

Ys - Polska Instrukcja

Gra autorstwa Cyrila Demaegd
Ilustracje Arnaud Demaegd
Skład graficzny Cyril Demaegd

Polska Instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl

Ys i więcej...

Ys przeznaczony jest dla 2 do 4 graczy. Poniższe zasady opisują szczegółowo wariant 4-osobowy gry. Stosowne zmiany potrzebne do rozgrywki 2 i 3-osobowej znajdują się na końcu tej instrukcji.

Wariant **Królewska Łaska** dodaje odrobinę taktyki i przeznaczony jest dla zaawansowanych graczy, którzy mogą w niego zagrać od razu.

Wariant **Ys Express** jest dla wszystkich żyjących w pośpiechu i sprawia że rozgrywka jest krótsza.

Ys może też być grany w 5 i 6 osób. Dlatego też na planszy znajdują się stosowne pola nawet jeśli nie ma o nich mowy w tej instrukcji!

Więcej na oficjalnej stronie:

www.ystari.com/ys

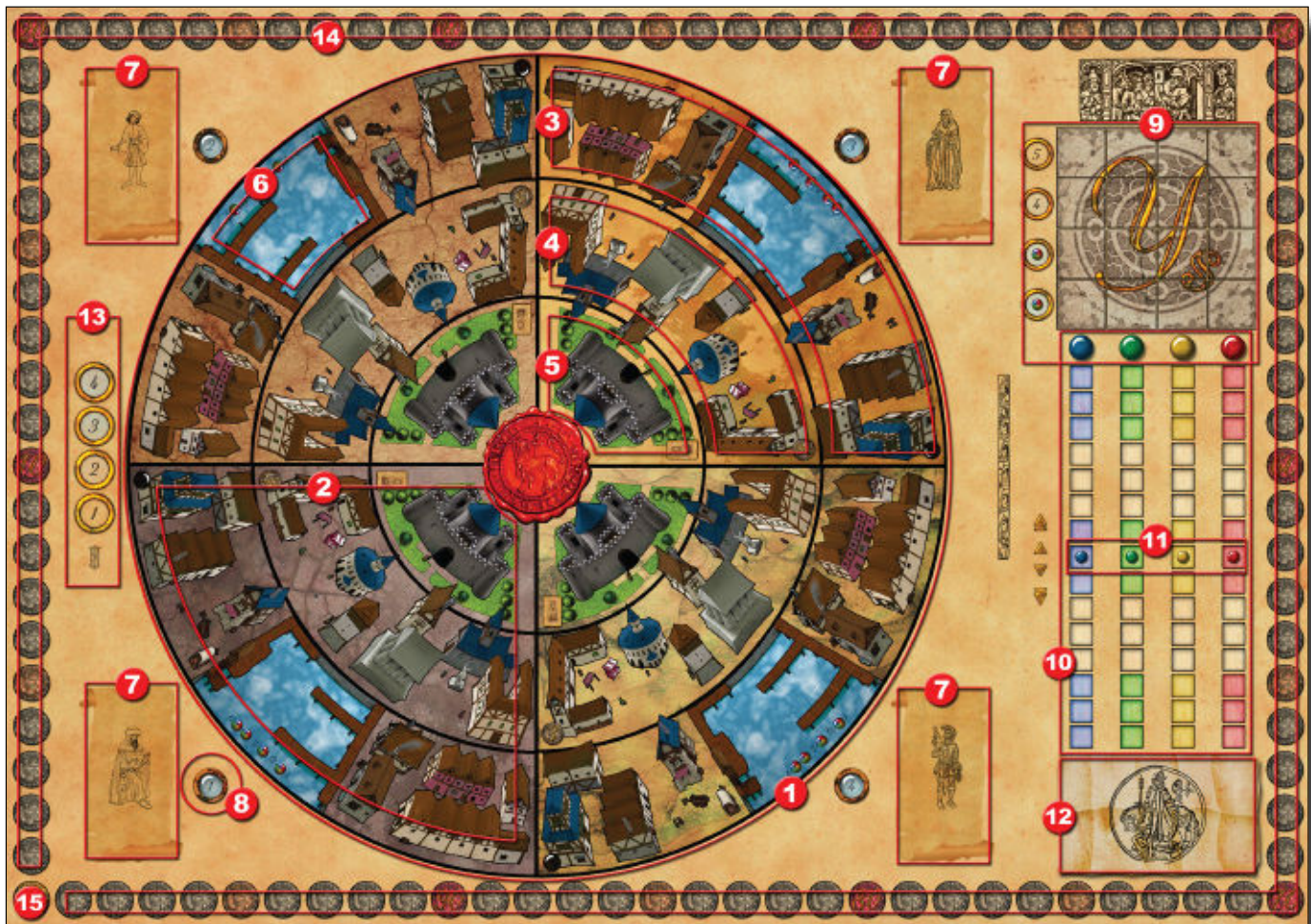
Plansza

- 1 Miasto Ys
- 2 Dystrykt
- 3 Obszar portowy
- 4 Obszar handlowy
- 5 Obszar pałacowy
- 6 Port
- 7 Pola na karty 'Postaci'
- 8 Numer dystryktu
- 9 Rynek
- 10 Tabela notowań klejnotów
- 11 Pola startowe notowań
- 12 Sala tronowa
- 13 Licznik tur
- 14 Tor punktacji
- 15 Pole początkowe punktacji

Zawartość

- 1 plansza
- 56 cylindrów / brokerów (14 w każdym kolorze) 
- 5 znaczników (1 w każdym kolorze + 1 znacznik tury) 
- 145 klejnotów (kostek) (30 w każdym kolorze, 20 czarnych, 5 białych) 
- 1 plansza z 56 naklejkami (14 w każdym kolorze)
- 4 zasłonki 
- 24 karty 'Postaci' (4 z niebieską krawędzią, 20 z żółtą) 
- 24 karty 'Statków' 
- 6 kart 'Kolejności' 
- Ta instrukcja

Przed pierwszą grą należy nakleić po jednej naklejce na każdy z cylindrów w odpowiednim kolorze oraz złożyć zasłonki wzdłuż czarnej linii.



Pewnego razu...

W odległych czasach Król Gradlon posiadał przepiękne miasto Ys wzniesione dla swej córki Danut. Gigantyczne falochrony chroniły miasto przed niebezpiecznymi falami. Danut postanowiła uczynić z Ys najpotężniejsze miejsce w Bretanii; dlatego też wysłała smoki by przejęły żeglujące na otwartym morzu statki handlowe wypełnione klejnotami...

Cel gry

Gracze wcielają się w postaci książąt kupieckich miasta Ys. Umiejętnie wykorzystując swoje sieci brokerów spekulują sprzedażą cennych kamieni i tym samym gromadzą złoto (reprezentowane przez punkty zwycięstwa). Zwycięża gracz który na koniec rozgrywki zgromadzi najwięcej złota.

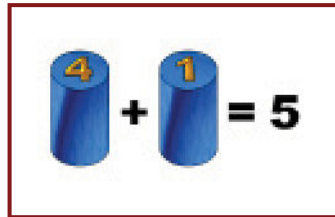
Przygotowanie

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Znacznik tury umieszczany jest na pierwszym polu toru tury (13) a karty statków umieszczane są jako zakryty stos obok planszy.
- Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje ekranik oraz 11 brokerów (tym samym pozostawiając trzech brokerów o wartości 2 w pudełku) oraz znacznik punktacji (pionek bez wartości) w tym kolorze. Następnie umieszcza znacznik obok początkowego pola na torze punktacji (15), na którym zaznaczane są punkty zwycięstwa. Gracze tasują cztery karty 'Kolejności' (karty z liczbami od 1 do 4) i losowo rozdają pomiędzy siebie. Otrzymałą kartę gracze umieszczają odkrytą przed swoją zasłonką.
- Należy potasować 15 kart 'Postaci' z żółtą krawędzią i rozmieścić po trzy zakryte karty na każdym z czterech miejsc na planszy (7). Pozostałe karty należy bez oglądania odłożyć do pudełka. Cztery karty 'Postaci' z niebieską krawędzią należy umieścić obok planszy.
- Należy umieścić po jednym kolorowym klejnocie na każdym polu startowym w tabeli notowań (11).

Zasady gry

Gracz posiada do dyspozycji zespół 11 brokerów, każdy o wartości od 0 do 4. Liczby te przedstawiają skuteczność brokerów. Tak więc broker o wartości 0 jest niekompetentny (ale nie jest nieprzydatny, jak to zobaczymy dalej), natomiast broker o wartości 4 jest przebiegłym negocjatorem...

Na początku każdej tury statki wypełnione kosztownościami docierają do miejskiego portu. Gracze by pozyskać klejnoty, sprawić by ceny wzrosły na rynku lub by móc dobrać karty muszą zyskać większość na planszy umieszczając brokerów w ostrożnie wybranych miejscach. Wartość umieszczonych brokerów może być widoczna lub nie co daje możliwości blefu i zwodzenia przeciwników.



Plansza składa się z dwóch różnych części gdzie można umieszczać brokerów: **Miasta i Rynku**.

- **Miasto Ys:**

Miasto Ys: Miasto podzielone jest na cztery dystrykty. By wygrać klejnoty ze statku musisz być na jednym z trzech pierwszych miejsc w dystrykcie (twoja pozycja jest wyliczana na podstawie sumy punktów brokerów). Ponadto, każdy dystrykt składa się z trzech obszarów o specyficznej charakterystyce. Kiedy umieszczasz brokera w dystrykcie w celu pozyskania klejnotów możesz otrzymać ciekawe przywileje, w zależności od obszaru na którym znajdzie się broker.

Obszar portowy: W mglistych dokach brokerzy mogą znaleźć prawdziwe kosztowności. Gracz, który zdobędzie większość na obszarze portu, sumując wartości swoich brokerów, wygrywa bardzo rzadki czarny klejnot. Te specjalne kamienie, które są wyłącznie tam sprzedawane (w większości przypadków nielegalnie!) mogą przynieść naprawdę dużo złota na koniec gry.

Obszar handlowy: W sklepach na obszarze handlowym możesz przeprowadzić udane transakcje. Brokerzy w tym obszarze przynoszą dużo profitów. Gracz, który zdobędzie tam większość, sumując wartości swoich brokerów, stale zarabia niewielkie ilości złota.

Obszar pałacowy: W pałacach miasta żyją tajemnicze i wpływowe osobistości. Gracz, który zdobędzie tam większość, sumując wartości swoich brokerów, natychmiast zdobywa kartę 'Postaci' i wykorzystując ją będzie mógł uzyskać przewagę w grze.



- **Rynek:**

Ceny klejnotów ustalane są przez rynek. Gracze umieszczają brokera jednocześnie w rzędzie i w kolumnie. Na koniec każdej tury, w zależności od brokerów umieszczonych w kolumnach, ustalana jest zmiana ceny każdego typu klejnotu. Rzędy natomiast pozwalają graczowi zdobyć klejnoty.



Gracze mogą zdobyć klejnoty w sześciu kolorach: niebieskim, zielonym, żółtym, czerwonym, czarnym i białym. Czasem w ładunku na statku można znaleźć białe klejnoty. Są one magiczne i przybierają ostateczny kolor jak tylko, któryś z graczy je pozyska. Innymi słowy, gracz, który je zdobędzie, natychmiast wybiera dowolny klejnot z tych dostępnych w banku (niebieski, czerwony, żółty i zielony).

Na koniec gry notowania każdego z kamieni na rynku oraz liczba kamieni posiadanych przez graczy umożliwiają podział złota (tj. punktów zwycięstwa) i określenie kto jest zwycięzcą. Czarne klejnoty nie są notowane ale przynoszą stałą liczbę złota. Grę wygrywa najbogatszy z graczy.

Rozgrywka

Gra podzielona jest na **cztery tury**. Każda tura składa się z **czterech faz**.

Faza 1 – Przygotowanie

Postacie: odłoń górną kartę na każdej z czterech talii a gracze zaznajamiają się z odsłoniętymi kartami. By je pozyskać gracze muszą posiadać większość w odpowiednim obszarze pałacowym (patrz przykład po prawej). Zdolności danych kart oraz sposób w jaki je używać zostały wyjaśnione na końcu tej instrukcji.

W ostatniej turze wszystkie karty z żółtą krawędzią są już wyczerpane. W tym momencie do gry wchodzi cztery karty 'postaci' z niebieską krawędzią. Na każdej z nich jest **biały klejnot**. Gracze, którzy zdobędą większość w czterech pałacach otrzymają te karty a następnie je wymienią na niebieski, czerwony, zielony lub żółty klejnot z banku.



Przykład: karty dobrane z tego stosu są przeznaczone dla gracza, który ma większość w odpowiednim pałacu.

Statki: Dobierz z talii cztery wierzchnie karty 'Statków'. Umieść je na każdym z czterech portów w kolejności przedstawionej na planszy (8). Karty te oznaczają jakie kolory są dostępne w danym dystrykcie w bieżącej turze.

Każda karta 'Statku' przedstawia **dwa** małe klejnoty oraz jeden większy – w jego kolorze są dostępne **dwa kamienie** w danym dystrykcie. Tym samym gracze będą mogli wygrać **cztery klejnoty**.

Uwaga: Białe klejnoty nigdy nie występują dwukrotnie na karcie.



Przykład: W tym dystrykcie gracze, którzy obstawili najwięcej mogą podzielić się między sobą dwoma niebieskimi klejnotami, jednym białym i jednym czerwonym.

Rynek: Dobierz piątą kartę 'Statku' i weź z banku trzy klejnoty w przedstawionych kolorach. Umieść je na rynku, na polach 1, 2 oraz 3.

Jeśli na karcie znajduje się biały klejnot wtedy umieść go w rzędzie 1. Kolejność pozostałych kamieni jest bez znaczenia, tak samo jak wielkość kamieni na karcie.

Teraz możesz odrzucić kartę statku.



Przykład: Karta przedstawia biały klejnot. Musisz go umieścić w rzędzie 1. Pozostałe dwa kamienie są umieszczane w rzędach 2 oraz 3.

Faza 2 – Kolejność Tury

Czas obstawiać...

Gracze muszą teraz obstawiać w jakiej kolejności będzie przebiegała obecna tura. W rzeczywistości gracze niekoniecznie grają w kolejności zgodnej ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy musi wybrać swoją kolejność w grze. Gracz płaci swój zakład dwoma spośród swoich brokerów, którzy nie będą już dostępni **w dalszej części tej tury**. Tak więc gracz, który obstawi bardzo wysoko zagra pierwszy, ale będzie musiał kontynuować grę bez swoich najlepszych brokerów!

Obstawianie: Gracze w ukryciu wybierają swoich dwóch brokerów. Kiedy wszyscy są gotowi wtedy wykładają ich równocześnie przed swoimi zasłonkami. Każdy z graczy dodaje wartość wybranych brokerów. Gracz z największą sumą wygrywa.

Rozstrzygnięcie remisu: Remis może być rozstrzygnięty z pomocą kart 'Kolejności' graczy. **Gracz, który posiada kartę o najmniejszej wartości wybiera pierwszy.**

Zwycięzca licytacji wybiera swoją kolej (pierwszy, drugi, trzeci, czwarty) i informuje pozostałych. Pozostali gracze, w kolejności ustalonej na licytacji, (oraz dzięki kartom kolejności w przypadku remisu) wybierają swoją kolej.

Następnie karty 'Kolejności' są na nowo przydzielane. Gracz, który wybrał pierwsze miejsce otrzymuje kartę o wartości 1 i tak dalej...

Dwaj brokerzy wykorzystani podczas licytacji pozostają przed zasłonką. Nie mogą być wykorzystani w tej turze.

Najlepsze miejsce?

W większości przypadków, kiedy gracze wygrywają licytację to decydują się grać z czwartego miejsca. Dzięki temu mają możliwość obserwowania przeciwników i zagrania ostatniego ruchu. Jednakże czwarte miejsce oznacza, że gracz posiada słabą kartę 'Kolejności' w przypadku remisu... To jest bardzo dobre miejsce, ale nie zagwarantuje łatwego zwycięstwa!



Przykład: To jest pierwsza tura. Podczas przygotowania graczom losowo przydzielono karty 'Kolejności', jak powyżej...



Przykład (kont.): Gracze biorą dwóch brokerów i odstawiają równocześnie. Suma Niebieskiego wynosi 1 (1+0), Pomarańczowego 5 (4+1), Purpurowego 6 (4+2) oraz Żółtego 5 (3+2). Purpurowy ma największą sumę więc zaczyna pierwszy i decyduje się wybrać czwarte miejsce (by obserwować przeciwników). Pomarańczowy i Żółty remisują, ale Pomarańczowy zwycięża gdyż posiada kartę 'Kolejności' o mniejszej wartości (jak pokazano powyżej, Pomarańczowy ma kartę o wartości 2 a Żółty 4). Pomarańczowy wybiera pierwsze miejsce a następnie Żółty wybiera miejsce trzecie. Dla Niebieskiego pozostało tylko jedno miejsce: drugie.

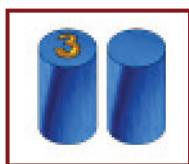


Przykład (kont.): teraz należy uaktualnić przydział kart 'Kolejności'. Pomarańczowy zdecydował się rozpocząć więc otrzymuje kartę o wartości 1. Niebieski otrzymuje 2, Żółty 3 a Purpurowy 4.

W następnej fazie ('rozieszczanie brokerów') gracze będą kontynuowali w powyższej kolejności.

Faza 3 – Rozmieszczanie Brokerów

Kontynuując w ustalonym porządku, gracze rozmieszczają 2 brokerów w jednym ruchu. Jeden z nich musi być umieszczony odsłoniętą stroną a drugi zasłoniętą (patrz rysunek poniżej).



Uwaga: Na początku gry gracze muszą ustalić czy mogą przeglądać numery na swoich własnych zakrytych brokerach (zaleca się by tak zrobić w trakcie pierwszej gry).

Brokerzy mogą być umieszczeni albo na rynku, albo w mieście (obydwaj na rynku, obydwoj w mieście lub po jednym w każdym z tych miejsc).

Na rynku może znajdować się tylko jeden broker na obszar oraz nie mogą być umieszczani na jednym z czterech pól rzędu 0 (pola te są wykorzystywane tylko w grze 5-osobowej). Jednakże **liczba brokerów w mieście jest nielimitowana.**

Korzyści rynku: Jak tylko broker zostanie umieszczony na rynku to dzięki spekulacjom generuje złotą monetę. **Gracz, który umieścił tam brokera natychmiast zdobywa jeden punkt zwycięstwa na torze punktacji.** Jeśli pionek musi być po tej akcji usunięty (ze względu na działanie karty) to punkty pozostają.

Każdy z graczy wykonuje ruch **czterokrotnie, zgodnie z kolejnością ustaloną w poprzedniej fazie** (gracz 1 następnie 2, 3 oraz 4 potem ponownie gracz 1 i tak dalej). W wyniku czego na koniec tej fazy każdy z graczy będzie miał rozmieszczonych na planszy ośmiu brokerów (czterech zakrytych i czterech odkrytych).

Teraz każdemu z graczy pozostał jeden broker. Musi być on umieszczony przed zasłonką razem z pozostałymi dwoma pionami. Ci trzej brokerzy będą wykorzystywani do rozstrzygnięcia remisów podczas czwartej fazy.



Przykład: podczas swojej kolejki Purpurowy umieszcza odsłoniętego brokera w lewym dolnym rogu na rynku a zakrytego umieszcza w mieście. W swoim ruchu Pomarańczowy chce umieścić pionka na rynku ale nie może go umieścić na polu w rzędzie 0 oraz w lewym dolnym rogu gdyż to pole zajmuje już Purpurowy.



Przykład: Wszyscy gracze rozmieścili po ośmiu brokerów na planszy. Ich ostatni broker zostanie umieszczony razem z pozostałymi dwoma wykorzystanymi w poprzedniej fazie.



Faza 4 – Podliczanie: Rozpoczyna się podliczanie punktów z różnych miejsc na planszy; najpierw w mieście, potem na rynku.

Podliczanie punktów w mieście: Odślaniane są wartości brokerów z **pierwszego dystryktu**. Gracz z największą sumą może wybrać z banku **dwa klejnoty** spośród tych, które zaoferowano w odpowiednim porcie. Gracz z drugą największą sumą zabiera jeden z pozostałych kamieni a trzeci gracz otrzymuje ostatni kamień (jeśli w danym dystrykcie jest tylko jeden lub dwóch graczy wtedy bank zatrzymuje pozostałe klejnoty). Gracze umieszczają wygrane klejnoty przed swoją zasłonką (tak by każdy je widział). Po podliczeniu punktów w dystrykcie należy przejść do każdego z oddzielnych obszarów:

Obszar portowy: Gracz z największą sumą w tym obszarze wygrywa czarny klejnot, który musi być umieszczony przed zasłonką gracza. Jeśli w tym obszarze nie umieszczono żadnego brokera to klejnot jest odrzucony.

Obszar handlowy: Gracz z największą sumą w tym obszarze natychmiast wygrywa trzy złote monety - znacznik gracza przesuwany jest o trzy pola na torze punktacji.

Obszar pałacowy: Gracz z największą sumą w tym obszarze otrzymuje kartę przypisaną do tego dystryktu i obróconą na początku fazy 1. Jeśli w tym obszarze nie umieszczono żadnego brokera to karta jest odrzucona.

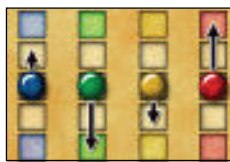
Remisy: W celu rozstrzygnięcia remisu pomiędzy graczami należy wykorzystać trzech brokerów znajdujących się przed zasłonkami. Gracz z największą wartością wygrywa. W przypadku gdy gracze mają taką samą sumę wartości brokerów wtedy należy skorzystać z kart 'kolejności'. Wygrywa ten gracz spośród remisujących, który posiada kartę o najmniejszej wartości.

Podliczanie dla pierwszego dystryktu jest zakończone. Gracze zabierają swoich brokerów i umieszczają ich za swoimi zasłonkami. Następnie należy przeprowadzić identyczne podliczanie dla dystryktów 2, 3 oraz 4 a potem rozpoczyna się podliczanie punktów na rynku.

Podliczanie punktów na rynku: Najpierw odsłoń wszystkie wartości brokerów.

Dla każdego **rzędu** (1, 2 oraz 3) każdy z graczy dodaje wartości swoich brokerów. Zwycięzca w każdym rzędzie otrzymuje przypisany do niego klejnot. Remisy rozstrzygane są w ten sam sposób jak w mieście (dodając wartości brokerów przed zasłonkami a następnie korzystając z kart 'kolejności', jeśli tylko zajdzie taka potrzeba).

Podlicz wartości brokerów w każdej **kolumnie**. Klejnot, którego kolumna miała największą wartość przesuwa się o dwa pola w górę w tabeli notowań. Klejnot, którego kolumna miała drugą co do wartości sumę przesuwany jest o jedno pole w górę. Trzeci z kolei klejnot przesuwany jest o jedno pole w dół a ostatni przesuwany jest w dół o dwa pola. Remisy rozstrzygane są następująco: Sprawdź w której kolumnie **jest najwięcej pionków** (tj. kolumna z trzema brokerami ma przewagę nad kolumną z dwoma brokerami). Jeśli to wciąż nie wystarcza wtedy kolejność ustala gracz z największą sumą brokerów przed zasłonką (ponownie, remisy rozstrzygane są jak w mieście, jeśli tylko zajdzie taka potrzeba korzystając z kart 'kolejności').



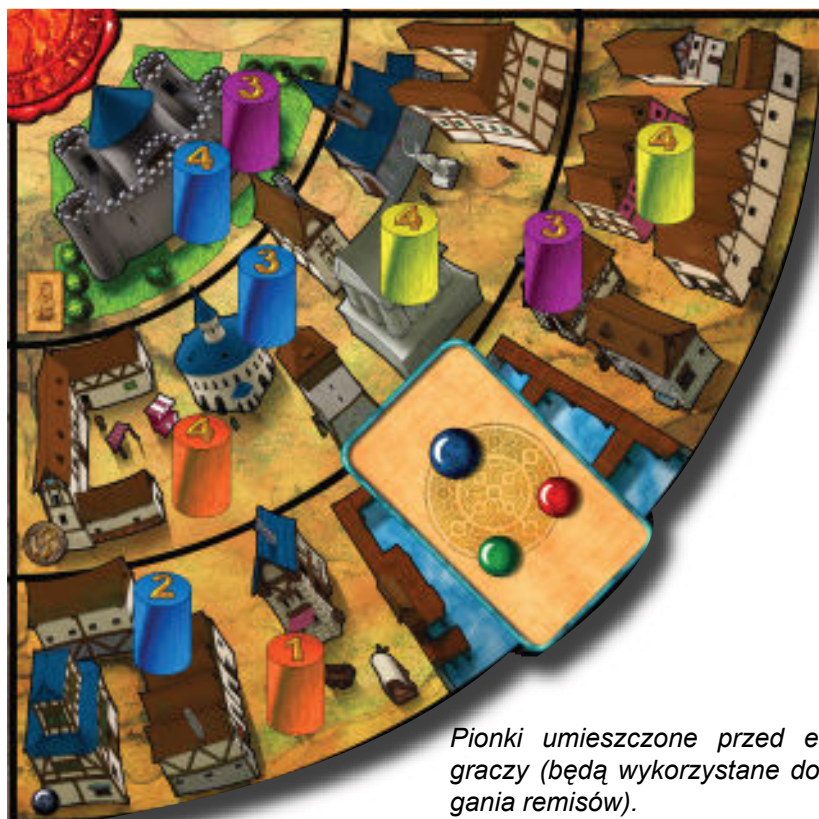
Największy gracz na rynku: Gracz z największą sumą brokerów na rynku musi następnie zmienić notowanie jednego z kamieni. Gracz wybiera jeden kamień i ustala jego notowanie o jedno pole w górę lub w dół. Jeśli kilku graczy ma tą samą wartość brokerów wtedy remis rozstrzygany jest jak w mieście.

Na koniec gracze zabierają swoich brokerów (tj. tych znajdujących się na rynku oraz przed zasłonkami) i umieszczają za ekranikami.

Brokerzy o wartości '0': Broker o wartości '0' umieszczony samotnie w obszarze miasta lub w rzędzie na rynku pozwala kontrolującemu go graczowi wygrać dany obszar/rząd. Kolumna z brokerem o wartości '0' jest silniejsza niż kolumna bez brokera.

Koniec tury: Karty wykorzystane w porcie są odkładane; znacznik tury przesuwany jest o jedno pole do przodu i rozpoczyna się nowa tura.

Przykład:



Pionki umieszczone przed ekranikami graczy (będą wykorzystane do rozstrzygnięcia remisów).

Każdy z graczy dodaje wartości swoich brokerów w danym dystrykcie.

Niebieski: $4+3+2=9$

Pomarańczowy: $4+1=5$

Purpurowy: $3+3=6$

Żółty: $4+4=8$

Niebieski uzyskał największą sumę i wygrywa dwa klejnoty. Wybiera niebieski i czerwony klejnot. Żółty jest drugi. Wybiera drugi z niebieskich klejnotów. Purpurowy jest trzeci i otrzymuje ostatni kamień, czyli zielony. Pomarańczowy nie otrzymuje żadnego klejnotu. Następnie należy przejść do poszczególnych obszarów:

Obszar portowy: Żółty ma większość dzięki brokerowi o wartości 4 i wygrywa czarny klejnot.

Obszar handlowy: Żółty i Pomarańczowy remisują (4 do 4) więc porównywani są brokerzy przed ich ekranikami. Żółty z 6 punktami ($3+2+1$) zdobywa przewagę nad Pomarańczowym ($4+1+0=5$). Żółty natychmiast otrzymuje trzy złote monety – jego znacznik przesuwany jest o trzy pola do przodu na torze punktacji. Pomarańczowy nie zdobywa punktów.

Obszar pałacowy: Niebieski zwycięża ze swoim brokerem o wartości 4 i otrzymuje odpowiednią kartę postaci.

Punkty podliczane na rynku:

Rząd 1: Niebieski oraz Pomarańczowy remisują ($3+1=4$ dla Niebieskiego co równoważy brokera Pomarańczowego o wartości 4). Porównywani są brokerzy przed ekranikami: Niebieski ma 5 ($1+0+4$) tyle samo co Pomarańczowy ($4+1+0$) ale ten drugi posiada lepszą kartę 'Kolejności' (Pomarańczowy ma kartę o wartości 1). Pomarańczowy wygrywa biały klejnot i wymienia go w banku na zielony.

Rząd 2: Żółty (z sumą równą 3) otrzymuje żółty klejnot (Pomarańczowy umieścił brokera o wartości 0).

Rząd 3: Purpurowy (z sumą równą 1) otrzymuje czerwony kamień.

Kolumny: Trzy kolumny remisują (4 punkty). Podliczana jest liczba brokerów w tych kolumnach. Niebieska i czerwona kolumna mają po trzy pionki natomiast zielona tylko jednego. Tak więc o pierwsze miejsce mogą się ubiegać tylko dwie pierwsze kolumny. Ostateczna decyzja należy do Purpurowego (ponieważ suma wartości jego brokerów przed ekranikiem jest największa) i wybiera niebieską kolumnę. Niebieskie klejnoty są przesuwane o dwa pola w górę, czerwone o jedno, zielone o jedno pole ale w dół a żółte również w dół o dwa pola.

Na koniec ustalany jest największy gracz na rynku, którym zostaje Pomarańczowy: zarówno Pomarańczowy jak i Niebieski zagraли w sumie 4 oraz obydwoje mają sumę brokerów przed ekranikami równą 5 lecz Pomarańczowy ma lepszą kartę 'Kolejności' i to ona decyduje kto jest na lepszej pozycji. Pomarańczowy decyduje się zwiększyć notowania zielonych klejnotów o jedno pole w górę.

Koniec Gry

Po zakończeniu ostatniej tury gracze podliczają posiadane klejnoty w każdym kolorze (niebieskim, zielonym, żółtym i czerwonym). Następnie sprawdzają tabelę notowań, która razem z tabelą poniżej pozwala na ustalenie zdobytych punktów zwycięstwa.

| | Klejnot 1 | Klejnot 2 | Klejnot 3 | Klejnot 4 |
|--------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Pkt. za 1 miejsce | 24 | 20 | 16 | 12 |
| Pkt. za 2 miejsce | 18 | 15 | 12 | 9 |
| Pkt. za 3 miejsce | 12 | 10 | 8 | 6 |
| Pkt. za 4 miejsce | 6 | 5 | 4 | 3 |

Tak więc gracz z największą liczbą klejnotów o najlepszych notowaniach (klejnot znajdujący się najwyżej w tabeli notowań) zdobywa 24 punkty zwycięstwa. Gracz z drugą największą liczbą tych samych klejnotów otrzymuje 18 punktów zwycięstwa. Trzeci gracz 12 a ostatni 6 punktów. Jeśli gracz nie posiada żadnego klejnotu w danym kolorze to nie otrzymuje punktów. W ten sam sposób należy kontynuować z resztą kolorów.

Klejnoty o tej samej wartości: Jeśli kilka klejnotów ma takie same notowania w tabeli notowań wtedy większą wartość ma kolumna znajdująca się bardziej na lewo. Tak więc w przypadku remisu niebieski jest wart więcej niż zielony, który z kolei wygrywa z żółtym a ten z czerwonym.

Przykład: Klejnoty niebieski oraz czerwony znajdują się na najwyższym polu na skali (następnie żółty a później zielony). Niebieskie klejnoty, których kolumna znajduje się bliżej lewej krawędzi są na pierwszym miejscu. Gracz, który posiada najwięcej klejnotów w tym kolorze zdobywa 24 punkty (gracz, który posiada drugą największą liczbę niebieskich klejnotów otrzymuje 18 punktów, trzeci 12 punktów a ostatni dostaje 6 punktów). Gracz, który posiada najwięcej czerwonych klejnotów otrzymuje 20 punktów (15 dla drugiego gracza, 10 dla trzeciego i 5 dla ostatniego). Żółte klejnoty przynoszą odpowiednio 16, 12, 8 oraz 4 punkty a zielone 12, 9, 6 i 3.

Remisujący gracze: Jeśli kilku graczy remisuje wtedy wszyscy otrzymują liczbę punktów odpowiednią dla najniższego miejsca, które zajmują.

Przykład: Niebieskie klejnoty mają najwyższe notowania. Gracz A ma sześć klejnotów, B i C mają po pięć klejnotów a gracz D ma trzy klejnoty. A otrzymuje 24 punkty, B i C otrzymują po 12 punktów (tj. liczbę punktów za trzecie miejsce) a D otrzymuje 6 punktów.

Następnie gracze liczą posiadane przez siebie czarne klejnoty i otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z tabelą poniżej (gracz, który ma więcej niż siedem czarnych klejnotów otrzymuje 24 punkty).

| | | | | | | | |
|--------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Czarne klejnoty | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
| Punkty zwycięstwa | 1 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 |

Wygrywa gracz, który po podliczeniu punktów za kolorowe i czarne klejnoty zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu decydująca jest liczba zgromadzonych klejnotów: zwycięża gracz, który ma więcej kolorowych i czarnych klejnotów.

Karty Postaci

Karty 'Postaci' umożliwiają graczom uzyskanie pomocy u najbardziej wpływowych mieszkańców miasta. Mają możliwość zmiany zasad gry! Gracz, który zdobędzie kartę 'Postaci' dodaje ją zakrytą do swojej ręki. Karty 'Postaci' mogą być zagrywane **począwszy od następnej tury**. Każdy z graczy może zagrać **maksymalnie dwie karty w jednej turze**. Karta **Króla**, **Księcia** oraz **cztery karty o niebieskiej krawędzi** (które umożliwiają zdobycie białego klejnotu) są jednak inne: ich moce muszą być zastosowane od razu oraz nie liczą się do limitu dwóch kart na turę.

Znak na górze karty oznacza kiedy karta musi być zagrana:



Karta jest zagrywana na koniec fazy podliczania



Ten znak, jeśli jest tylko on, oznacza że karta jest zagrywana na samym początku fazy rozmieszczania brokerów. Jeśli za znakiem znajduje się również gwiazda wtedy karta jest zagrywana w szczególnym momencie tej fazy (patrz następne strony).



Karta jest zagrywana na samym początku fazy podliczania.

Karty zagrywane są zgodnie z kolejnością w turze. Tak więc przed rozpoczęciem fazy brokerów i podliczania gracze powinni zgłosić (zgodnie z kolejnością) czy chcą zagrywać jedną czy kilka kart.



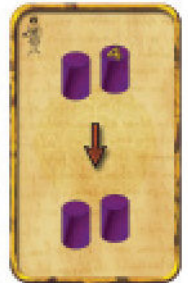
Alchemik: Po tym jak zostaną ustalone notowania gracz zastępuje jeden ze swoich klejnotów na dowolny inny. Czarnych i białych klejnotów nie można wymieniać. Gracz nie musi wymieniać żadnego klejnotu jeśli nie chce. W obydwu przypadkach karta jest odrzucana.

Bankier: Gracz wybiera klejnot i przesuwa jego notowania o jedno pole w górę na rynku następnie wybiera inny i przesuwa go o jedno pole w dół. Gracz musi wykonać obydwie czynności po czym karta jest odrzucana.



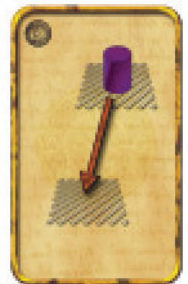
Kapitan: Kiedy karta jest zagrywana to gracz zamienia miejscami dwie karty 'Statków' spośród tych dostępnych w portach. Następnie karta jest odrzucana.

Biskup: Gracz podczas fazy rozmieszczania brokerów może umieścić wszystkich swoich brokerów jako zakrytych (mimo to dowolna ilość brokerów może być umieszczona odsłonięta). Karta jest odrzucana na koniec tury.



Szpieg: Karta umożliwia na podejrzenie maksymalnie trzech zakrytych brokerów. Brokerzy mogą należeć do jednego lub kilku graczy. Posiadacz tej karty może rozciągnąć efekt tej karty na całą fazę rozmieszczania. Innymi słowy gracz nie musi podejrzeć trzech brokerów na raz. Karta jest odrzucana na koniec tury.

Herold: Gracz przesuwa jednego ze swych brokerów z jednego obszaru do drugiego. Jeśli zachodzi taka potrzeba to pionki mogą być przemieszczane z rynku do miasta (bez straty punktów zwycięstwa) lub odwrotnie (w tym przypadku gracz zdobywa punkty zwycięstwa). Jeśli broker przesuwany jest w obrębie rynku to gracz nie zyskuje żadnych punktów. Status brokera (odkryty/zakryty) nie może zostać zmieniony oraz muszą być przestrzegane reguły rozmieszczania (tylko jeden broker na polu na rynku, obszar Królowej – patrz poniżej – jest zakazany). Następnie karta jest odrzucana.



Iluzjonista: Gracz może użyć brokerów umieszczonych przed swoim ekranikiem i umieścić ich na planszy. Gracz zabiera jednego z tych brokerów, umieszcza na planszy (jako odsłonięty lub zasłonięty, w mieście lub na rynku) a na jego miejsce wstawia jednego ze swych brokerów znajdujących się za ekranikiem (ten broker umieszczany jest jako odsłonięty). Jeśli tylko gracz tego chce to czynność ta może być powtarzana wielokrotnie w trakcie fazy rozmieszczania. Jednakże nie można odstąpić od zasad rozmieszczania (dwóch brokerów na turę, jeden odsłonięty a drugi zasłonięty). Do rozstrzygnięcia remisów w trakcie fazy podliczania należy użyć brokerów którzy pozostali przed ekranikiem. Karta jest odrzucana na koniec tury.



Intrygant: Gracz automatycznie wygrywa w przypadku remisu. Reguła ta nie tyczy się kolumn na rynku. Jednakże gdy gracze nie mogą określić w standardowy sposób która kolumna jest najsilniejsza (kolumna z największą liczbą brokerów) wtedy wybiera gracz, który zagrał kartę intryganta. Karta jest odrzucana na koniec gry.

Jubiler: Gracz otrzymuje z banku dwa wybrane przez siebie klejnoty (oprócz czarnego i białego). Następnie karta jest odrzucana.



Magik: Ta karta musi być zagrana w trakcie fazy rozmieszczania, zaraz po tym jak gracz umieścił (jeden raz z czterech) swoich dwóch brokerów. Gracz może zamienić miejscami dwóch swoich brokerów znajdujących się na planszy (zwróć uwagę, że magik nie ma powiązania z obszarem Królowej – patrz poniżej). Zamieniani brokerzy mogą pochodzić z rynku lub z miasta, odsłonięci lub nie. Następnie karta jest odrzucana.

Kupiec: Ta karta musi być zagrana w trakcie fazy podliczania. W trakcie tej fazy każdy obszar handlowy przynosi pięć punktów (zamiast trzech) graczom, którzy mają tam większość. Innymi słowy, w każdym z tych czterech obszarów pozostali gracze, którzy nie zagrywali tej karty kupca, mogą zdobyć pięć punktów.



Najemnik: Ta karta musi być zagrana w trakcie fazy rozmieszczania, zaraz po tym jak gracz umieścił (jeden raz z czterech) swoich dwóch brokerów. Gracz kładzie znacznik (na przykład jakiś klejnot) obok jednego z właśnie umieszczonych brokerów. W następnej fazie podliczania broker ten będzie miał wartość 5. Efekt ten ustaje zaraz po fazie podliczania a broker odzyskuje swoją poprzednią wartość. Następnie karta jest odrzucana.

Królowa: Karta ta musi być zagrana w trakcie fazy rozmieszczania, zaraz przed tym jak gracz umieści (jeden raz z czterech) swoich dwóch brokerów. Karta umieszczana jest na obszarze miasta. Od tej pory obszar ten jest „zamknięty”. Nie można na nim już stawiać brokerów do końca tury (włączając w to brokerów danego gracza). Pozostałe obszary danego dystryktu mogą być wykorzystane normalnie. Brokerzy, którzy zostali umieszczeni w obszarze zanim on został zamknięty pozostają na swoim miejscu. Nawet herold oraz magik nie mają nad nimi władzy. W obszarze tym punkty są przyznawane normalnie. Karta jest odrzucana zaraz po podliczeniu punktów z danego dystryktu.



Książę oraz Król: Gracz natychmiast zdobywa cztery punkty (za Księcia) lub pięć punktów (za Króla) nawet jeśli w danej turze gracz już zagrał dwie lub więcej kart. Karta następnie jest odrzucana.

Podobnie karty o niebieskiej krawędzi, które reprezentują białe klejnoty, od razu przynoszą niebieski, zielony, żółty lub czerwony klejnot, nawet jeśli w danej turze gracz już zagrał dwie lub więcej kart. Karta następnie jest odrzucana.

Gra 3-osobowa

Zastosowanie mają reguły dla rozgrywki 4-osobowej, ale:

Gracze muszą ustalić na początku gry czy zamierzają wykorzystywać 4 czy 3 dystrykty (w tym ostatnim przypadku dystrykt #4 nie będzie używany). Rozgrywka z 3 dystryktami jest bardziej wymagająca!

W każdym porcie do zdobycia są tylko trzy klejnoty (tj. trzy klejnoty na każdej karcie 'Statku'; duży kamień liczy się teraz tylko jako jeden kamień). Gracz posiadający większość w dystrykcie teraz wygrywa dwa klejnoty; drugi gracz jeden a trzeci nic nie zdobywa.

Doapełniania rynku wykorzystuje się tylko dwa małe klejnoty z karty 'Statku'. Klejnoty te umieszcza się w rzędzie 2 i 3 na rynku. Brokerzy nie mogą być umieszczani w 1 rzędzie (który funkcjonuje identycznie jak rząd 0 w grze 4-osobowej).

Gra 2-osobowa

Ten wariant rozgrywki przebiega jak gra 3-osobowa (ale należy grać z trzema dystryktami).

Dodatkowo: Każdy z graczy otrzymuje 11 brokerów w swoim kolorze plus czterech brokerów ('4', '2', '1', '0') w trzecim kolorze, reprezentującym gracza neutralnego. Znacznik punktacji gracza neutralnego jest umieszczany na polu początkowym, obok znaczników dwóch graczy. Licytacja o kolejność w turze przebiega normalnie pomiędzy dwoma graczami, którzy otrzymują Karty Kolejności '1' oraz '2'.

Każdy z graczy umieszcza normalnie swoich dwóch brokerów (jeden odkryty a jeden zakryty) oraz dodatkowo jednego zakrytego brokera gracza neutralnego. Neutralny broker może być umieszczany w dowolnym miejscu, lecz kiedy jest już na planszy to żaden z graczy nie może sprawdzać jego wartości.

Po fazie rozmieszczania brokerów rozpoczyna się podliczanie punktów. W fazie tej wprowadza się kilka modyfikacji:

Gracz neutralny wygrywa wszystkie remisy w których uczestniczy (jest tylko jedno odstępstwo od tej reguły: gracz neutralny może być pokonany przez gracza posiadającego kartę 'Intryganta'). Jeśli gracz neutralny zdobędzie karty 'Księcia' lub 'Króla' to punkty są normalnie przyznawane.

Jeśli gracz neutralny wygra inną kartę wtedy jest ona odrzucana a gracz zamiast niej natychmiast otrzymuje klejnot. Podczas wyboru koloru klejnotu gracz neutralny automatycznie otrzymuje najsilniejszy kolor na rynku. Jeśli kilka klejnotów remisuje wtedy automatycznie otrzymuje klejnot najbliższy lewej strony (niebieski, następnie zielony, później żółty i czerwony).

Kiedy gracz neutralny wygrywa dystrykt wtedy wybierane są dwa najwyżej notowane klejnoty na rynku spośród tych dostępnych na karcie 'Statku'. Jeśli dostępny jest biały klejnot wtedy jest automatycznie wybierany jako pierwszy i zamieniany na kolor najwyżej notowany na rynku (najbliżej lewej strony w przypadku remisu).

Gdy gracz neutralny musi zmienić notowania na rynku wtedy priorytet mają kolory, których ten gracz posiada najwięcej. W przypadku remisu wybierany jest kolor bliższy lewej strony.

Jeśli gracz neutralny na koniec gry nie posiada klejnotów w jednym z kolorów wtedy przyznawane są mu punkty tak jakby uzyskał trzecie miejsce w tym kolorze.

Uwaga: Jeśli gracze są zaawansowani to mogą wtedy zwiększyć 'poziom' gracza neutralnego zmieniając wartości brokerów dostępnych dla niego na 4, 3, 1 oraz 0 (a nawet więcej jeśli chcą!)

Królewska Łaska

Ten wariant dla gry 3 lub 4 osobowej (do którego gorąco namawiamy) dodaje po fazie liczenia piątą fazę. Każdy z graczy musi mieć 3 dodatkowych brokerów o wartości '2'. Na początku gry umieszcza się ich obok planszy.

Faza 5 - Królewska Łaska

Zaraz po fazie podliczania **gracze zabierają swoich trzech brokerów umieszczonych przed ekranikiem. Każdy z graczy umieszcza jednego z nich zakrytego w sali tronowej (12)**. Gracz nie będzie mógł skorzystać z tego brokera (wysłanego by schlebiać Królowi) już do końca gry. **Pozostali dwaj są umieszczani za zasłonką**. Na koniec **każdy z graczy zabiera swoich dwóch brokerów o wartości '2', którzy znajdują się z boku planszy i umieszcza ich za swoją zasłonką**.

Karty 'Postaci': Postacie nie mają wpływu na salę tronową (tj. nie można użyć herolda by zabrać stamtąd lub przenieść tam brokera). Jednakże są dwa wyjątki od tej reguły:

Szpieg: Gracz zagrywający szpiega może podejrzeć zakrytych brokerów w sali tronowej. Wciąż obowiązuje szpiega limit trzech brokerów.

Magik: Jeden z brokerów, których magik może zamienić miejscami, może pochodzić z sali tronowej.

Końcowe podliczanie: Na koniec gry, po podliczeniu czarnych klejnotów odsłaniani są brokerzy w sali tronowej. Każdy z graczy sumuje swoich brokerów i zdobywa odpowiednio punkty zwycięstwa (gracz z największą sumą zajmuje pierwsze miejsce i zdobywa dwanaście punktów, itd.).

| Miejsce | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------------|----|---|---|---|
| Zdobyte punkty | 12 | 7 | 3 | 0 |

Po podliczeniu pionków, w przypadku remisu, punkty są dzielone między graczy (jeśli to konieczne zaokrąglając w dół). Przykład: jeśli dwóch graczy dzieli pierwsze miejsce wtedy obydwaj otrzymują 9 punktów (12+7, liczba punktów przypisana do dwóch pierwszych miejsc podzielona przez 2). Trzeci gracz otrzymuje 3 punkty.

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów po podliczeniu czarnych i kolorowych klejnotów oraz Łask Królewskich. W przypadku remisu decydująca jest liczba zgromadzonych klejnotów przez każdego z tych graczy (wygrywa gracz z największą liczbą czarnych i kolorowych klejnotów).

Ys Express

Ten wariant dla gry 3 lub 4 osobowej przeznaczony jest do szybkiej rozgrywki.

Z głównej puli należy usunąć brokerów o wartości '3' oraz '1'. W rezultacie każdy z graczy posiada dziewięciu brokerów. Należy również usunąć karty z białym klejnotem.

Podczas fazy rozmieszczania brokerów zamiast czterech mają miejsce tylko trzy tury rozmieszczania. Pozostałe reguły pozostają bez zmian.

Podziękowania

Podziękowania dla wszystkich graczy testowych za ich nieocenione wskazówki oraz nieskończoną cierpliwość:

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 oraz dla wszystkich których pominąłem (przepraszam!).