

Contenuto dell' Espansione

- Per il quinto giocatore:
- 22 carte "Indicatore"
 - 14 mediatori cilindrici
 - 1 indicatore rotondo
 - 1 foglio di 14 autoadesivi
 - 1 schermo
 - 1 schermo supplementare
 - 6 carte "Sommario punti"
 - 12 carte "Personaggi"
 - 14 carte "Evento"
 - Il presente regolamento

Nuove carte Personaggio



Il Doganiere: Il giocatore sceglie un colore di una gemma (anche Bianco ma non Nero). Al momento di questo conteggio, le gemme del colore scelto sono soppresse sulle carte "Nave" piazzate nei quartieri, e non possono essere ottenute (a danno del terzo e talvolta anche del secondo giocatore in quel quartiere). Invece, il mercato resta immutato e le gemme bianche (se le gemme Bianche non sono il colore scelto), possono produrre il colore vietato.

Il Finanziere: Al momento del conteggio dove questa carta è stata giocata, ogni area commerciale produce 1 punto per il giocatore che detiene una maggioranza, invece di 3 punti. Così, per ogni area, 1 punto può essere ottenuto anche dal giocatore che non ha giocato la carta. Se questa carta viene giocata nel turno del Mercante, l'effetto delle carte si annullano a vicenda (le aree commerciali, di conseguenza, danno 3 punti come al solito).



La Guardia Reale: Durante questo turno, il giocatore può piazzare uno dei suoi mediatori (preso tra quelli che possiede davanti allo schermo) sul tabellone. Nella città o nel mercato; il mediatore va piazzato scoperto (numero visibile) e non conta come uno dei due mediatori del giocatore. Nella fase di conteggio, il giocatore avrà soltanto due mediatori davanti al suo schermo per risolvere i pareggi.

L' Imitatore: Questa carta deve essere giocata subito dopo la carta "Personaggio" di un altro giocatore (senza tenere conto dell'ordine di gioco). Il giocatore "copia" il potere della carta che è stata appena giocata, e usufruisce dei suoi vantaggi. Il potere del **Papa** e dell' **Intrigo** non possono essere copiati.



L' Investitore: All'inizio del conteggio, il giocatore sceglie un colore di una gemma. Questo colore vincerà automaticamente il conteggio nelle colonne del mercato. Gli altri colori saranno conteggiati normalmente.



Il Favore del Re: Questa carta non conta per il limite di carte (2 carte) giocabili in un turno dal giocatore. Alla fine della partita, il giocatore che vince questa carta aggiunge 2 punti al totale dei suoi mediatori che erano stati messi da parte per il Favore del Re.

Il Monaco: All'inizio di questa fase di conteggio, il giocatore può decidere di rimuovere fino a due dei suoi mediatori dalla città o dal mercato. I mediatori sono piazzati dietro lo schermo, ed il giocatore guadagna tanti punti vittoria quanto è il valore sui mediatori rimossi.



Il Papa: Questa carta non conta per il limite delle due carte giocabili in un turno del giocatore. Il giocatore che vince questa carta, la piazza vicino alle gemme che ha vinto. Nel conteggio finale, il giocatore vince automaticamente i pareggi quando si confronta il numero di gemme di ogni colore (comunque, questa carta non può risolvere i pareggi quando si conteggia il Favore del Re).

Il Filosofo: In questo turno, il giocatore può piazzare fino a due mediatori sulla linea nera che separa due aree (incluso due quartieri differenti). I mediatori possono essere piazzati su linee differenti, ed in differenti turni. Appena prima la fase del conteggio, il giocatore sceglie in quali aree i mediatori saranno piazzati.



Il Professore: All'inizio della fase del conteggio, il giocatore sceglie un quartiere. Per questo turno, il valore di tutti i mediatori del giocatore nel quartiere sono aumentati di 1.

Lo Scaltro: In questo turno, il giocatore sarà in grado di scambiare due gemme di sua scelta per una nera oppure 3 punti vittoria.



Il Trafficante: Questa carta non conta per il limite di due carte che il giocatore può giocare in un turno. Il giocatore che vince questa carta la piazza vicino alle gemme nere che ha vinto. Se il giocatore termina la partita con 8 gemme nere o più, ottiene un bonus di 5 punti vittoria.

Eventi

Le carte "Evento" (bordo viola), permettono di giocare diversamente a Ys (per esempio, alterano le regole di piazzamento dei mediatori nel corso del gioco).

Esistono due tipi di eventi: eventi del quartiere (che colpiscono soltanto un dato quartiere), ed eventi generali. Gli eventi di quartiere sono rappresentati da un'icona del quartiere in alto sulla carta. Nella descrizione che segue, sono rappresentate da un (Q) segno.

Preparazione: Le carte «Evento» vengono mescolate. Nella preparazione del gioco, 3 carte "Evento" sono mescolate con 3 carte "Personaggio" di ogni quartiere. Le carte che non sono usate vanno messe nella scatola, senza guardarle.

Giocare degli Eventi: Quando sono giocate delle carte «Personaggio» nei palazzi (Fase 1), possono accadere degli Eventi (se è girata una carta col bordo viola).

Se la carta è un evento di quartiere, deve essere piazzata nel porto corrispondente al quartiere, così che i giocatori possano consultarla liberamente durante il turno. Se è un evento generale, seguire le indicazioni mostrate in basso. Quando viene pescato un evento, prendere una nuova carta “Personaggio” per il palazzo (tranne se l’evento è **Quarantena**, vedere di seguito). Se viene pescato un altro evento, si scarta senza considerarlo, e si rimpiazza con una nuova carta “Personaggio”. L’operazione viene ripetuta per tutti e quattro i palazzi (così, possono essere attivati fino a quattro eventi simultaneamente).

Notare che degli eventi possono accadere nell’ultimo turno (prima della preparazione delle carte “Personaggio” col bordo blu). Gli eventi rimangono attivi soltanto per il turno in cui sono stati attivati.

Carte Evento



Ambasciata: Nella fase di preparazione, pescare una carta «Nave» supplementare, e piazzarla al centro della città. Nella prossima fase di conteggio, i mediatori che sono stati piazzati in ogni palazzo, non sono messi dietro gli schermi del giocatore. Prima di conteggiare il Mercato, fare un conteggio speciale, sommando per ogni giocatore i mediatori piazzati nei 4 palazzi. Le gemme piazzate sulla carta “Nave” vengono attribuite ai giocatori con la maggioranza, come nel caso del quartiere.

Contrabbando (2x): La carta viene piazzata accanto al tabellone. Nel loro turno, i giocatori possono piazzare un numero illimitato di mediatori (coperti o scoperti) sul tabellone. Prima di conteggiare il Mercato, ogni giocatore somma i valori dei suoi mediatori sul tabellone. Il giocatore con il totale più alto vince: o 2 gemme di sua scelta, o 1 gemma nera, oppure 3 punti vittoria.



Mediazione: Nella fase del conteggio, tutte le colonne nel Mercato producono 1 gemma. Il colore della gemma è determinato dalla colonna che la produce. La gemma viene assegnata seguendo le normali regole, ed il conteggio della colonna procede normalmente.

Democrazia (Q): Tutti i mediatori localizzati nel quartiere corrispondente avranno un valore di 1 durante il conteggio del quartiere e delle sue aree (questo vale anche per i mediatori con valore «0», se le carte come il **Mercenario** ed il **Professore** sono state giocate in questo quartiere).



Arricchimento (Q): Ogni gemma (inclusa la gemma nera) collezionata durante la fase del conteggio del quartiere corrispondente, produce 1 punto al suo proprietario..

Incognito (Q): In questo quartiere, i mediatori possono essere piazzati soltanto coperti (faccia in giù). Comunque, ciò non autorizza i giocatori a piazzare a faccia in giù un mediatore che dovrebbe essere visibile di solito.



Indiscrezione: Nella fase di conteggio delle colonne del Mercato, la colonna sulla quale i giocatori avranno puntato di più, aumenterà di 4 caselle invece di 2, e la seconda di 2 invece di 1. Le parità tra colonne saranno trattate normalmente, così come le colonne il cui valore dovrà essere diminuito (-1, -2).

Naufragio (Q): La nave che doveva attraccare in questo quartiere, affonda. In questo quartiere, i giocatori vinceranno soltanto nelle aree bonus (gemme nere, 3 punti, carta). Il potere del **Capitano** non ha effetto su questo quartiere.



Quarantena (Q): Questo quartiere è in quarantena. Le aree sono vuote (non pescare una carta “Personaggio” dopo la carta “Evento”). La Nave è dunque la sola risorsa di reddito per questo quartiere (il conteggio si effettua normalmente).

Restrizione (Q): In questo quartiere si possono piazzare al massimo 2 mediatori per giocatore, coperti o scoperti.



Rivolta (Q): Nessun potere ha effetto in questo quartiere. Non si possono bloccare le aree, portare dei mediatori, cambiare il valore delle aree, esaminare dei mediatori coperti, etc...

Speculazione: Ogni giocatore può scegliere segretamente una gemma dalla banca e può nascondersela dietro il suo schermo. Alla fine della partita, ogni giocatore rivela la sua scelta. Se la gemma del giocatore corrisponde alla gemma più alta del mercato (le parità sono considerate normalmente), ottiene 3 punti vittoria, altrimenti ne perde 2. Se il giocatore non ha scelto niente, non perde né guadagna niente.



Trasparenza (Q): In questo quartiere, si possono piazzare soltanto dei mediatori scoperti. Ciò non autorizza tuttavia i giocatori, a piazzare scoperto un mediatore che di norma dovrebbe essere nascosto.

Indicatori: Le carte “Indicatore” sono utilizzate per regolare i casi di scarsità di gemme nella banca. Se un colore viene a mancare, i giocatori che posseggono 5 gemme di quel colore, le rendono alla banca e le rimpiazzano con una carta “Indicatore” corrispondente.

Ys per 3 giocatori

Tutte le regole di gioco per 4 restano valide eccetto per:

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 ottengono 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 giocatore una gemma. Il terzo giocatore non guadagna niente.

Per riempire il mercato, si utilizzano solamente le due piccole gemme della carta "Nave" che viene pescata. Queste gemme sono messe sulle linee 2 e 3 del mercato. Non si possono piazzare i mediatori sulla linea 1 (come se fosse la linea 0 con quattro giocatori).

Ys per 2 giocatori

Si giocherà come nel gioco a 3 giocatori, ma obbligatoriamente su 3 quartieri. Inoltre:

Ogni giocatore prende gli 11 mediatori del proprio colore più quattro mediatori di valore 4, 2, 1 e 0 di un terzo colore (che sarà un giocatore neutro). L'indicatore di punteggio di questo giocatore neutro viene messo sulla casella di partenza con gli indicatori dei giocatori umani. L'asta per l'ordine del turno è regolato normalmente tra i due giocatori umani che si attribuiscono così le carte ordine "1" e "2".

Al suo turno, un giocatore piazza normalmente i suoi mediatori (uno scoperto e l'altro coperto), ed uno del giocatore neutro - dove desidera - coperto. Una volta piazzati, i mediatori neutri non potranno più essere consultati da nessuno dei giocatori.

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

Il giocatore neutro vince tutti i pareggi in cui è coinvolto (soltanto un'eccezione: il giocatore neutro può essere battuto dal giocatore che possiede la carta "Intrigo").

Se il giocatore neutro ottiene la carte "Principe" o "Re", guadagna normalmente dei punti. Se vince un'altra carta, quest'ultima viene semplicemente scartata ed il giocatore neutro guadagna immediatamente una gemma in sostituzione.

Quando deve scegliere il colore della gemma, il giocatore neutro sceglie automaticamente la gemma più forte del mercato. Se più colori sono al primo posto, sceglie la gemma più a sinistra (blu, poi verde, poi giallo, poi rosso).

Quando il giocatore neutrale vince in un quartiere, le due gemme con il più alto valore nel mercato sono scelte tra quelle indicate sulla carta «Nave». Se è disponibile una gemma bianca, essa è automaticamente scelta (giocatore neutro) per prima, e gli sarà assegnato il colore della gemma di scambio con il maggior valore nel mercato (la più a sinistra in caso di parità).

Se il giocatore neutro deve fare muovere le quotazioni del mercato, farà muovere per primo i colori delle gemme che ne possiede di più. Se due o più colori sono alla pari, viene scelto il colore che si trova più a sinistra.

Alla fine della partita, se il giocatore neutro non possiede gemme di un colore, i punti sono conteggiati come se il giocatore fosse al terzo posto per quel colore.

Note: se i giocatori hanno abbastanza esperienza, possono aumentare la "forza" del giocatore neutro cambiando il valore dei mediatori neutri in gioco, ciascuno a 4, 3, 1 e 0 (e perché non ancora di più!).

Traduzione curata da Morpheus –ver. 1.0 –Novembre 2005

Ys per 5 giocatori

Per giocare questa variante, conviene utilizzare i mediatori forniti nell'espansione. Tutte le regole del gioco a 4 restano valide, ed inoltre:

Agli 11 mediatori di partenza, i giocatori tolgono un mediatore di valore 1, così come un mediatore di valore 3 (questi mediatori sono sistemati nella scatola).

Per riempire il mercato, si utilizzano le quattro gemme della carta "Nave" che viene girata, la grossa gemma è doppia. Queste quattro gemme sono messe in modo casuale sulle linee 0, 1, 2 e 3 del mercato. Al momento della fase di piazzamento, i giocatori potranno mettere normalmente dei mediatori sulla linea 0 (come per le altre linee, ciò farà ottenere 1 punto vittoria).

L'asta per l'ordine del turno viene svolta regolarmente, ma non dimenticate di aggiungere la carta con il numero d'Ordine "5".

Nella fase di piazzamento dei mediatori, i giocatori giocano soltanto tre turni invece di quattro (in altre parole, loro piazzano sei mediatori – *tre di essi scoperti, e tre coperti* – invece di otto).

Alla fine della partita, quando si conteggiano le gemme base, il giocatore che termina in quinta posizione in un colore non ottiene dei punti per quel colore. Allo stesso modo, se due giocatori sono in pareggio per il quarto posto, nessuno di loro ottiene punti (applicare le normali regole per la parità tra giocatori).

Il Favore del Re

La variante del Favore del Re (il cui utilizzo è fortemente raccomandato), è giocabile con 3, 4 e 5 giocatori. In ogni caso, soltanto i primi tre "adulatori" ottengono dei punti (a meno che non ci siano pareggi che costringono i giocatori a dividersi i punti).