

YSA 3 GIOCATORI

Tutte le regole del gioco a 4 restano valide ma:

I giocatori devono decidere all'inizio della partita se utilizzeranno 4 o 3 quartieri (in questo caso, non si utilizzerà il quartiere n°4). Utilizzando solamente 3 quartieri, le partite saranno più tese!

Non si guadagna più di 3 gemme in ogni porto (vale a dire le 3 gemme rappresentate sulla carte "Nave"), la gemma più grossa non conta più doppio. Al momento del conteggio di un quartiere, il giocatore maggioritario guadagna 2 gemme e il secondo una gemma. Il terzo giocatore non guadagna niente.

Per riempire il mercato, si utilizzano solamente le due piccole gemme della carta "Nave" che è girata. Queste gemme sono poste sulle linee 2 e 3 del mercato. Non si può piazzare più di un mercante sulla linea 1 (che funziona come la linea 0 a quattro giocatori dunque).

YSA 2 GIOCATORI

Si giocherà come nel gioco a 3 giocatori, ma obbligatoriamente su 3 quartieri. Inoltre: Ogni giocatore prende gli 11 mercanti del suo colore più quattro mercanti di valore 4, 2, 1 e 0 di un terzo colore (che fungerà da giocatore neutro). L'indicatore di punteggio di questo giocatore neutro è posto sulla casella di partenza con gli indicatori degli altri giocatori. Il collocamento per l'ordine del giro è regolato normalmente tra i due giocatori che si attribuiscono così le carte di ordine "1" e "2".

Al suo giro, un giocatore pone normalmente i suoi mercanti (uno con la faccia visibile e l'altro con la faccia nascosta). Poi in più piazza, dove desidera, una delle sue quattro pedine neutre, con la faccia nascosta. Una volta piazzata, lei pedine neutre non potranno più essere consultate da nessuno dei giocatori.

Dopo la fase di piazzamento, si procede al conteggio con le seguenti modifiche:

Il giocatore neutro guadagna tutte le parità nel quale è implicato (unica eccezione: il giocatore neutro può essere battuto da un giocatore che possiede la carta "Intrigant"). Se il giocatore neutro guadagna la carta "Principe" o "Re", segna normalmente dei punti. Se guadagna un'altra carta, questa ultima è scartata semplicemente ed il giocatore neutro guadagna una gemma in sostituzione. Quando deve scegliere un colore di gemma, il giocatore neutro sceglie automaticamente la gemma più forte nel mercato. Se parecchi colori sono al primo posto, sceglie a sinistra per difetto di gemma (blu, poi verde, poi giallo, poi rosso).

Quando vince un conteggio di quartiere, il giocatore neutro sceglie per difetto le due gemme meglio poste al mercato tra quelle proposte sulla carta "Nave". Se è disponibile una gemma bianca, sceglie prima questa e gli dà il colore della gemma più alta del mercato (a sinistra in caso di parità).

Se il giocatore neutro deve fare muovere le quotazioni del mercato, fa salire sempre in precedenza i colori dei quali possiede più gemme. Se possiede altrettante gemme in due colori o più, dà la preferenza al colore più a sinistra. Alla fine della partita, se il giocatore neutro non possiede nessuna pedina in un colore, segna ugualmente i punti del terzo posto per questo colore.

Nota: se i giocatori sono sufficientemente esperti, possono aumentare la "forza" del giocatore neutro cambiando il valore dei mercanti neutri che gioca, ciascuno a 4, 3, 1 e 0 (e perché non ancora di più!).

YSA 5 GIOCATORI

Per giocare questa variante, conviene procurarsi dei mercanti di un quinto colore (è inutile dire che questi mercanti non siano rigorosamente

identici a quelli forniti nella scatola). Tutte le regole del gioco a 4 restano valide ma in più :

Agli 11 mercanti di partenza, i giocatori tolgono un mercante di valore 1, così come un mercante di valore 3, questi mercanti sono sistemati nella scatola.

Per riempire il mercato, si utilizzano le 4 gemme della carta "Nave" che è giocata, la grossa gemma è doppia dunque. Queste quattro gemme sono piazzate in modo casuale sulle linee 0, 1, 2 e 3 del mercato. Al momento della fase di piazzamento, i giocatori potranno porre dunque normalmente dei mercanti sulla colonna 0, come per le altre colonne, ciò riporterà un punto di vittoria.

Il collocamento per l'ordine del giro è regolato normalmente, ma si aggiunge ovviamente la carta di ordine "5".

Al momento della fase di piazzamento, al posto di fare quattro turni, i giocatori non ne faranno che tre (porranno sei mercanti dunque, tre visibili e tre nascosti, al posto di 8).

Alla fine della partita, al momento del conteggio delle gemme di base, il giocatore che finisce in 5° posizione di un colore non segna punti per questo colore. Anche se due giocatori sono ex-aequo al quarto posto, nessuno di essi segna di punti (applicazione normale della regola di pareggio tra giocatori).

IL FAVORE DEL RE

La variante del Favore del Re (di cui l'utilizzo è caldamente raccomandato), è giocabile a 3, 4 e 5 giocatori. In ogni caso, solo i primi tre "adulatori" segnano dei punti (a meno che degli ex - aequo obbligano alla divisione dei punti).