



YSTARI
Games

YS – Regolamento italiano

Un gioco di Cyril Demaegd

Illustrazioni di Arnaud Demaegd

Design di Cyril Demaegd

Aggiustamenti: Fireball Team + C. Daujean

Ys ed ancora...

YS è un gioco per 3-4 giocatori. Le seguenti regole spiegano in dettaglio il gioco per 4 giocatori. I cambiamenti necessari per la partita in 3 ed in 2 giocatori, potrete trovarli alla fine di questo regolamento.

La variante **Favore del Re**, che aggiunge un po' di tattica, è per giocatori esperti che possono adottarla anche alla prima partita.

La variante **Ys Express**, permette a giocatori con meno tempo a disposizione di giocare più rapidamente la partita.

Infine, **Ys**, è allo stesso modo giocabile con 2, 5 o 6 giocatori. Questa è la ragione per cui alcune caselle del tabellone, non menzionate in queste regole, sono già presenti! Maggiori informazioni prossimamente sul sito ufficiale:

www.ystari.com/ys

Il tabellone di gioco

- 1 La città di YS
- 2 Quartiere
- 3 Zona del porto
- 4 Zona del commercio
- 5 Zona dei palazzi
- 6 Porto (area delle gemme)
- 7 Area delle carte
- 8 Numero di quartiere
- 9 Mercato
- 10 Quotazione delle gemme
- 11 Punto di partenza quotazioni
- 12 Sala del trono
- 13 Contatore dei turni
- 14 Tracciato del punteggio
- 15 Punto di partenza delle pedine

Contenuto della scatola

- 1 tabellone di gioco

- 56 cilindri / mediatori
(14 per colore)



- 5 Indicatori
(1 per colore + 1 indicatore del turno)



- 110+ gemme

- 1 foglio con 61 adesivi
(15 per ogni colore + 1 per l'indicatore del turno)

- 4 schermi (da piegare su se stessi)

- 24 carte "Personaggio" (4 con il bordo blu, e 20 con il bordo giallo – 5 carte bianche per le vostre proprie creazioni)



- 24 carte "Nave"



- 6 carte "Ordine"



- Il presente regolamento.

Prima di cominciare a giocare, staccare accuratamente gli autoadesivi ed incollarne uno per ogni cilindro grande, rispettando i colori. Non incollare sugli indicatori.

Piegare gli schermi seguendo la linea nera.

Se durante la partita terminano le gemme di un colore, i giocatori devono impilare le gemme già acquisite per fare dei cambi: 2 gemme impilate valgono 5.





C'era una volta...

In un tempo lontano, Re Gradlon fece erigere per sua figlia, Dahut, la magnifica città di Ys. Grandi dighe proteggevano la città dalla violenza del mare. Dahut decise di fare di Ys il luogo più potente della Bretagna; così mandò dei dragoni per prendere navi mercantili cariche di gioielli, che navigavano in mare aperto...

Obiettivo del Gioco

I giocatori assumono il ruolo di principi-mercanti della città di Ys. Utilizzando abilmente la loro rete di mediatori, speculano sull'acquisto di pietre preziose per accumulare oro (rappresentato dai punti vittoria). Alla fine della partita il giocatore che avrà accumulato più oro sarà dichiarato vincitore.

Preparazione

- Il tabellone di gioco viene messo al centro del tavolo. L'indicatore del turno viene piazzato sulla casella 1 del conteggio dei turni (13), e le carte "Nave" sono messe, faccia in giù, accanto al tabellone di gioco.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo schermo, così come gli 11 mediatori (lasciando nella scatola tre mediatori di valore 2), e l'indicatore del punteggio (la pedina senza valore) corrispondente al suo colore. Piazza l'indicatore in prossimità del punto di partenza del tracciato del punteggio (15), che permette di registrare i punti vittoria. Un giocatore mescola le 4 carte "Ordine" (le carte con i numeri da 1 a 4), e le distribuisce a caso ad ogni giocatore. I giocatori piazzano queste carte a faccia in su davanti ai loro schermi.
- Le 15 carte "Personaggio" con il bordo giallo vengono mescolate. Si distribuiscono coperte tre carte su ciascuna delle quattro aree previste per questo scopo sul tabellone (7). Le carte che rimangono vengono riposte nella scatola senza essere guardate. Le 4 carte "Personaggio" con il bordo blu sono piazzate accanto al tabellone.
- Su ogni casella di partenza delle quotazioni (11), piazzare un gemma colorata.

Fondamenti di Gioco

Ogni giocatore dispone di una squadra di 11 mediatori. Questi sono numerati da 0 a 4, queste cifre rappresentano l'efficienza dei mediatori. Così, un mediatore con 0 è un mediatore incapace (ma non necessariamente inutile, come avremo modo di vedere), mentre un mediatore con 4 è un abile negoziatore...

All'inizio di ogni turno, le navi cariche di gemme arrivano in ciascuno dei porti della città. Per ottenere le gemme, i giocatori dovranno ottenere delle maggioranze sul tabellone di gioco piazzando i loro mediatori (i cui valori si sommano) in luoghi scelti con cura. Questi mediatori possono essere disposti con la faccia visibile o nascosta, in modo da ingannare gli avversari.



Il tabellone di gioco è composta da due parti distinte dove si possono mettere i propri mediatori: la Città ed il Mercato.

- **La Città di Ys:**

La città di Ys è divisa in quattro quartieri. Per vincere le gemme portate dalle navi, devi avere uno dei primi tre posti nel quartiere (il tuo valore viene calcolato sommando i punti dei tuoi mediatori). Inoltre, ogni quartiere è composto da tre aree con caratteristiche specifiche. Quando metti un mediatore in un quartiere per ottenere gemme, puoi garantirti interessanti bonus a seconda dell'area in cui si trovano i tuoi mediatori.

Area del Porto: Sulle banchine nebbiose, i mediatori possono trovare dei veri tesori. Un giocatore che ottiene la maggioranza nell'area del porto sommando i valori dei suoi mediatori, ottiene una gemma nera molto rara. Queste speciali pietre che sono vendute esclusivamente qua (illecitamente, la maggior parte delle volte!) possono produrre un enorme somma di oro alla fine della partita.

Area Commerciale: Nei negozi dell'area commerciale, puoi fare dei buoni affari. I mediatori fanno un po' di profitto qua. Un giocatore che ottiene la maggioranza in questa area sommando i valori dei suoi mediatori, istantaneamente guadagna una piccola somma di oro.

Area dei Palazzi: Gente misteriosa ed influente vive nei palazzi della città. Un giocatore che ottiene una maggioranza in questa area con la somma dei valori dei suoi mediatori, immediatamente vince una carta "Personaggio", ed in seguito sarà in grado di usare questo personaggio per ottenere dei vantaggi.



- **Il Mercato:**

Il prezzo delle gemme viene determinato nel mercato. Un giocatore piazza un mediatore con la stessa mossa, in una linea ed in una colonna. Al termine di ogni turno, a seconda dei mediatori piazzati nelle colonne, si determina la fluttuazione del prezzo di ogni tipo di gemma. La **linea** ti consente di ottenere gemme.



I giocatori possono ottenere gemme di sei colori: blu, verde, giallo, rosso, bianco e nero. Nella stiva delle navi, qualche volta potrai trovare gemme bianche. Le gemme bianche sono magiche, ed assumono un colore definitivo soltanto quando i giocatori le vincono. In altre parole, un giocatore che ottiene una gemma bianca, sceglie immediatamente una gemma tra i colori disponibili nella banca (blu, rosso, verde e giallo).

Alla fine della partita, la quotazione di ogni pietra nel mercato, ed il numero di pietre che ogni giocatore possiede, distribuisce oro (ossia punti vittoria) e determina il vincitore. Le gemme nere non sono quotate, ma danno un determinato ammontare di oro. Il più ricco tra i giocatori vince la partita.

Svolgimento del Gioco

Una partita è divisa in **quattro turni**. Ogni turno è diviso in **quattro fasi**.

Fase 1 – Preparazione

Personaggi: scoprire la carta in cima ad ognuno dei quattro mazzi, in modo che i giocatori le possano guardare. Per ottenere queste carte, i giocatori dovranno avere la maggioranza nella corrispondente area del palazzo (vedere esempio sulla destra). I poteri delle carte ed il modo di usarle sono spiegati alla fine di questo regolamento.

Nell'ultimo turno, tutte le carte con il bordo giallo sono esaurite, a questo punto si mettono in gioco le quattro carte "Personaggio" con il bordo blu. Su ognuna di queste c'è una **gemma bianca**. I giocatori che otterranno la maggioranza nei quattro palazzi, prenderanno queste carte e le scambieranno immediatamente con una gemma blu, rossa, verde o gialla.



Esempio: le carte pescate in questo mazzo sono attribuite ai giocatori che ottengono la maggioranza nei palazzi corrispondenti.

Navi: Pescare le prime quattro carte "Nave" dal mazzo. Piazzarle in ognuno dei quattro porti, seguendo l'ordine indicato sul tabellone (8). Queste carte indicano quali colori sono disponibili in ogni quartiere per questo turno.

Ogni carta "Nave" è caratterizzata da una gemma grande e due piccole. **Due** pietre di questo colore sono disponibili nel quartiere. Di conseguenza, i giocatori possono ottenere quattro gemme.

Nb: Le gemme bianche non sono mai disponibili in due esemplari su una carta.



Esempio: in questo quartiere i giocatori che hanno puntato di più potranno dividersi 2 gemme blu, 1 bianca ed 1 rossa.

Mercato: Pescare una quinta carta "Nave" e prendere i tre colori mostrati sulla carta dalla banca. Piazzare le gemme corrispondenti sugli spazi 1, 2 e 3 del mercato.

Se c'è una gemma bianca sulla carta, metterla sullo spazio 1. L'ordine delle altre gemme non ha importanza. Anche la taglia delle gemme sulle carte non ha importanza.

Adesso, potete scartare la carta "Nave".



Esempio: la carta indica una pietra bianca, devi metterla sullo spazio 1. Le altre due pietre saranno piazzate sugli spazi 2 e 3.

Tempo di Scommesse...

I giocatori devono scommettere per determinare l'ordine di gioco per questo turno. In effetti i giocatori non giocano necessariamente in senso orario. Ogni giocatore deve scegliere il proprio ordine nel gioco. Un giocatore "paga" la sua scommessa con due dei suoi mediatori, che di conseguenza saranno indisponibili per il resto del turno. Così, se qualcuno punta una scommessa molto alta giocherà per primo, ma non avrà a disposizione i suoi migliori mediatori!

Scommessa: I giocatori scelgono in segreto due mediatori. Quando tutti sono pronti, piazzano questi 2 mediatori davanti agli schermi. Ogni giocatore somma il valore dei suoi due mediatori. Il giocatore con il totale più alto vince.

Risolvere i pareggi: I pareggi possono essere risolti grazie alle carte "Ordine". Il giocatore che ha la carta con il valore più basso sceglie per primo.

Il vincitore dell'asta sceglie ed annuncia il suo ordine di gioco (primo, secondo, terzo o quarto). Gli altri giocatori, seguendo l'ordine determinato attraverso l'asta (e grazie alle carte "ordine" in caso di pareggio), scelgono il loro ordine di gioco.

Infine, le carte "Ordine" vengono ridistribuite per il nuovo ordine. Il giocatore che ha scelto di giocare per primo prende la carta 1, e così via...

I due mediatori usati nell'asta, rimangono davanti agli schermi. Loro non possono essere usati per questo turno.



Esempio: è il primo turno. Durante la preparazione, ai giocatori è stato assegnato a caso l'ordine del turno tramite le carte ordine qua sopra...



Esempio (continua): I giocatori scelgono i loro due mediatori e li rivelano simultaneamente. Il blu totalizza 1 (1+0), l'arancione 5 (4+1), il viola 6 (4+2) ed il giallo 5 (3+2). Il viola, che ha il totale più alto, sceglie per primo e decide di giocare come quarto (per guardare cosa faranno i suoi avversari). L'arancione ed il giallo sono in pareggio, ma l'arancione ottiene di scegliere per primo dato che il valore della carta "Ordine" che possiede è di valore più basso del giallo (come si può vedere nella figura dell'esempio precedente, l'arancione ha il 2 ed il giallo ha il 4). L'arancione sceglie di giocare per primo, ed il giallo per terzo. Rimane soltanto un posto libero per il blu: la seconda posizione.

Il Posto Migliore?

La maggior parte delle volte, quando i giocatori vincono le aste, decidono di giocare al quarto posto. Così loro hanno modo di vedere le mosse degli avversari e dare il colpo finale. Comunque, il quarto posto vuol dire anche che avrai una carta "Ordine" sfavorevole in caso di pareggio... Questo è un ottimo posto, ma non ti assicura una facile vittoria!



Esempio (fine): adesso, è tempo di aggiornare le carte "Ordine" dei giocatori. L'arancione ha deciso di giocare per primo e prende la carta 1, il blu prende il 2, il giallo prende il 3 ed il viola prende il 4.

Nella prossima fase (piazzamento dei mediatori), i giocatori seguiranno questo ordine.

Fase 3 – Piazzamento dei Mediatori

Seguendo l'ordine determinato, i giocatori piazzano due mediatori nel turno. Uno di questi deve essere piazzato scoperto (con il numero visibile), mentre l'altro deve essere coperto (il numero nascosto).



Nb: all'inizio della partita, i giocatori, di comune accordo, devono decidere se hanno il diritto di controllare il numero dei loro mediatori coperti sul tabellone (è consigliato farli controllare nelle prime partite).

I mediatori possono essere piazzati o nel mercato oppure nella città (quindi: entrambe nella città, entrambe nel mercato oppure uno in ognuno dei due luoghi).

Nel mercato ci può essere soltanto un mediatore per area, e nessuno può essere piazzato su uno dei quattro spazi della linea 0 (questi spazi sono usati nella partita a 5 giocatori). Comunque, **nella città, il numero dei mediatori per area è illimitato**.

Bonus del mercato: non appena un giocatore piazza nel mercato un mediatore, esso genera un pezzo d'oro con la speculazione. **Il giocatore che ha piazzato il mediatore ottiene immediatamente un punto vittoria sul tracciato del punteggio.** Se il mediatore deve essere rimosso poi, in seguito all'effetto di una carta, il punto guadagnato rimane.

Ogni giocatore gioca **quattro volte secondo l'ordine determinato nella fase precedente** (giocatore 1, poi il 2, il 3 ed il 4, poi il giocatore 1 ancora e così via). Poi, alla fine di questa fase, ogni giocatore avrà piazzato otto mediatori sul tabellone (quattro di loro coperti, e quattro scoperti).

Adesso, ogni giocatore ha un mediatore che gli avanza. Esso deve essere piazzato davanti allo schermo con gli altri due mediatori. Questi tre mediatori saranno usati per risolvere eventuali pareggi nella quarta fase.



Esempio: in questo turno, il viola piazza un mediatore scoperto nell'angolo in basso a sinistra nel mercato, ed uno coperto nella città. Nel turno, l'arancio vuole mettere un mediatore nel mercato, ma non può piazzarlo su uno spazio della linea 0, oppure nell'angolo in basso a sinistra dato che il viola già occupa questo spazio.



Esempio: Tutti i giocatori hanno piazzato otto mediatori sul tabellone. Il loro mediatore rimasto, sarà piazzato con gli altri due mediatori usati nella fase precedente.



Fase 4 – Conteggio: Ora, si conteggiano i punti sulle differenti parti del tabellone; prima nella città, e poi nel mercato.

Conteggio dei punti in città: Il valore dei mediatori coperti nel **quartiere 1** viene scoperto. Il giocatore con il totale più alto può scegliere **due gemme** dalla banca, tra le quattro gemme proposte nel porto corrispondente. Il giocatore con la seconda maggioranza prende una delle due pietre rimanenti, ed il terzo giocatore prende l'ultima gemma (se ci sono soltanto uno o due giocatori nel quartiere, le gemme non assegnate restano alla banca). I giocatori piazzano le gemme ottenute davanti ai loro schermi (visibili così agli altri giocatori). Dopo aver conteggiato i punti nel quartiere, l'attenzione si sposta ad ognuna delle aree specifiche:

Area del Porto: Il giocatore con il totale maggiore in questa area ottiene una gemma nera, che deve essere piazzata davanti al proprio schermo. Se non ci sono mediatori piazzati in questa area, la gemma viene scartata.

Area Commerciale: Il giocatore con il totale maggiore in questa area ottiene immediatamente tre pezzi d'oro, e l'indicatore del giocatore si muove di tre spazi sul tracciato del punteggio.

Area del Palazzo: Il giocatore con il totale maggiore nell'area, s'impossessa della carta del quartiere scoperta all'inizio della fase 1. Se nessun mediatore è stato piazzato in questa area, la carta viene scartata.

Parità tra giocatori: Per risolvere il pareggio tra i giocatori, usare i tre mediatori davanti ai propri schermi. Il giocatore con il totale più alto vince. Se c'è un pareggio ed i giocatori hanno lo stesso totale sui mediatori, usare le carte "ordine". Il giocatore con il totale più basso sulla carta vince il pareggio.

Il conteggio del quartiere 1 ora è finito. Ogni giocatore riprende i suoi mediatori piazzati in questo quartiere e li mette dietro il suo schermo. Si inizia allora il conteggio dei quartieri 2, 3 e 4 seguendo le stesse modalità. Poi, si passa al conteggio del mercato.

Conteggio dei punti nel mercato: Per prima cosa si scoprono i valori di tutti i mediatori a faccia in giù.

Per ogni **linea** (1, 2 e 3), ogni giocatore somma i propri mediatori. Il vincitore di ogni linea prende la corrispondente gemma. I pareggi sono spezzati nello stesso modo come nella città (sommando cioè, i mediatori piazzati davanti agli schermi dei giocatori, e se necessario usando le carte "ordine").

Per ogni **colonna**, sommate i mediatori. La gemma la cui colonna risulta il totale più alto viene fatta salire di due spazi nella tabella delle quotazioni. La gemma che arriva al secondo posto viene fatta salire di uno spazio. La terza viene fatta scendere di uno spazio e l'ultima viene fatta scendere di due spazi. Eventuali pareggi vengono gestiti nel seguente modo: per prima cosa si guarda quale colonna possiede più pedine (per esempio, una colonna con tre pedine valgono di più di una colonna con due pedine). Se ciò non basta, è il giocatore che ha il più alto totale davanti al suo schermo che vince il pareggio (qui si gestiscono ancora, i pareggi come nella città e si utilizzano dunque se occorre le carte "ordine" dei giocatori).



Migliore offerente del mercato: Il giocatore con il totale più alto di mediatori nel mercato, deve adesso cambiare la quotazione di una delle pietre. Il giocatore sceglie una gemma e fa la sua quotazione, muovendo in alto o in basso di uno spazio. Se più giocatori hanno lo stesso valore del mediatore, risolvere i pareggi come nella città.

Infine, i giocatori riprendono indietro tutti i loro mediatori (quelli del mercato e quelli piazzati davanti allo schermo).

Mediatori con il valore "0": Un mediatore con il valore "0" che si trova da solo in un area della città oppure in una linea del mercato, consente al suo proprietario di vincere in quell'area/linea. Una colonna con un mediatore "0" è più forte di una colonna senza mediatori.

Fine del turno: Le carte usate nell'area del porto sono messe da parte; l'indicatore del turno si muove avanti di uno spazio, ed il prossimo turno adesso può iniziare.

Esempio:



Mediatori piazzati davanti agli schermi dei giocatori (serviranno per gestire i pareggi).

Ogni giocatore somma i propri mediatori presenti nel quartiere.

Blu: $4+3+2=9$

Arancione: $4+1=5$

Viola: $3+3=6$

Giallo: $4+4=8$

Il Blu ha il totale più alto e vince due gemme. Sceglie una gemma blu ed una rossa. Il giallo è secondo, e sceglie la seconda gemma blu. Il viola è terzo e prende l'ultima pietra, cioè la verde. L'arancione non ottiene gemme. Ora, passiamo alle varie aree:

Area del Porto: Il giallo ha il valore più alto con il suo mediatore da "4". Vince una gemma nera.

Area Commerciale: Il giallo e l'arancione sono pari (4 a 4), si contano i mediatori davanti ai loro schermi. Il giallo con 6 punti ($3+2+1$) ottiene il maggior totale rispetto all'arancione ($4+1+0=5$). Il giallo ottiene immediatamente tre pezzi d'oro, ed il suo indicatore si muove in avanti di tre spazi sul tracciato del punteggio. Il giocatore arancione non ottiene niente.

Area dei Palazzi: Il blu vince con il suo mediatore "4", e prende la carta potere corrispondente.

Conteggio dei punti nel mercato:

Linea 1: il blu e l'arancione sono alla pari ($3+1=4$ per il blu che equivale alla somma che ha l'arancione con il suo mediatore "4"). Vengono conteggiati i mediatori davanti ai loro schermi: il blu ha un totale di 5 ($1+0+4$) e lo stesso l'arancione ($4+1+0$), ma l'arancione ha una carta "ordine" più bassa del blu (la carta dell'arancione è la numero 1). L'arancione vince la pietra bianca e la scambia per una verde con la banca.

Linea 2: Il giallo (con un totale di 3) prende la gemma gialla (l'arancione ha piazzato un mediatore "0").

Linea 3: Il viola (con un totale di 1) prende la pietra rossa.

Colonne: Tre colonne sono in pareggio (4 punti). Viene conteggiato il numero di mediatori in queste colonne. La colonna blu e la rossa hanno entrambe tre mediatori, mentre la verde soltanto uno. Tra queste soltanto la blu e la rossa si contendono il primo posto. Il viola ha la decisione finale (dal momento che ha la somma più alta di mediatori davanti al suo schermo) ed egli sceglie la colonna blu. Le gemme blu vengono mosse di due spazi in alto, le rosse di uno spazio, le verdi vanno in giù di uno spazio e le gialle vanno in giù di due spazi.

Infine, l'arancione viene considerato come il più alto offerente nel mercato: sia l'arancione che il blu hanno un totale di 4, ed entrambe hanno un totale di 5 davanti ai loro schermi. Guardando le carte "ordine" per spezzare il pareggio vediamo che l'arancione ha la carta col valore più basso, e quindi vince. L'arancione decide di muovere la quotazione delle gemme verdi di uno spazio verso l'alto.

Fine della Partita

Una volta terminato l'ultimo turno, i giocatori confrontano il numero di gemme di ogni colore (blu, verde, giallo e rosso) che hanno in loro possesso. Controllano la quotazione che gli consentirà di determinare il loro numero di punti vittoria, grazie a questa tabella:

	GEMMA 1	GEMMA 2	GEMMA 3	GEMMA 4
PUNTI PER IL 1° POSTO	24	20	16	12
PUNTI PER IL 2° POSTO	18	15	12	9
PUNTI PER IL 3° POSTO	12	10	8	6
PUNTI PER IL 4° POSTO	6	5	4	3

Così, il giocatore con il maggior numero di gemme che si trovano al primo posto nelle quotazioni ottiene 24 punti, il secondo 18, il terzo 12 e l'ultimo 6. Se un giocatore non possiede gemme, non prende punti. Procedere allo stesso modo per ogni colore.

Gemme con valore uguale: Se più gemme sono alla pari sulla tabella delle quotazioni, per rompere il pareggio si considera la colonna situata a sinistra. Così le gemme blu battono le verdi che battono le gialle che battono le rosse.

Esempio: Le gemme blu e rosse sono alla pari per il primo posto della tabella (seguite dalle gemme gialle, poi verde). Le gemme blu, che hanno la colonna a sinistra vincono il pareggio e diventano prime. Il giocatore con il maggior numero di pietre blu ottiene 24 punti (il secondo ottiene 18, il terzo 12, il quarto 6). Il giocatore con il maggior numero di pietre rosse ottiene 20 punti (15 per il secondo, 10 il terzo, 5 per il quarto). Le gemme gialle danno 16, 12, 8 e 4 punti, e le gemme verdi danno 12, 9, 6, e 3 punti.

Pareggi tra giocatori: Se più giocatori sono in pareggio, tutti coloro in pareggio ottengono il numero di punti corrispondenti al piazzamento più basso che loro occupano.

Esempio: Le gemme blu hanno la quotazione più alta. Il giocatore A ha sei gemme, B e C hanno entrambe cinque gemme e D possiede tre gemme. A vince 24 punti, B e C vincono entrambe 12 punti (ossia il numero di punti per il terzo posto). D vince 6 punti.

Poi, i giocatori sommano le loro pietre nere e ottengono il totale di punti vittoria determinati dalla tabella che segue (un giocatore con molte di più di sette gemme nere, ottiene comunque 24 punti).




GEMME NERE	1	2	3	4	5	6	7+
PUNTI VITTORIA	1	4	8	12	16	2	24

Il giocatore che ha più punti vittoria al termine del conteggio delle gemme colorate e di quelle nere, vince la partita. In caso di parità, il numero totale di pietre raccolte spezza il pareggio: il giocatore con il numero totale più alto di pietre colorate e nere vince.

Carte Personaggio

Le carte "Personaggio" ti consentono di ottenere aiuto dalle persone più potenti della città. Queste persone hanno il potere di cambiare le regole del gioco! I giocatori che vincono le carte "Personaggio" le aggiungono alla loro mano coperte. Le carte "Personaggio" possono essere giocate nel prossimo turno. Ogni giocatore può giocare fino a due carte in un turno. La carta Re, la carta Principe e le quattro carte con il bordo blu (che ti consentono di vincere una gemma bianca) a loro volta fanno eccezione a queste regole: i loro poteri devono essere applicati immediatamente, e non sono conteggiate per il limite di massimo due carte per turno giocate.

Il simbolo in alto sulle carte indica quando deve essere giocata la carta:

-  La carta viene giocata alla fine della fase del conteggio.
-  Se il simbolo è da solo, la carta deve essere giocata prima che inizi la fase di piazzamento dei mediatori. Se il simbolo è seguito da una asterisco, la carta deve essere giocata in uno specifico momento della fase (vedere le pagine seguenti).
-  La carta viene giocata prima dell'inizio della fase di conteggio.

Le carte sono giocate seguendo l'ordine del turno. Così, prima di iniziare la fase di piazzamento dei mediatori e la fase del conteggio, si domanda ai giocatori (seguendo l'ordine del turno) se vogliono giocare una o più carte.



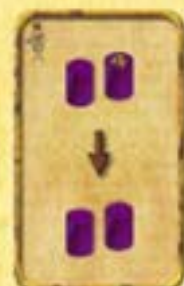
Alchimista: Dopo che le quotazioni nel mercato sono state effettuate, il giocatore scambia una sua gemma con una della banca di sua scelta. Il giocatore non può scegliere gemme nere o bianche. Se il giocatore vuole rinunciare a fare l'azione della carta, può farlo. In entrambe i casi la carta deve essere scartata.

Banchiere: Il giocatore sceglie una gemma e fa aumentare il suo valore di uno spazio, poi sceglie un'altra gemma e fa scendere il suo valore di uno spazio. Il giocatore è obbligato a fare le due operazioni. La carta deve essere scartata.



Capitano: Il giocatore inverte due carte "Nave" di sua scelta tra quelle piazzate nei porti, al momento in cui gioca la carta. La carta deve essere scartata.

Cardinale: Il giocatore può piazzare tutti i suoi mediatori coperti durante la fase di piazzamento dei mediatori (tuttavia, può decidere di piazzarne un qualsiasi numero di mediatori scoperti). La carta va scartata alla fine del turno.



Spia: Questa carta ti permette di guardare 3 mediatori coperti. Questi mediatori possono appartenere a uno o più avversari. Il proprietario della carta può effettuare questa operazione per tutta la durata della fase di piazzamento. In altre parole, il giocatore non è obbligato a vedere 3 mediatori tutti in una volta. La carta va scartata alla fine del turno.

Araldo: Il giocatore muove uno dei suoi mediatori da una area ad un'altra, sul tabellone. Se necessario, i mediatori possono essere mossi dal mercato alla città (senza perdere punti vittoria acquisiti in precedenza) o viceversa (in questo caso, il giocatore guadagna un punto vittoria). Se il mediatore è mosso da un area del mercato ad una altra, il giocatore non guadagna nessun punto. Lo stato del mediatore (coperto/scoperto) non deve essere cambiato, e devono essere seguite le regole di piazzamento (un mediatore per spazio del mercato; l'area della Regina – vedere di seguito – è proibita). La carta va scartata.



Illusionista: Il giocatore può usare i mediatori di fronte al suo schermo, e giocarli sul tabellone. Il giocatore prende uno di questi mediatori, lo piazza sul tabellone (coperto o scoperto, nella città o nel mercato), e lo sostituisce con uno dei mediatori disponibili dietro il suo schermo (che viene piazzato scoperto). Questa operazione può essere ripetuta quante volte lo si desidera, durante la fase di piazzamento. Comunque, devono essere rispettate le regole di piazzamento (due mediatori per turno, uno scoperto e l'altro coperto). Per spezzare i pareggi nella fase di conteggio, usare i mediatori davanti agli schermi. La carta va scartata alla fine del turno.



Intrigo: Il giocatore vince automaticamente in caso di pareggio. Questa regola non si applica alle colonne nel mercato. Comunque, se i giocatori non possono determinare nei modi abituali (la colonna con il numero più alto di mediettori) quale colonna è più avvantaggiata, il giocatore che ha giocato la carta intrigo sceglie. La carta va scartata alla fine del turno.

Gioielliere: Il giocatore prende due gemme di sua scelta (ma né nere, né bianche) dalla banca. La carta va scartata.



Mago: Questa carta deve essere giocata durante la fase di piazzamento, subito dopo una delle quattro volte che il giocatore piazza i suoi mediettori. Il giocatore può scambiare la posizione di due dei suoi mediettori sul tabellone (non importa quali, ma il mago non ha effetto sull'area della Regina – vedere di seguito). Questi mediettori possono provenire dal mercato o dalla città, e possono essere coperti o scoperti. La carta va scartata.

Mercante: Questa carta deve essere giocata nella fase del conteggio. Per tutta la durata di questa fase, ogni area commerciale produce cinque punti (invece di tre) per i giocatori che hanno la maggioranza in quell'area. In altre parole, in ognuna delle quattro aree, i cinque punti possono essere assegnati ad altri giocatori piuttosto che al giocatore che ha giocato la carta Mercante. Questa carta deve essere scartata alla fine del turno.



Mercenario: Questa carta deve essere giocata durante la fase di piazzamento, subito dopo una delle quattro volte che il giocatore piazza i suoi due mediettori. Il giocatore piazza un indicatore (per esempio una gemma) su uno dei mediettori che ha già piazzato. Nella fase del conteggio, il valore di questo medietto sarà di cinque. L'effetto cessa dopo il conteggio ed il medietto ritorna al suo valore normale. La carta poi viene scartata.

Regina: Questa carta deve essere giocata nella fase di piazzamento, giusto prima una delle quattro volte che il giocatore piazza i suoi due mediettori. La carta viene piazzata in un area della città. Questa area è ora "chiusa". Nessun medietto (inclusi quelli del giocatore che l'ha giocata) può più essere piazzato in questa area fino al termine del turno di gioco. Le altre aree del quartiere possono essere usate normalmente. I mediettori già piazzati nella zona bloccata, restano dove sono, le carte Mago ed Araldo non hanno effetto. I punti vengono conteggiati come al solito in questa area. La carta sarà scartata una volta che i punti sono stati conteggiati nel quartiere.



Principe e Re: Immediatamente si guadagnano quattro punti (per il Principe) e cinque punti (per il Re), anche se il giocatore ha già giocato due o più carte nel turno. La carta viene scartata.

Allo stesso modo, carte con il bordo blu che mostrano gemme bianche, producono immediatamente al giocatore una gemma blu, verde, gialla o rossa, anche se il giocatore ha già giocato due o più carte nel turno. La carta viene scartata.

Partita con 3 giocatori

Rimangono valide le regole per la partita a 4 giocatori, ma:

Ci sono soltanto tre gemme da vincere in ogni porto (ossia, tre gemme su ogni carta "nave"; la gemma grande ora vale soltanto come una gemma). Il giocatore che detiene una maggioranza in un quartiere, ora vince due gemme; il secondo giocatore vince una gemma; il terzo giocatore non ottiene nulla.

Per riempire il mercato, si utilizzano soltanto le due gemme piccole della carta "Nave" pescata. Queste gemme sono piazzate sulle linee 2 e 3 del mercato. I mediatori non possono più essere piazzati sulla linea 1 (che funziona come la linea "0" nella partita a quattro giocatori).

Ys Express

Questa versione per tre o quattro giocatori e per una partita più rapida.

Rimuovere un mediatore "3" ed uno "1" dalla dotazione iniziale. Come risultato ogni giocatore ha nove mediatori. Inoltre rimuovere le carte "Nave" con una gemma bianca.

Nella fase di piazzamento dei mediatori, ci sono soltanto tre turni di piazzamento invece di quattro. Il resto del gioco è identico.

Il Favore del Re

Questa versione per tre o quattro giocatori aggiunge una quinta fase dopo la fase del conteggio. Ogni giocatore deve avere tre mediatori di valore "2" in più. Questi sono piazzati vicino al tabellone all'inizio del gioco.

Fase 5 – Il Favore del Re

Subito dopo la fase del conteggio, **i giocatori recuperano i 3 mediatori piazzati davanti al loro schermo. Ogni giocatore piazza uno di questi coperti nella sala del trono (12).** Questo mediatore, inviato per adulare il Re, non potrà essere utilizzato fino al termine della partita. **I due restanti mediatori sono rimessi dietro lo schermo.** Infine, **ogni giocatore prende uno dei suoi mediatori "2" messi da parte, e lo piazza dietro il suo schermo.**

Carte "Personaggio": I personaggi non hanno poteri nella sala del trono (per esempio, l'Araldo non può essere utilizzato per fare entrare o uscire dei mediatori). Comunque, ci sono due eccezioni a queste regole:

Spia: Il giocatore che gioca la Spia può guardare i mediatori coperti nella sala del trono. Il limite di 3 mediatori osservabili resta valido.

Mago: Uno dei mediatori che il mago può scambiare, può provenire dalla sala del trono.

Conteggio finale: Al termine della partita, dopo che le gemme nere sono state conteggiate, il valore dei mediatori coperti nella sala del trono, vengono rivelati. Ogni giocatore somma i propri mediatori e guadagna dei punti vittoria in funzione del suo totale (il giocatore con il totale più alto prende il primo posto e guadagna 12 punti, e così via).

Piazzamento	1°	2°	3°	4°
Punti vinti	12	7	3	0

Una volta sommati i propri mediatori, se c'è un pareggio, i punti vengono divisi tra i giocatori (arrotondati per difetto se necessario). Per esempio, se due giocatori sono alla pari per il primo posto, ognuno prende 9 punti (12+7, i punti per i primi due posti divisi per due). Il terzo giocatore prende 3 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti, una volta conteggiate le gemme nere, quelle colorate, e una volta conteggiato il favore del Re, vince la partita. In caso di pareggio, diviene decisivo il numero di gemme collezionato da ogni giocatore (il giocatore con il maggior numero di gemme nere e colorate vince).

Grazie a tutti coloro che hanno testato il gioco per i loro consigli preziosi e la loro infinita pazienza:

Sissy, Bruno, Aurélie, Greg, Seb, Adrien, Dom, Thomas, Fabien, Nathalie, Alain, Nico, William, Nico 2, Anne, Guillaume, Manu, Thierry, Vince, Alexis, Manu 2, Max, Timbre-Poste, Cyrille+Maud+Jade, Ludwig così come tutti quelli che ho dimenticato (chiedo perdono!)



Traduzione: Morpheus
Impaginazione: Morpheus e Dominex
Ottobre 2005 - V 1.0