



ŸSTARI
Games

Ys - Spelregels

Een spel van Cyril Demaegd
 Illustraties: Arnaud Demaegd
 Ontwerp: Cyril Demaegd
 Ontwikkeling: the Fireball Team + C. Daujean

Ys en meer...

Ys is voor 3 of 4 spelers. De volgende regels leggen de regels uit voor het spel met 4 spelers. De regels die extra nodig zijn voor een spel met 3 spelers kunnen achter in dit boekje worden gevonden evenals 2 varianten.

De Gunst van de Koning-variant, waarin een vleugje tactiek wordt toegevoegd, is voor ervaren spelers die gelijk deze variant kunnen spelen.

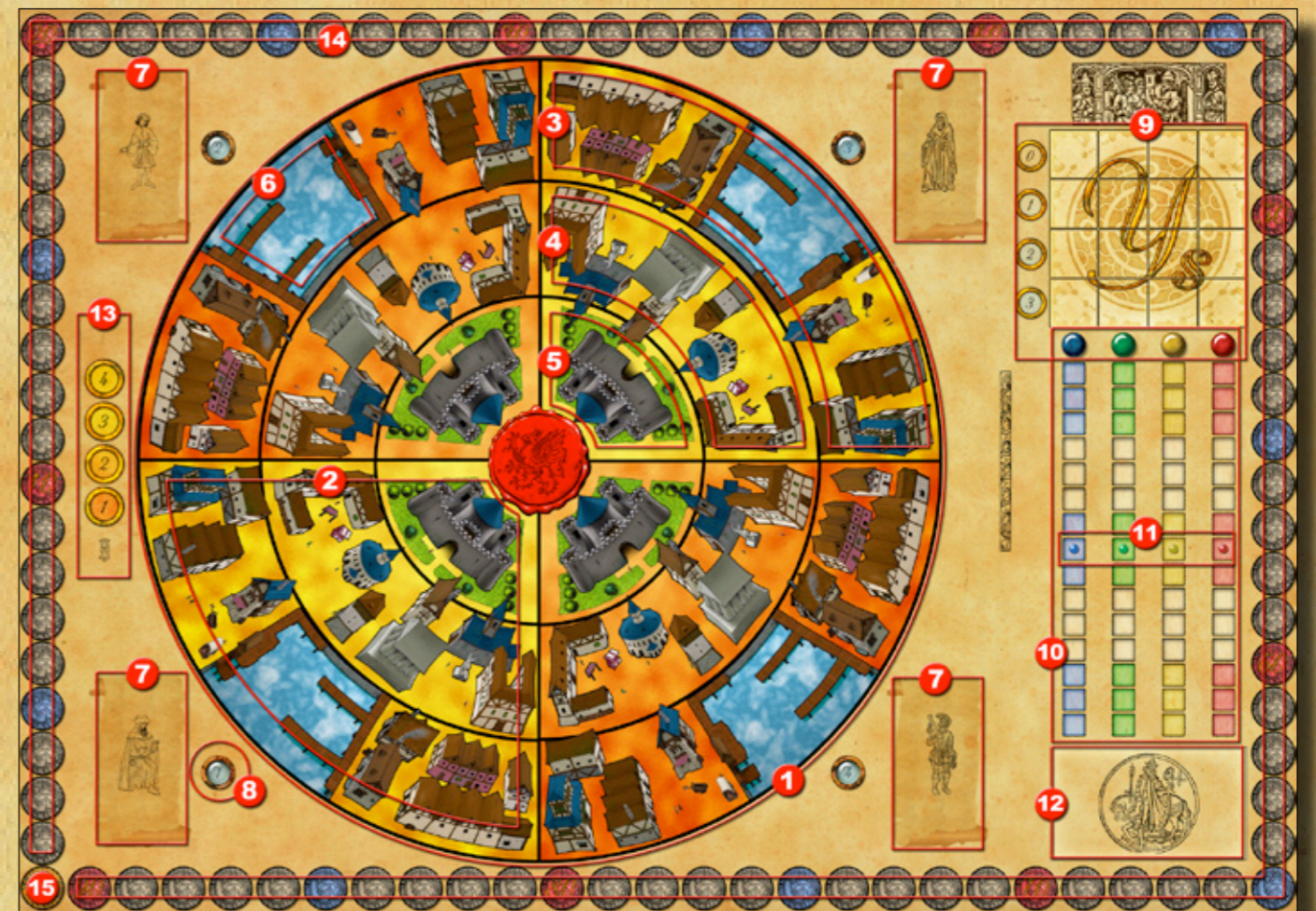
De **Ys Express variant**, voor wie haast hebben, kan in een kortere tijd gespeeld worden.

Ys kan ook gespeeld worden met 2, 5 of 6 spelers. Dit is waarom sommige vakjes op het bord staan, ook al worden ze niet gebruikt met 3 of 4 spelers. Meer informatie kan gevonden worden op de officiële site :

www.ystari.com/ys

Het Spelbord

- 1 De stad Ys
- 2 Wijk
- 3 Havenbuurt
- 4 Winkelbuurt
- 5 Paleisbuurt
- 6 Haven
- 7 Karakterkaarten
- 8 Wijk nummer
- 9 Markt
- 10 Waardetabel edelstenen
- 11 Startpunt waardetabel
- 12 Troonzaal
- 13 Rondenteller
- 14 Scoretabel
- 15 Startpunt scoretabel



Er was eens...

...lang geleden, een Koning Gradlon, die de schitterende stad Ys had gebouwd voor zijn dochter Dahut. Reusachtige muren beschermden de stad tegen de gewelddadige golven van de zee. Dahut wilde van Ys de machtigste stad van Britany maken; Ze zond draken erop uit om koopvaardijsschepen te veroveren die op open zee voeren, hun laadruimen vol edelstenen...

Doel van het spel

De spelers zijn koopman-prinsen van Ys. Door het handig inzetten van hun handels-netwerk speculeren zijn op de aanschaf kostbare edelstenen en verzamelen zo goud (winstpunten). Aan het eind van het spel wint de speler die het meeste goud heeft verzameld.

Inhoud

- 1 spelbord
- 56 cilindres / handelaren (14 voor elke kleur) 
- 5 markeerstenen (1 per kleur + 1 neutrale) 
- 110+ edelstenen 
- 1 vel met 56 stickers (14 per kleur)
- 4 schermen
- 24 'Karakter' kaarten (4 met een blauwe rand, 20 met een gele rand 5 blanco kaarten voor eigen ideeën) 
- 24 'Schip' kaarten 
- 6 'Volgorde' kaarten 
- Deze regels.

Voor het eerste spel moeten de stickers op de cilindres van de betreffende kleur worden geplakt (1 per cilinder).
 Vouw de schermen langs de zwarte lijn.

Als een bepaalde kleur edelsteen tijdens het spel op raakt, moeten de spelers hun eigen edelstenen stapelen om wisselgeld vrij te maken: 2 op elkaar gestapelde edelstenen zijn 5 waard.



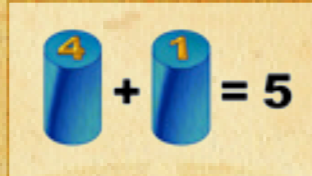
Het spel klaarzetten

- Het bord wordt in het midden van de tafel geplaatst. De neutrale markeersteen wordt geplaatst op het eerste vakje van de rondenteller (13) en de Schipkaarten worden omgedraaid aan de kant van het bord gelegd.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt een scherm, 11 handelaren (er blijven dus 3 handelaren, met waarde 2, in de doos) en de markeersteen in hun kleur. Ze plaatsen hun markeersteen bij het startpunt van de score tabel aan de rand van het bord (15) waarop de winstpunten worden bijgehouden. Een speler schudt de 4 Volgordekaarten (de kaarten met de getallen 1 – 4) en geeft er 1 aan elke speler. De spelers plaatsen deze kaart open voor hun scherm.
- Schud de 15 Karakterkaarten met de gele rand. Leg op elk van de 4 daarvoor bestemde vakken (7) op het bord 3 kaarten zonder dat iemand de kaart kan zien. Doe de overgebleven kaarten terug in de doos zonder deze te bekijken. De 4 Karakterkaarten met de blauwe rand worden bij het bord gelegd.
- Plaats 1 edelsteen van de juiste kleur op elk startveld van de waarde tabel (11).

Principes van het spel

Elke speler heeft een team van 11 handelaren, elk met een waarde tussen 0 en 4. Deze nummers bepalen de efficiëntie van de handelaar. Dus een handelaar met waarde 0 is niet zo kundig (maar niet nutteloos, zoals we zullen zien) en een handelaar met waarde 4 is een goede onderhandelaar...

In elke ronde komt een schip volgeladen met edelstenen aan in de haven van de stad. Om edelstenen te verkrijgen, de marktprijzen te laten stijgen en nieuwe kaarten te kunnen trekken, moeten de spelers meerderheden op het bord krijgen door handelaren te plaatsen (de waarde van meer handelaren wordt opgeteld) in goed gekozen locaties. Handelaren kunnen met de waarde open of verborgen geplaatst worden, zodat er zeker ook gebluft kan worden...



Het bord is verdeeld in 2 delen waar je handelaren geplaatst kunnen worden, de Stad en de Markt.

- **De Stad Ys :**

De stad is verdeeld in 4 wijken. Om edelstenen te winnen van de schepen moet je in de top drie plaatsen van een wijk staan (je plaats wordt berekend door de punten van je handelaren bij elkaar op te tellen). Verder zijn wijken opgedeeld in 3 buurten, elk met eigen speciale eigenschappen. Als je een handelaar in een buurt plaatst, kan je speciale bonussen afhankelijk van de buurt waar de handelaar in staat.

Havenbuurt : Op de mistige kades kunnen handelaars van alles vinden. Een speler die de meerderheid in een havenbuurt wint, krijgt een zeldzame zwarte edelsteen. Deze zwarte edelstenen worden alleen hier verkocht (illegaal, meestal) en kunnen veel goud opleveren aan het einde van het spel.

Winkelbuurt : In de winkels van deze buurt kunnen aardige koopjes gevonden worden. Handelaren kunnen hier veel winst behalen. Een speler die de meerderheid in deze buurt wint, krijgt meteen een bedrag in goud.

Paleisbuurt : Mysterieuze en machtige mensen wonen in de paleizen. Een speler die de meerderheid in deze buurt wint, krijgt meteen een Karakterkaart en mag deze gebruiken in zijn voordeel.



- **De Markt :**

De waarde van edelsteen wordt bepaald op de markt. Een speler plaatst een handelaar tegelijkertijd in een rij en kolom. Aan het eind van elke ronde wordt aan de hand van de handelaren in de kolommen bepaald hoe de waarde van elk van de edelsteen types veranderd. De rijen stellen je in staat edelstenen te krijgen.



Spelers kunnen edelstenen in 6 kleuren krijgen: blauw, groen, geel, rood, zwart en wit. In de lading van sommige schepen zijn soms witte edelstenen te vinden. Ze zijn magisch en krijgen pas hun echte kleur als ze zijn gedragen door een speler. Met andere woorden, een speler die een witte edelsteen wint, mag meteen een edelsteen naar keuze uit de bank kiezen (blauw, rood, geel of groen).

Aan het einde van het spel bepaalt de waarde van elk soort steen op de markt en het aantal stenen van enkele spelers hoeveel goud (=winstpunten) elke speler krijgt en wie de winnaar is. Zwarte edelstenen hebben geen variabele waarde, maar leveren een vast bedrag in goud op. De rijkste speler wint het spel.

Verloop van het spel

Een spel is verdeeld in **4 rondes**. Elke ronde bestaat uit **4 fases**.

Fase 1 - Klaarzetten

Karakters : Open de bovenste kaart van elk van de vier stapels. Spelers bekijken deze. Om deze kaarten te krijgen moeten de spelers een meerderheid in de naastgelegen paleisbuurt zien te krijgen (zie voorbeeld). De voordelen van de kaarten en hoe deze werken, staat achter in de regels.



Voorbeeld : De bovenste kaart van deze stapel gaat naar de speler die de meerderheid in deze paleisbuurt heeft.

In de **laatste ronde** zijn alle karakterkaarten weg. Nu worden de vier karakterkaarten met de blauwe rand in het spel gebracht. Er staat een **witte edelsteen** op deze kaarten afgebeeld. Een speler die nu de meerderheid behaalt, neemt deze kaart en ruilt hem meteen in tegen een rode, blauwe, gele of groene edelsteen uit de bank.

Schepen : Neem de bovenste vier Schipkaarten van de stapel. Plaats 1 kaart in elk van de vier havens volgens de volgorde die op het bord staat aangegeven (8). Deze kaarten geven aan welke kleuren er in elke buurt beschikbaar zijn in deze ronde.



Voorbeeld : In deze buurt kunnen de spelers met de meerderheid twee blauwe edelstenen, een witte edelsteen en een rode edelsteen verdelen.

Elke Schipkaart toont 2 kleine en 1 grote edelsteen. Van de grote edelsteen zijn er 2 van deze kleur aanwezig in deze buurt in plaats van eentje. De spelers kunnen dus in totaal 2 edelstenen winnen.

Markt : Trek een vijfde Schipkaart en neem de 3 edelstenen van de afgebeelde kleuren van de bank. Plaats de edelstenen op plaats 1, 2 en 3 van de markt.

Als er een witte edelsteen op de kaart staat, plaats deze op plaats 1. De overige volgorde is niet van belang, net zo min als de grootte van de afgebeelde edelstenen.

De gebruikte Schipkaart kan weggelegd worden.



Voorbeeld : Op de kaart staat een witte edelsteen. Je moet nu een witte edelsteen op plaats 1 leggen. De anderen gaan op 2 en 3.

Fase 2 - Speelvolgorde

Tijd om te veilen...

De spelers gaan nu bepalen hoe de volgorde van spelen verloopt in deze ronde. En dat hoeft niet met de klok mee in de juiste volgorde te zijn! Elke speler kiest zijn plaats in het spel. Een speler betaalt deze plaats met 2 van zijn handelaren, die vervolgens niet te gebruiken zijn in de rest van de ronde. Dus, iemand die veel betaalt mag eerst kiezen, maar moet het wel doen zonder zijn beste handelaren!

Inzet : De spelers kiezen in het geheim 2 handelaren. Zodra iedereen dat heeft gedaan, plaatst elke speler deze handelaren gelijktijdig voor zijn scherm. De getallen op de handelaren van een speler worden bij elkaar geteld. De speler met het hoogste totaal wint.

Gelijkspel : Een gelijkspel kan opgelost worden door middel van de volgordekaarten. De speler met de kaart met de laagste waarde mag eerst kiezen.

De winnaar van de veiling kiest en zegt haar plaats in de spelvolgorde (eerste, tweede, derde of vierde). De andere spelers, in de volgorde bepaald door de veiling en de volgordekaarten, kiezen nu hun positie.

Tenslotte worden de volgordekaarten opnieuw verdeeld. De speler die positie 1 in de ronde heeft gekozen, krijgt kaart 1 enz...

De twee gebruikte handelaren blijven voor het scherm liggen. Ze kunnen deze ronde niet gebruikt worden.

De beste plaats ?

Meestal zullen de spelers die de veiling winnen kiezen voor de vierde plaats in de volgorde van spelen. Zo hebben ze de mogelijkheid de tegenstanders te observeren en als laatste toe te slaan. Het betekent echter wel dat je een slechte volgordekaart krijgt voor de komende ronde...



Voorbeeld: Het is de eerste ronde. De spelers hebben een willekeurige kaart gekregen zoals hierboven staat afgebeeld.



Voorbeeld (vervolg) : De spelers nemen elk 2 handelaren en tonen ze gelijktijdig. Het totaal van blauw is 1 (1+0), Oranje heeft 5 (4+1), Paars heeft 6 (4+2) en geel heeft 5 (3+2). Paars, met het hoogste totaal, maakt de eerste keuze en beslist om de vierde positie te pakken (om zijn tegenstanders te observeren). Oranje en geel staan gelijk, maar Oranje mag eerst kiezen, omdat zijn kaart lager is (zie bovenstaand voorbeeld, oranje heeft kaart 2 en geel heeft kaart 4). Oranje kiest de eerste positie en Geel kiest de derde positie.

Er is nog maar 1 positie over voor blauw, de tweede.



Voorbeeld (einde): Het is nu tijd om de volgordekaarten opnieuw te verdelen. Oranje heeft gekozen als eerste in de ronde te spelen en krijgt nu kaart 1. Blauw neemt kaart 2, Geel neemt 3 en Paars neemt 4. Tijdens de volgende fase (handelaren plaatsen) is dit ook de speelvolgorde.

Fase 3 - Handelaren plaatsen

Volgens de in fase 1 bepaalde volgorde plaatsen de spelers elk 2 handelaren. 1 van deze handelaren moet met het getal bovenop worden geplaatst, de ander met het getal onderop.



N.b. : aan het begin van het spel bepalen de spelers of het is toegestaan later je eigen verborgen getal te bekijken (we adviseren dit te doen in de eerste paar spellen).

De handelaren mogen zowel in de stad als op de markt geplaatst worden (allebei in de stad, allebei op de markt, of een combinatie).

Op de markt mag slechts 1 handelaar per vakje geplaatst worden en een handelaar mag niet in 1 van de vakjes van rij 0 geplaatst worden (deze wordt alleen gebruikt in het spel met 5 spelers. In de stad is het aantal handelaren per gebied onbeperkt).

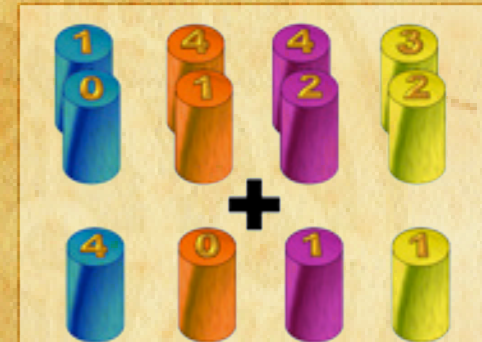
Markt bonus : Zodra een handelaar op de markt wordt geplaatst, wint hij gelijk een goudstuk door de handel. De speler die de handelaar heeft geplaatst wint 1 winstpunt en zet zijn kleur 1 plaats vooruit op de scoretabel. Als de handelaar laat moet worden verwijderd (door het uitspelen van een kaart), blijft het punt gewoon behouden.

Iedere speler komt 4 keer aan de beurt in deze fase, in de eerder bepaalde volgorde. Iedere beurt plaatst een speler 2 handelaren en dus heeft elke speler aan het eind van deze fase 8 handelaren op het bord (4 met de getallen zichtbaar, 4 met de getallen onderop).

Elke speler heeft uiteindelijk 1 handelaar over. Deze wordt voor het scherm gezet, bij de 2 handelaren die daar nog stonden. Deze 3 handelaren worden gebruikt om gelijke standen in Fase 4 op te lossen.



Voorbeeld: In zijn beurt plaatst Paars een handelaar met het getal zichtbaar in het vakje linksonder van de markt en een handelaar met het getal verborgen in de stad. Oranje wil ook een handelaar op de markt plaatsen, maar mag dat niet in rij 0 of in het vakje waar de paarse handelaar al staat.



Voorbeeld : Alle spelers hebben 8 handelaren op het bord. De overgebleven handelaar wordt bij de andere 2 voor het scherm gezet.



Fase 4 - Telling : Nu is de tijd om de punten te tellen in de verschillende delen van het bord. Eerst in de stad, daarna op de markt.

Punten tellen in de stad : De waarde van de handelaars in wijk 1 wordt bekend gemaakt. De speler met het hoogste puntentotaal mag 2 edelstenen van de bank kiezen. De keus moet worden gemaakt uit de 4 beschikbare edelstenen die op de kaart in de haven staan. De speler met het op 1 na hoogste totaal kiest 1 van de 2 overgebleven edelstenen. De speler op de derde plaats met zijn totaal neemt de laatste overgebleven edelsteen. (als er slechts 1 of 2 spelers handelaars in de wijk hebben, houdt de bank de niet verdeelde edelstenen zelf). Spelers plaatsen gewonnen edelstenen voor hun scherm (zichtbaar voor iedereen). Na het tellen van de complete wijk zijn nu de buurten aan de beurt.

Havenbuurt : De speler met het hoogste totaal in deze buurt wint een zwarte edelsteen die voor zijn scherm wordt gelegd. Als er geen handelaar in deze buurt is, wordt de edelsteen in de weggelegd.

Winkelbuurt : De speler met het hoogste totaal in deze buurt wint meteen 3 goudstukken en verzet zijn kleur op de scoretabel dus 3 plaatsen vooruit.

Paleisbuurt : De speler met het hoogste totaal in deze buurt wint de karakterkaart die in Fase 1 was opgelegd. Als er geen handelaars in deze buurt staan, wordt de kaart weggelegd.

Gelijke standen : Op een gelijke stand tussen spelers op te lossen, gebruiken zij de 3 handelaren die zij open voor het scherm hebben staan. De speler met het hoogste puntentotaal van de handelaren wint. Hebben beide spelers een gelijk totaal, dan is de volgordekaart doorslaggevend. De speler met de laagste kaart wint dan.

Zodra wijk 1 is geteld, nemen de speler hun getelde handelaars terug achter het scherm. Hetzelfde proces wordt herhaald voor de wijken 2, 3 en 4. Daarna is het tijd de punten voor de markt te berekenen.

De punten van de markt : Eerst moeten alle handelaars met de punten open worden gedraaid.

Op elke rij (1, 2 en 3) tellen de spelers het totaal van hun handelaars op. De winnaar van elke rij krijgt de corresponderende kleur edelsteen. Gelijke scores worden op dezelfde manier opgelost als in de stad (handelaren voor het scherm en, indien nodig, volgorde kaarten)

Vervolgens worden de punten van alle handelaren per kolom opgeteld. Elke kleur edelsteen heeft zijn eigen kolom. De edelsteen met het hoogste totaal aan handelaars stijgt 2 plaatsen op de waardetabel eronder. De edelsteen met het op 1 na hoogste totaal stijgt 1 plaats. De edelsteen met het op 2 na hoogste totaal daalt 1 plaats en de edelsteen met het laagste totaal daalt 2 plaatsen. Gelijke standen worden opgelost door te kijken naar het aantal handelaars in een kolom (niet de waarde, dus een kolom met 3 handelaars wint het van een kolom met slechts 2). Is dit niet afdoende, kiest de speler met de hoogste waarde handelaars voor het scherm.



Hoogste bieder op de markt : De speler met de hoogste waarde aan handelaars op de hele markt moet nu nog de waarde van 1 van de edelstenen veranderen. Deze speler kiest een kleur edelsteen en verhoogt of verlaagt de waarde 1 vakje. Een gelijke stand wordt op dezelfde manier opgelost als in de stad.

Tenslotte nemen alle spelers hun handelaars terug van de markt en van voor hun scherm en zetten ze weer verborgen achter hun schermen.

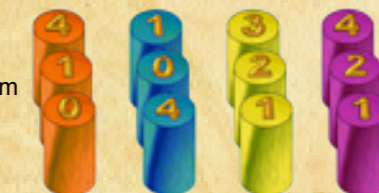
Handelaars met waarde 0 : Een handelaar met waarde 0 kan een speler in staat stellen een buurt of rij op de markt te winnen. Een kolom met een 0 handelaar is sterker dan een kolom zonder handelaar.

Einde van de ronde : Kaarten uit de havens worden opzij gelegd, de steen op de rondenteller wordt 1 vakje vooruit gezet en de volgende ronde begint.

Voorbeeld :



Handelaars voor de schermen (te gebruiken om gelijke standen op te lossen).



Elke speler telt de waarde van zijn handelaren in een wijk op.

Blauw : $4 + 3 + 2 = 9$ Oranje : $4 + 1 = 5$ Paars : $3 + 3 = 6$ Geel : $4 + 4 = 8$

Blauw heeft het hoogste totaal en wint 2 edelstenen. Hij kiest een blauwe en een rode edelsteen. Geel staat op de tweede plaats. Hij kiest de tweede blauwe edelsteen. Paars is derde geworden en neemt de overgebleven, groene, edelsteen. Oranje krijgt niets. Nu worden de buurten gewaardeerd:

Havenbuurt : Geel wint dankzij de handelaar met waarde 4 en wint een zwarte edelsteen.

Winkelbuurt : Geel en Oranje staan gelijk (4 om 4). De handelaars voor hun scherm worden bekeken. Geel wint met 6 (3+2+1) punten van Oranje met 5 (4+1+0) punten. Geel wint 3 goudstukken en gaat drie plaatsen vooruit op de scoretabel. Oranje scoort niets.

Paleisbuurt : Blauw wint dankzij de handelaar met waarde 4 en krijgt de bijbehorende karakterkaart.

Punten van de markt :

Rij 1 : Blauw en Oranje staan gelijk. ($3+1 = 4$ voor blauw, gelijk een de ene handelaar met 4 voor oranje). De handelaars voor het scherm worden vergeleken. Blauw heeft 5 ($1+0+4$) evenals Oranje ($4+1+0$), maar de volgordekaart van Oranje is beter (kaart nummer 1). Oranje wint de witte edelsteen en wisselt deze in voor een groene bij de bank.

Rij 2 : Geel (met een totaal van 3) wint de gele edelsteen (Oranje had een handelaar met waarde 0).

Rij 3 : Paars (met een totaal van 1) wint de rode edelsteen.

Kolommen : 3 kolommen zijn gelijk geëindigd (4 punten). Het aantal handelaars per kolom is nu doorslaggevend. De blauwe kolom en de rode hebben elk 3 handelaars, terwijl de groene slechts 1 handelaar bevat. Er moet dus nog bepaald worden of de rode of de blauwe kolom wint. Paars heeft de beste handelaars voor zijn scherm staan en mag dus kiezen; hij kiest blauw. De blauwe edelsteen gaat in waarde dus 2 vakjes omhoog, de rode 1 vakje, groen gaat eentje omlaag en geel 2 vakjes.

Tenslotte wordt bekeken naar **de hoogste bidders op de markt** : Zowel Oranje als Blauw heeft een totaal van 4 en beide hebben een totaal van 5 voor hun scherm. De volgordekaarten zijn doorslaggevend. Oranje, met de lagere kaart wint dit en kiest er voor om de waarde van de groene edelstenen met 1 te verhogen.

Einde van het Spel

Zodra de laatste ronde gespeeld is, tellen alle spelers het aantal edelstenen per kleur die ze gewonnen hebben (blauw, groen, geel en rood). Vervolgens wordt de positie van de edelstenen op de waardetabel bekeken en aan de hand daarvan wordt door middel van onderstaande tabel het aantal winstpunten berekend.

	Edelsteen op 1	Edelsteen op 2	Edelsteen op 3	Edelsteen op 4
Pnt. voor 1ste	24	20	16	12
Pnt. voor 2de	18	15	12	9
Pnt. voor 3de	12	10	8	6
Pnt. voor 4de	6	5	4	3

Dus, de speler met de meeste edelstenen van de hoogst gewaardeerde kleur wint 24 winstpunten. De speler met de op 1 na meeste edelstenen van dezelfde kleur wint 18 punten. De derde plaats levert 12 punten op en de laatste speler wint 6 punten. De overige edelstenen worden op dezelfde manier gewaardeerd. Een speler kan alleen punten scoren als hij edelstenen van een bepaalde kleur heeft.

Edelstenen met gelijke waarde : Als meerdere edelstenen op gelijke hoogte staan op de waardetabel, dan wint de meest linker edelsteen. Een gelijke stand tussen blauw en groen is dus in het voordeel van blauw, terwijl groen weer geel zou verslaan.

Voorbeeld : Blauwe en rode edelstenen staan bovenaan de waardetabel, gevolgd door geel en als laatste groen. Blauwe edelstenen, de meest linkerkolom, worden als eerste gewaardeerd. De speler met de meeste blauwe edelstenen wint 24 punten (de tweede plaats krijgt 18 punten, de derde 12 en de speler met de minste blauwe edelstenen wint 6 punten). De speler met de meeste rode edelstenen krijgt vervolgens 20 punten (de tweede plaats levert hier 15 punten op, de derde 10 en de laatste plaats 5). Gele edelstenen leveren 16, 12, 8 en 4 punten op en de groene edelstenen, tenslotte, 12, 9, 6 en 3 punten.

Gelijke stand : Als meerdere spelers evenveel edelstenen hebben krijgen zij het aantal punten van de laagste positie die zij innemen

Voorbeeld : Blauwe edelstenen hebben de hoogste waarde Speler A heeft 6 blauwe edelstenen, B en C hebben er elk 5 en D heeft er 3. Speler A wint 24 punten, B en C winnen beide 12 punten (= de punten voor de derde plaats) en D wint 6 punten.

Vervolgens tellen de spelers hun zwarte edelstenen en winnen de punten die zijn aangegeven in onderstaande tabel (24 is het maximum aantal punten, ook voor spelers met meer dan 7 edelstenen).


Zwarte stenen	1	2	3	4	5	6	7+
Winstpunten	1	4	8	12	16	20	24

De speler met de meeste winstpunten nadat de edelstenen zijn gewaardeerd wint het spel. Bij een gelijke stand zijn het aantal verzamelde edelstenen bepalend. De speler met de meeste gekleurde en zwarte stenen wint dan het spel.

Karakterkaarten

Karakterkaarten laten je de hulp inroepen van de machtigste mensen in de stad. Ze hebben zelfs de macht om de regels van het spel te veranderen. Spelers die een karakterkaart winnen houden deze verborgen in hun hand. Gewonnen karakterkaarten kunnen pas in de volgende ronde of later gebruikt worden. Per ronde mag een speler maximaal 2 karakterkaarten spelen. De Koning kaart, de Prins kaart en de vier kaarten met blauwe rand (waarmee je een witte edelsteen kan winnen), zijn echter anders: zij moeten meteen uitgespeeld worden en tellen niet mee in de maximaal 2 kaarten per ronde limiet.

Het symbool bovenaan een kaart geeft aan wanneer een kaart gespeeld mag worden :

-  De kaart wordt gespeeld aan het einde van de tellings-fase.
-  Alleen dit teken betekent dat deze kaart gespeeld moet worden aan het echte begin van de fase waarin handelaars geplaatst worden. Als dit teken gevolgd wordt door een ster, dan moet de kaart gespeeld worden op een specifiek moment in deze fase (zie de volgende bladzijden).
-  De kaart wordt gespeeld aan het begin van de tellings-fase.

Kaarten worden gespeeld in de speelvolgorde. Dus, voor het begin van fase 3 en 4 en aan het einde van fase 4 wordt de spelers gevraagd, in de speelvolgorde, of ze een kaart willen spelen.



Alchemist : Nadat de waardetabel is aangepast mag de speler 1 van zijn edelstenen omwisselen tegen een andere naar keuze. Zwarte en witte edelstenen mogen niet geruild worden. Als de speler uiteindelijk besluit geen steen te ruilen, dan hoeft dat niet. Na gebruik wordt de kaart weggelegd.



Bankier : De speler kiest een kleur edelsteen en laat deze 1 vakje in waarde stijgen op de markt. Vervolgens kiest hij een andere kleur en verlaagt de waarde van deze kleur met 1 vakje. De speler moet beide acties uitvoeren. De kaart wordt daarna weggelegd.



Kapitein : De speler wisselt 2 Schipkaarten die in havens liggen naar keuze om. De kaart wordt hierna weggelegd.



Bisschop : De speler mag al zijn handelaars in deze fase met het getal verborgen neerzetten (dit is een keuze, hij mag ze ook gewoon open plaatsten. De kaart wordt aan het einde van de fase weggelegd.



Spion : Deze kaart laat zijn eigenaar onder 3 verborgen handelaars kijken. Dit mogen handelaars van 1 of meerdere tegenstanders zijn en het kijken mag plaatsvinden gedurende de gehele fase. De speler hoeft dus niet 3 handelaars in 1 keer te bekijken. Aan het eind van de fase wordt de kaart weggelegd.



Omroeper : De speler verplaatst 1 van zijn handelaars van 1 gebied op het bord naar een ander gebied. Handelaars mogen ook van de markt naar de stad verplaatst worden (zonder verlies van winstpunten) of andersom (de speler wint een winstpunt). Als een handelaar binnen de markt verplaatst wordt levert dit geen extra punten op. De oriëntering van de handelaar (open/verborgen waard) mag niet veranderd worden en de normale regels voor het plaatsen van handelaars blijven gelden (1 handelaar per vakje op de markt, de Koninginnebuurt – zien onder – is verboden.) Na gebruik wordt de kaart weggelegd.



Tovenaar : De speler mag ook de handelaars voor zijn scherm gebruiken en op het bord plaatsen. De speler neemt 1 van deze handelaars, plaatst hem op het bord (waarde open/verborgen) in de stad of op de markt en vangt hem met een handelaar van achter zijn scherm. Deze wordt nu, waarde open, voor het scherm geplaatst. Deze actie mag onbeperkt gebruikt worden tijdens deze fase. Normale regels (2 handelaars per beurt, 1 waarde open, de andere verborgen) blijven gelden. De handelaars die uiteindelijk voor het scherm belanden, worden later gebruikt om gelijke standen te beslechten. Aan het einde van de fase wordt de kaart weggelegd.



Intrigant : De speler wint automatisch in het geval van een gelijkspel. Dit geldt niet bij een gelijke stand in de kolommetelling van de markt (als dat gelijkspel echter niet op de normale manier kan worden afgehandeld; kolom met de meeste handelaars wint), dan mag de intrigant kiezen. De kaart wordt aan het einde van de ronde weggelegd.

Juwelier : De speler neemt 2 edelstenen naar keuze (geen wit of zwart) van de bank. De kaart is vervolgens weggelegd.



Magiër : Deze kaart moet gespeeld worden in de plaatsingsfase precies na 1 van de 4 keer dat de speler zijn 2 handelaars plaatst. De speler mag nu 2 van zijn handelaars op het bord omruilen (de magiër heeft geen macht in de Koninginnebuurt – zie onder) De handelaars mogen uit de markt of uit de stad komen, met open of verborgen waarde. Deze kaart wordt vervolgens weggelegd.

Koopman : Deze kaart wordt gespeeld tijdens de tellings-fase. Tijdens deze fase, levert elk van de 4 winkelbuurten 5 punten op (in plaats van 3) voor de speler met de meerderheid, dit hoeft dus niet de speler te zijn die deze kaart heeft gespeeld! De kaart wordt aan het einde van de ronde weggelegd.



Huurling : Deze kaart moet gespeeld worden in de plaatsingsfase precies na 1 van de 4 keer dat de speler zijn 2 handelaars plaatst. De speler plaatst een markeerder (bv. een edelsteen) op 1 van de handelaars die hij zojuist heeft geplaatst. Tijdens de volgende tellings-fase heeft deze handelaar een waarde van 5. Dit effect stopt direct na de tellings-fase, waarna de handelaar zijn oorspronkelijke waarde terugkrijgt. De kaart wordt hierna weggelegd.

Koningin : Deze kaart moet gespeeld worden in de plaatsingsfase precies na 1 van de 4 keer dat de speler zijn 2 handelaars plaatst. De kaart wordt in een buurt van de stad gelegd. Deze buurt is nu «afgesloten». Er mag geen handelaar meer geplaatst worden tot het eind van de ronde (incl. de eigen handelaars). Andere buurten in de wijk kunnen normaal gebruikt worden. Handelaars die al geplaatst waren in deze buurt blijven gewoon staan. Zelfs de Omroeper en de Magiër hebben hier geen invloed. Punten worden normaal geteld in deze buurt. De kaart wordt weggelegd zodra de punten voor deze buurt geteld zijn.



Prins en Koning : Ontvang onmiddellijk 4 winstpunten (voor de Prins) of 5 winstpunten (voor de Koning), zelfs als de speler al 2 karakterkaarten gespeeld heeft deze ronde. De kaart wordt hierna gelijk weggelegd.

Op dezelfde manier mogen de karakterkaarten met een blauwe rand gelijk gespeeld worden, buiten de limiet van 2 karakterkaarten per ronde. Zij leveren meteen een gele, blauwe groene of rode edelsteen op en worden vervolgens weggelegd.



Spel met 3 spelers

De regels voor 4 spelers gelden gewoon, maar:

Er zijn slechts 3 edelstenen te winnen in elke haven (de 3 edelstenen op de kaart; de grote edelsteen telt gewoon voor 1). De speler met de meerderheid wint 2 edelstenen, de tweede plaats levert 1 steen op, de derde plaats niets.

Om de markt te vullen gebruik je alleen de twee kleinere edelstenen op de Schipkaart. Deze worden op rij 2 3n 3 van de markt geplaatst. Handelaars mogen nu ook niet op rij 1 geplaatst worden (net als op de 0 rij met 4 spelers).

Ys Express

Deze versie van het spel is voor een sneller spel met 3 of 4 spelers.

Verwijder een handelaar met waarde 1 en 3 van de voorraad per speler. Elke speler heeft nu nog maar 9 handelaars. Verwijder ook de Schipkaarten met een witte edelsteen erop.

In de plaatsingsfase (3) hebben de spelers nu nog maar 3 beurten in plaats van 4. De rest van het spel verloopt normaal.

Gunst van de Koning

Deze variant is voor 3 of 4 spelers en voegt een vijfde fase aan het spel toe, na de vierde (tellings-)fase. Elke speler gebruikt nu ook de 3 handelaars met waarde 2 die tijdens het normale spel in de doos blijven. Zij worden naast het bord gezet aan het begin van het spel.

Fase 5 - De gunst van de koning :

Gelijk na fase 4 krijgen alle spelers de handelaars die voor hun scherm terug achter hun scherm. 1 daarvan wordt echter met de waarde verborgen in de troonzaal geplaatst (12). Deze is verder tijdens het spel niet meer te gebruiken (hij is daar om de koning te behagen...) Elke speler krijgt nu 1 van de handelaars met waarde 2 die zij naast het bord hebben staan als vervanging.

Karakterkaarten : Karakterkaarten hebben geen invloed in de troonzaal (bv. de Omroeper kan niet gebruikt worden om een handelaar te plaatsen). Er zijn echter 2 uitzonderingen op deze regel:

Spion : De speler die de spion speelt mag handelaars in de troonzaal bekijken. De limiet van 3 is wel gewoon geldig.

Magiër : 1 van de handelaars die de magiër kan omruilen, mag uit de troonzaal komen.

Laatste telling : Aan het einde van het spel, na het tellen van de zwarte edelstenen, wordt de waarde van de handelaars in de troonzaal bekend gemaakt. Iedere speler telt de waarde van zijn handelaren en wint punten, afhankelijk van zijn positie. (De speler met de meeste punten wint 12 winstpunten etc.).

Plaats	1ste	2de	3de	4de
Winstpunten	12	7	3	0

Als 2 of meer spelers een even hoog totaal hebben, worden de punten van hun posities gedeeld (naar beneden afgerond, indien nodig). Als, bijvoorbeeld, 2 spelers de eerste plaats delen, scoren zij allebei 9 punten (12+7, de punten voor de gedeelde eerste en tweede plaats, gedeeld door 2). De volgende speler scoort dan 3 punten.

De speler met de meeste winstpunten na het tellen van de gekleurde en zwarte edelstenen en de gunst van de koning wint het spel. Bij een gelijke stand zijn het aantal verzamelde edelstenen bepalend. De speler met de meeste gekleurde en zwarte stenen wint dan het spel.

Met dank aan alle testspelers voor waardevolle suggesties en hun oneindige geduld :

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 en alle anderen die ik ben vergeten (sorry !)