückt also sofort um ein Feld auf der Siegpunkteleiste vor.** Wenn der Mittelsmann anschließend wieder entfernt wird (z.B. durch den Effekt einer Karte), behält der Spieler trotzdem den Siegpunkt.

Jeder Spieler setzt so **vier Mal, in der Reihenfolge, die in der vorherigen Phase bestimmt wurde.** (Spieler mit der Spielerreihenfolge-Karte 1, dann der mit der 2, der 3 und schließlich der 4, dann wieder der mit der 1 usw.). Also werden die Spieler am Ende dieser Phase jeder **acht Mittelsmänner** auf dem Spielplan platziert (4 verdeckte und 4 offen).

Der letzte Mittelsmann, der im Vorrat der Spieler übrig bleibt, wird jetzt zu den beiden anderen vor den Sichtschirm gestellt. Diese drei Mittelsmänner dienen dazu Gleichstände in der Abrechnungsphase aufzulösen.



Beispiel: In seinem Zug hat Violett einen sichtbaren Mittelsmann unten links auf dem Markt platziert sowie einen verdeckten in der Stadt. Jetzt ist Orange an der Reihe. Er möchte ebenfalls einen Mittelsmann auf den Markt setzen. Dies darf er allerdings nur auf den freien Feldern tun, die nicht zur Reihe 0 gehören.



Beispiel: Alle Spieler haben 8 Mittelsmänner auf dem Spielplan platziert. Der letzte übrige Mittelsmann kommt zu den anderen Beiden, die in der vorherigen Phase beiseite gestellt wurden.



Phase 4 - Abrechnung : In dieser Phase werden die Punkte auf den verschiedenen Teilen des Spielplans abgerechnet. Zuerst die Stadt, dann der Markt.

Abrechnung der Stadt: Man deckt die Mittelsmänner **im ersten Viertel** auf und jeder Spieler addiert die Werte seiner Mittelsmänner in diesem Viertel. Der Spieler mit der höchsten Summe wählt nun **zwei** der vier Edelsteine, die in diesem Hafen angeboten werden, und nimmt sich die entsprechenden Steine aus der Bank. Derjenige mit der zweithöchsten Summe wählt einen der beiden übrigen Steine und der dritte nimmt den letzten (sollten nur ein oder zwei Spieler im Viertel vertreten sein, verfallen die überzähligen Edelsteine). **Alle Edelsteine werden zunächst vor den Sichtschirmen der Spieler abgelegt (also für alle sichtbar).**
Nachdem man das Viertel so abgerechnet hat, beginnt die Auszählung der Gegenden:

Die Hafengegend: Der Spieler mit der höchsten Summe in dieser Gegend bekommt einen schwarzen Edelstein, der ebenfalls vor seinem Sichtschirm abgelegt wird. Wenn kein Spieler Mittelsmänner in der Hafengegend platziert hat, verfällt dieser Edelstein.

Die Geschäftsgegend: Der Spieler mit der höchsten Summe in dieser Gegend bekommt sofort drei Gold und rückt entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor.

Die Palastgegend: Der Spieler mit der höchsten Summe in dieser Gegend bekommt die Personenkarte, die in Phase 1 aufgedeckt wurde. Wenn kein Spieler Mittelsmänner in dieser Gegend gesetzt hat, verfällt diese Karte und wird abgelegt.

Auflösung von Gleichständen: Um Gleichstände unter Spielern aufzulösen, nimmt man die drei Mittelsmänner, die vor dem Sichtschirm jedes Spielers stehen. Derjenige, der hier die höchste Summe besitzt, gewinnt den Gleichstand. Wenn auch hier ein Gleichstand besteht, nimmt man die Spielerreihenfolgekarten um den Gleichstand aufzulösen. Derjenige mit der niedrigsten Karte gewinnt in diesem Falle. Die Abrechnung des ersten Viertels ist nun abgeschlossen. Jeder Spieler nimmt nun seine Mittelsmänner und legt sie wieder hinter seinem Sichtschirm ab. Es werden jetzt die Viertel 2, 3 und 4 auf dieselbe Weise abgerechnet. Anschließend wird der Markt abgerechnet.

Abrechnung des Marktes: Die Spieler beginnen damit die verdeckten Mittelsmänner auf dem Markt aufzudecken.

Für jede **Zeile** 1, 2 und 3 addiert jeder Spieler getrennt die Summe seiner Mittelsmänner. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält den Edelstein, der links neben der Zeile zu Rundenbeginn ausgelegt wurde. Gleichstände werden wie in der Stadt aufgelöst (Summe der Mittelsmänner vor dem Sichtschirm, dann wenn nötig die Spielerreihenfolgekarten).

Für jede **Spalte** werden die Mittelsmänner aller Spieler zusammengezählt. Die Edelsteinsorte der Spalte mit der höchsten Summe steigt im Wert um zwei Schritte auf der Wertetafel. Die Edelsteinsorte mit der zweithöchsten Summe steigt um einen Schritt. Der Wert der dritten Sorte sinkt um einen Schritt und der Wert der letzten Sorte um zwei Schritte. Gleichstände werden folgendermaßen aufgelöst: Zunächst schaut man, in welcher Spalte **die meisten Mittelsmänner** stehen (eine Spalte mit 3 Mittelsmännern gewinnt gegen eine mit nur zwei Mittelsmännern). Wenn dies nicht ausreicht, entscheidet der Spieler mit der höchsten Summe an Mittelsmännern vor seinem Sichtschirm (auch hier werden Gleichstände wieder wie in der Stadt aufgelöst, d.h. man benutzt eventuell die Spielerreihenfolgekarten).



Bester Bieter auf dem Markt: Der Spieler, dessen Mittelsmänner auf dem Markt die höchste Gesamtsumme aufweisen, muss nun den Wert einer der Edelsteine verändern. Er wählt eine Edelsteinsorte, deren Wert er entweder um eins steigern oder verringern kann. Sollten mehrere Spieler am meisten geboten haben, werden die Gleichstände wie in der Stadt aufgelöst.

Jetzt nehmen die Spieler alle ihre Mittelsmänner hinter ihren Sichtschirm zurück (die aus dem Markt und die drei vor ihrem Sichtschirm).

Die Mittelsmänner mit Wert "0": Ein Mittelsmann mit Wert 0 gewinnt, wenn er der Einzige in einem Stadtgebiet oder in einer Zeile des Marktes ist. Eine Spalte mit einem Mittelsmann des Wertes 0 schlägt eine Spalte ohne jeden Mittelsmann.

Ende der Runde: Man entfernt die Schiffskarten, der Rundenzähler wird um eine Position vorgerückt und die nächste Runde beginnt.

Beispiel einer Abrechnung:







Mittelsmänner vor den Sichtschirmen der Spieler zum Auflösen von Gleichständen:

Jeder Spieler zählt die Gesamtsumme der Mittelsmänner **im Viertel**:

Blau: 4 + 3 + 2 = 9 Orange: 4 + 1 = 5 Violett: 3 + 3 = 6 Gelb: 4 + 4 = 8

Blau hat die größte Summe, und gewinnt also zwei Edelsteine. Er wählt einen Blauen und den Roten. Gelb ist Zweiter. Er wählt den zweiten blauen Edelstein. Violett ist Dritter und nimmt den übrigen grünen Edelstein. Orange gewinnt nichts. Jetzt werden die drei Gegenden abgerechnet.

Hafengegend: Gelb gewinnt mit seinem Vierer-Mittelsmann. Er nimmt sich einen schwarzen Edelstein.

Geschäftsgegend: Gelb und Orange sind gleichauf (4 zu 4), man zieht also die Mittelsmänner vor den Sichtschirmen zurate. Gelb gewinnt mit 6 Punkten vor Orange mit 5. Gelb gewinnt also 3 Gold und rückt daher um 3 Felder auf der Siegpunkteleiste vor. Orange geht leer aus.

Palastgegend: Blau gewinnt mit seinem Vierer-Mittelsmann. Er nimmt die Personenkarte dieses Viertels.

Abrechnung des Marktes:

Erste Zeile : Blau und Orange stehen gleich (3+1=4 für Blau und ein Vierer-Mittelsmann für Orange), man vergleicht also die Mittelsmänner vor den Sichtschirmen: Blau hat 5 (1+0+4) und Orange ebenfalls (4+1+0), aber Orange hat die bessere Spielerreihenfolgekarte (die "1") und gewinnt also einen weißen Stein, den er sofort gegen einen grünen aus dem Vorrat austauscht.

Zweite Reihe: Gelb gewinnt mit 3 den gelben Edelstein. **Dritte Reihe**: Violett gewinnt mit 1 den roten Edelstein.

Spalten: 3 Spalten stehen gleichauf (4 Punkte). Daher zählt man die Anzahl der Mittelsmänner in jeder Spalte. Die blaue und die rote Spalte haben je 3, während die grüne nur einen aufweist. Bleibt also der Gleichstand zwischen Blau und Rot aufzulösen: Violett ist derjenige, der vor seinem Sichtschirm die größte Summe hat, und somit entscheiden kann: er wählt die blaue Reihe. Damit steigt der Wert der blauen Edelsteine um zwei, die roten um einen, die grünen fallen um eins und die gelben um zwei.

Zuletzt stellt man fest, dass Orange der **höchste Bieter des Marktes** ist. Er hat insgesamt 4 geboten (wie Blau), hat in Summe 5 vor seinem Sichtschirm (ebenfalls wie Blau). Allerdings hat Orange die bessere Spielerreihenfolgekarte. Also gewinnt Orange und beschließt den Wert der grünen Edelsteine um eins zu steigern.

Spielende

Wenn die letzte Runde zu Ende gespielt ist, vergleichen die Spieler die Anzahl an blauen, grünen, gelben und roten Edelsteinen, die sie gesammelt haben und stellen den aktuellen Wert jeder Edelsteinsorte auf Wertetabelle des Marktes fest. Diesen Werten folgend werden die Punkte nach der unten angegebenen Tabelle verteilt.

Wertreihenfolge der Edelsteine

	Edelstein 1	Edelstein 2	Edelstein 3	Edelstein 4
Spieler 1	24	20	16	12
Spieler 2	18	15	12	9
Spieler 3	12	10	8	6
Spieler 4	6	5	4	3

So erhält z.B. der Spieler der am meisten Edelsteine der wertvollsten Sorte besitzt 24 Siegpunkte, der zweite 18, der dritte 12 und der letzte 6. Wenn ein Spieler keinen Edelstein einer Farbe besitzt, dann erhält er für diese Farbe keinen Punkt. So werden die Punkte für alle vier Sorten vergeben, von der wertvollsten bis zur billigsten.

Werte-Gleichstand von Edelsteinsorten: Sollten mehrere Edelsteinsorten auf der Wertetabelle den gleichen Wert haben, gewinnt die Sorte deren Spalte am weitesten links ist. Also schlagen bei Gleichstand die blauen die grünen, die wiederum die gelben schlagen, welche die roten schlagen.

Beispiel: Die blauen Edelsteine und die roten Edelsteine sind am wertvollsten (dann die gelben und schließlich die grünen). Die blauen Edelsteine stehen am weitesten links und gelten daher als die wertvollsten. Der Spieler, der am meisten blaue Edelsteine besitzt, gewinnt also 24 Punkte (der zweite gewinnt 18, der dritte 12 und der letzte 6). Der Spieler mit den meisten roten gewinnt 20 Punkte (der zweite 15, der dritte 10 und der letzte 5). Die gelben Edelsteine bringen 16, 12, 8 und 4 Punkte und als letztes die grünen 12, 9, 6 und 3 Punkte.

Gleichheit unter Spielern: Wenn mehrere Spieler gleichviel Edelsteine besitzen gewinnen beide die Punkte der nächst niedrigeren Stufe.

Beispiel: Die blauen Edelsteine sind am wertvollsten, Spieler A besitzt 8 blaue Steine, die Spieler B und C je 6 und D 3. Spieler A gewinnt 24 Punkte. Spieler B und C je 12 und D gewinnt 6 Punkte.

Anschließend zählen die Spieler ihre schwarzen Edelsteine und erhalten Siegpunkte entsprechend der unten angegebenen Tabelle (wenn ein Spieler mehr als 7 schwarze Edelsteine hat erhält er trotzdem nur 24 Punkte).

Schwarze Edelsteine	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7+**
Siegpunkte	1	4	8	12	16	20	24

Der Spieler, der nach Zählung der schwarzen Edelsteine die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstandes zählt man die Gesamtzahl der Edelsteine (derjenige mit den meisten gewinnt).

Personenkarten

Die Personenkarten erlauben es, mächtige Bürger von Ys anzurufen. Diese können manchmal die Regeln des Spiels etwas ändern! Wenn ein Spieler eine Personenkarte erhält, hält er sie vor den anderen Spielern verdeckt. So gewonnene Karten können ab der **folgenden Runde** eingesetzt werden. Jeder Spieler darf maximal **zwei Karten pro Runde** spielen. Die Karten **König** und **Prinz** sowie die **4 blau-gerandeten Karten** (mit denen man einen weißen Edelstein gewinnt) sind hier eine Ausnahme: Ihre Fähigkeiten werden sofort eingesetzt und sie zählen nicht für das Limit von 2 Karten pro Runde.

Das Symbol am oberen Rand der Karte gibt an, wann sie gespielt werden kann:


Die Karte wird am Ende der Abrechnungsphase gespielt.


Wenn nur dieses Symbol auf der Karte abgebildet ist, kann sie zu Beginn des Einsetzens der Mittelsmänner gespielt werden. Wenn die Karte zusätzlich ein Stern aufweist, muss sie zu einem bestimmten Zeitpunkt der Einsetzphase gespielt werden (siehe folgende Seiten).


Die Karte wird zu Beginn der Abrechnungsphase gespielt.

Die Karten werden in der Spielerreihenfolge gespielt. Daher werden vor der Einsetzphase und vor der Abrechnungsphase die Spieler in der Spielerreihenfolge gefragt, ob sie eine oder mehrere Karten spielen wollen.



Alchemist: Nachdem die Auswertung des Marktes stattgefunden hat, kann der Spieler einen seiner Edelsteine abgeben und sich dafür einen anderen aus dem Vorrat nehmen. Man kann hierbei keine weißen oder schwarzen Edelsteine nehmen. Man kann diese Karte auch abwerfen ohne ihre Fähigkeit einzusetzen. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Bankier: Der Spieler wählt eine Edelsteinsorte, deren Wert um eins steigt und eine andere, deren Wert um eins fällt. Ein Spieler muss beide Teile der Aktion durchführen, wenn er diese Karte spielt. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Kapitän: Der Spieler dieser Karte tauscht zwei Schiffskarten auf Hafenfeldern aus. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Kardinal: Der Spieler dieser Karte kann in der Einsetzphase alle seine Mittelsmänner verdeckt setzen (es ist ihm trotzdem erlaubt einzelne Mittelsmänner offen zu spielen). Die Karte wird am Ende der Spielrunde abgelegt.



Spion: Erlaubt es jederzeit während der Einsetzphase bis zu 3 verdeckte Mittelsmänner anzuschauen. Der Spieler darf die Werte dieser Mittelsmänner nicht an die anderen Spieler verraten. Die angeschauten Mittelsmänner dürfen von verschiedenen Gegenspielern stammen. Es ist erlaubt die Aktion über die Einsetzphase zu verteilen, d.h. man muss also nicht alle 3 Mittelsmänner auf einmal anschauen. Die Karte wird am Ende der Spielrunde abgelegt.



Herold: Der Spieler dieser Karte versetzt einen seiner Mittelsmänner auf dem Spielplan von einem Feld auf ein anderes. Er darf unter Umständen seine Mittelsmänner vom Markt in die Stadt setzen (er verliert dabei keinen Siegpunkt) oder von der Stadt auf den Markt (er gewinnt dabei einen Siegpunkt). Wenn er seinen Mittelsmann von einem Feld des Marktes auf ein anderes versetzt, gewinnt er keinen Siegpunkt. Der Mittelsmann bleibt verdeckt oder offen, je nachdem wie er zu Anfang gesetzt war. Die Einsetzregeln müssen beachtet werden (nicht mehr als ein Mittelsmann pro Marktfeld, Zone der Königin - siehe im Folgenden - ist verboten). Die Karte wird anschließend abgelegt.



Illusionnist: Der Spieler dieser Karte darf die zwei Mittelsmänner vor seinem Sichtschirm auf dem Spielplan einsetzen. Dazu nimmt er einen der Mittelsmänner vor seinem Sichtschirm und setzt ihn wahlweise verdeckt oder offen auf das gewünschte Stadt- oder Marktfeld. Anschließend ergänzt er die Mittelsmänner vor seinem Sichtschirm wieder auf zwei, indem er einen hinter seinem Sichtschirm hervorholt (welcher dann offen vor den Sichtschirm gesetzt wird). Diese Aktion darf beliebig oft wiederholt werden, sie erlaubt es allerdings nicht die Einsetzregeln zu missachten (nicht mehr als zwei Mittelsmänner pro Einsetzrunde, einer offen einer verdeckt). Zum Auflösen von Gleichständen werden selbstverständlich diejenigen Mittelsmänner benutzt, die am Ende vor dem Sichtschirm übrig bleiben. Diese Karte wird am Ende der Spielrunde abgelegt.



Intrigant: Der Spieler gewinnt alle Gleichstände. Dies gilt natürlich nicht für die Spalten des Marktes, aber wenn Gleichstände zwischen den Spalten nicht nach den üblichen Methoden aufgelöst werden können (Spalte mit den meisten Mittelsmännern), entscheidet der Spieler des Intriganten welche Spalte gewinnt. Diese Karte wird am Ende der Spielrunde abgelegt.



Juwelier: Der Spieler nimmt sich zwei Edelsteine seiner Wahl (jedoch keine weißen oder schwarzen) aus dem Vorrat. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Magier: Diese Karte muss während der Einsetzphase gespielt werden, und zwar nach einem der Durchgänge in denen der Spieler zwei Mittelsmänner eingesetzt hat. Der Spieler kann jetzt die Positionen zweier Mittelsmänner auf dem Spielplan austauschen (er darf zwei beliebige Mittelsmänner wählen, aber der Magier wirkt nicht in der Zone der Königin (siehe später). Es spielt keine Rolle, ob die Mittelsmänner aus der Stadt oder vom Markt kommen, ebenso wenig ob sie sichtbar oder verdeckt sind. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Händler: Während der Abrechnungsphase in der diese Karte gespielt wird, bringen alle Geschäftsgegenden den Spielern, die dort die Mehrheit haben 5 Siegpunkte statt der üblichen 3. Diese Siegpunkte gehen also nicht notwendigerweise an den Spieler, der diese Karte gespielt hat. Die Karte wird am Ende der Runde abgelegt.



Söldner: Diese Karte muss während der Einsetzphase gespielt werden, nachdem der Spieler seine zwei Mittelsmänner eingesetzt hat. Der Spieler markiert einen der beiden Mittelsmänner den er gerade eingesetzt hat (z.B. indem er einen Edelstein darauflegt). Bei der Abrechnung zählt dieser Mittelsmann 5 Punkte. Danach nimmt er wieder seinen normalen Wert an. Die Karte wird anschließend abgelegt.



Königin: Diese Karte muss während der Einsetzphase gespielt werden, **bevor** der Spieler seine zwei Mittelsmänner einsetzt. Die Karte wird in ein Stadtviertel auf eine Gegend gespielt, die dadurch gesperrt ist. Bis zum Ende der Runde darf kein weiterer Mittelsmann, einschließlich der des Spielers der Karte, in diese Gegend gespielt werden (die anderen Gegenden dieses Viertels können weiter normal benutzt werden). Die Mittelsmänner, die bereits in dieser Gegend stehen, bleiben dort (sogar die Karten Magier und Herold können sie nicht mehr versetzen). Die Gegend wird normal abgerechnet. Diese Karte wird abgelegt, sobald das Viertel abgerechnet wurde.



Prinz und König: Bringen dem Spieler 4 (Prinz) oder 5 (König) Siegpunkte am Ende der Abrechnungsphase dieser Runde, selbst wenn sie diese Runde schon zwei Karten gespielt haben. Die Karte wird anschließend abgelegt.

Ys zu dritt

Alle Regeln des Spiels zu viert bleiben unverändert, aber:

Die Spieler müssen zu begin der Partie entscheiden ob sie 3 oder 4 Stadtviertel verwenden wollen (wenn 3 Stadtviertel verwendet werden, wird das Viertel nummer 4 nicht benutzt). Wenn nur 3 Viertel verwendet werden, wird die Partie schwieriger.

Man gewinnt nur noch 3 Edelsteine in jedem Hafen (d.h. die drei Edelsteine auf der Karte, ohne den großen doppelt zu zählen). Wenn ein Viertel abgerechnet wird, gewinnt der Spieler welcher die Mehrheit hat 2 Edelsteine und der zweite einen Edelstein. Der dritte gewinnt also nichts.

Um den Markt zu bestücken, verwendet man nur die beiden kleinen Edelsteine der Schiffskarte die gezogen wird. Diese Edelsteine werden auf die 2. und 3. Zeile des Marktes gesetzt. Auf die 1. Zeile können keine Mittelsmänner eingesetzt werden (wie die Zeile 0 im Spiel zu viert).

Ys zu zweit

Man Spielt mit den zusätzlichen Regeln fuer die Partie zu dritt (jedoch obligatorisch mit nur 3 Stadtvierteln). Ausserdem:

Jeder Spieler nimmt die 11 Mittelsmänner seiner Farbe und vier Mittelsmänner mit den Werten 4, 2, 1 und 0 einer dritten Farbe (welche einen neutralen Spieler repräsentiert). Der Markierungsstein des neutralen Spielers kommt mit den Markierungssteinen der anderen Spieler auf die Siegpunkteleiste. Der neutrale Spieler nimmt nicht an der Bestimmung des Startspielers teil, die beiden Spieler erhalten daher die Spielreihenfolgekarten «1» und «2».

Während seines Zuges setzt ein Spieler seine Mittelsmänner ein wie in der Grundregel beschrieben (einer verdeckt, einer offen). Zusätzlich setzt er einen seiner neutralen Mittelsmänner verdeckt auf ein beliebiges Feld. Die neutralen Werte der neutralen Mittelsmänner dürfen nicht mehr angeschaut werden, sobald sie eingesetzt wurden.

Nach der einsetzphase fährt man mit der Abrechnung fort, wobei folgende Änderungen zu beachten sind:

Der neutrale Spieler gewinnt alle Gleichstände (außer wenn ein Spieler die Karte «Intrigant» spielt).

Falls der neutrale Spieler eine der Karten «Prinz» oder «König» gewinnt, erhält er die normalen Siegpunkte, jede andere Karte wird wirkungslos abgeworfen und der neutrale Spieler erhält stattdessen einen Edelstein.

Wenn der neutrale Spieler einen Edelstein wählen muss, nimmt er automatisch die Edelsteinsorte welche auf dem Markt den höchsten Wert hat. Wenn mehrere Sorten den höchsten Wert haben, nimmt er diejenige die am weitesten links ist (d.h. Blau, dann Grün, dann Gelb, dann Rot).

Wenn der neutrale Spiele die Abrechnung eines Stadtviertels gewinnt, wählt er von den Edelsteinen die auf der Schiffskarte verfügbar sind, automatisch diejenigen, die auf dem Markt den höchsten Wert haben. Wenn ein weißer Edelstein verfügbar ist, nimmt er zuerst diesen und ersetzt ihn durch einen Edelstein der Sorte welche auf dem Markt am meisten wert ist (diejenige am weitesten links im Falle eines Gleichstandes).

Wenn der neutrale Spielen die Werte auf dem Markt verändern muss, steigert er immer zuerst die Edelsteinesorten, von denen er am meisten besitzt. Wenn er gleichviele Edelsteine von zwei oder mehr Sorten besitzt wählt er die Sorte welche am weitesten links ist.

Am Ende der Partie erhält der neutrale Spiele für Edelsteinsorten von denen er keinen einzigen besitzt trotzdem die Punkte für den dritten Platz.

Anmerkung: Wenn die Spieler erfahren genung sind, können sie die Stärke des neutralen Spielers erhöhen, indem sie für ihn die Mittelsmänner der Werte 4, 3, 1 und 0 spielen (oder sogar noch höherwertige).

Die Gunst des Königs

Diese Variante für 3 oder 4 Spieler führt einen fünften Schritt nach der Abrechnungsphase ein. Jeder Spieler benutzt die 3 zusätzlichen 2-er Mittelsmänner, welche zu Beginn der Partie neben den Spielplan kommen.

Phase 5 - Die Gunst des Königs:

Nach der Abrechnung **nehmen die Spieler die drei Mittelsmänner vor ihrem Sichtschirm an sich**. Sie wählen darunter **einen aus, den sie verdeckt auf dem Thronsaal (12) platzieren**. Dieser Mittelsmann wurde losgeschickt um dem König zu schmeicheln und kann bis Ende der Partie nicht mehr eingesetzt werden. **Die beiden anderen Mittelsmänner kommen wieder hinter den Sichtschirm**. Schließlich **nimmt sich jeder Spieler einen seiner 2-er Mittelsmänner vom Spielfeldrand hinter den Sichtschirm.**

Die Personenkarten: Die Personenkarten haben keinen Einfluss auf den Thronsaal (z.B. kann der Herold nicht benutzt werden um Mittelsmänner in oder aus dem Thronsaal zu bringen). Es gibt jedoch zwei Ausnahmen :

Der Spion: Der Spieler, der den Spion gespielt hat, kann verdeckte Mittelsmänner im Thronsaal anschauen. Die Begrenzung auf 3 Mittelsmänner gilt natürlich weiterhin.

Der Magier: Einer der Mittelsmänner, die mit dem Magier ausgetauscht werden können, kann aus dem Thronsaal stammen.

Die Endabrechnung: Am Ende des Spiels, nachdem die schwarzen Edelsteine abgerechnet wurden, deckt man die Mittelsmänner im Thronsaal auf. Jeder Spieler zählt seine Mittelsmänner zusammen und gewinnt Siegpunkte je nach seiner Platzierung zu den anderen Spielern (der Spieler mit der höchsten Summe nimmt den ersten Platz ein und gewinnt 12 Punkte usw.).

Platzierung	**1-er**	**2-er**	**3-er**	**4-er**
Siegpunkte	12	7	3	0

Im Falle eines Gleichstandes teilen sich die Spieler die Punkte der erreichten Platzierungen und runden notfalls ab. Wenn z.B. zwei Spieler den ersten Platz gemeinsam besetzen gewinnen sie beide 9 Punkte (12+7, die Punkte der ersten beiden Plätze durch 2 geteilt). Der nachfolgende Spieler gewinnt 3 Punkte.

Der Spieler, der nach der Auszählung der farbigen Edelsteine, der schwarzen Edelsteine und der Gunst der Königs die meisten Punkte besitzt, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes zählt die Gesamtsumme der Edelsteine (der Spieler, der am meisten Edelsteine besitzt, gewinnt).

Ys Express

Diese Variante für 3 oder 4 Spieler verkürzt die Dauer der Partie.

Von den 11 Mittelsmännern entfernt man einen 3-er und einen 1-er. Jeder Spieler hat also nur noch 9 Mittelsmänner. Man entfernt ebenfalls die Schiffskarten mit weißen Edelsteinen. In der Einsetzphase werden nur drei Runden statt der üblichen vier gespielt. Ansonsten bleibt das Spiel gleich.

Danksagungen

Der Autor möchte den Testern für ihre wertvollen Vorschläge und ihre unendliche Geduld danken:

Sissy, Bruno, Aurélie, Greg, Seb, Adrien, Dom, Thomas, Raphi, Fabien, Nathalie, Alain, Nico, William, Nico 2, Anne, Guillaume, Manu, Thierry, Vince, Alexis, Manu 2, Max, Timbre-Poste, Cyrille+Maud+Jade, Ludwig sowie allen die ich vergessen habe (Entschuldigung !)

