

Inhalt der Erweiterung

Für den fünften Spieler:

- 22 Markierungskarten
- 6 Spielhilfen
- 14 Mittelsmänner
- 1 Markierungsstein
- 12 Personenkarten
- 1 Set Aufkleber
- 14 Ereigniskarten
- 1 Sichtschirm
- Die vorliegende Regel

Neue Personenkarten



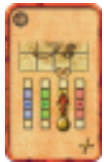
Der Zöllner: Der Spieler wählt eine Edelsteinsorte (Weiß eingeschlossen, jedoch nicht Schwarz). Bei der Abrechnung werden die Edelsteine dieser Sorte von den Schiffskarten entfernt und können daher nicht mehr gewonnen werden (zum Nachteil des dritten und manchmal auch des zweiten Spielers). Der Markt bleibt hiervon unberührt und weiße Edelsteine (sollte Weiß nicht die gewählte Sorte sein) können weiterhin gegen die gewählte Edelsteinsorte getauscht werden.

Der Finanzier: Diese Karte wird vor einer Abrechnungsphase gespielt. Alle Geschäftsgegenenden zählen nur noch 1 Punkt statt der üblichen 3. Dies betrifft natürlich auch andere Spieler als den der diese Karte ausgespielt hat. Wird diese Karte in der gleichen Runde wie der Händler ausgespielt, annullieren sie die Auswirkungen beider Karten (d.h. die Geschäftsgegenenden bringen wie üblich 3 Punkte).



Der königliche Gardist: In dieser Spielrunde kann der Spieler einen der Mittelsmänner, den er vor seinen Sichtschirm platziert hat, auf den Spielplan umsetzen (Stadt oder Markt). Dieser Mittelsmann wird offen zusätzlich zu den normalen Mittelsmännern des Spielers gespielt. Bei der Abrechnung hat er dann jedoch nur noch zwei Mittelsmänner übrig um Gleichstände aufzulösen.

Der Imitator: Diese Karte muss gespielt werden, direkt nachdem ein Spieler eine andere Personenkarte eingesetzt hat (ohne die Spielerreihenfolge zu beachten). Der Spieler 'kopiert' die Wirkung der Karte, welche gerade gespielt wurde, und kann daher die entsprechenden Vorteile nutzen. Der Intrigant und der Papst können nicht imitiert werden.



Der Investor: Zu Beginn der Abrechnung wählt der Spieler eine Edelsteinsorte. Diese Sorte gewinnt automatisch die Auszahlung der Spalten auf dem Markt. Die anderen Sorten werde wie gewöhnlich gewertet.



Die Favoritin: Diese Karte zählt nicht für die Begrenzung auf 2 Karten pro Runde, die ein Spieler maximal einsetzen darf. Am Ende der Partie erhält, der Spieler der diese Karte besitzt, 2 zusätzliche Punkte für die Gunst des Königs.

Der Mönch: Zu Beginn der Abrechnung kann der Spieler bis zu zwei seiner Mittelsmänner von der Stadt oder vom Markt entfernen. Er nimmt diese hinter seinen Sichtschirm zurück und erhält Siegpunkte entsprechend ihrem Wert.



Der Papst: Diese Karte zählt nicht für die Begrenzung auf 2 Karten pro Runde, die ein Spieler maximal einsetzen darf. Der Spieler, welcher diese Karte besitzt, kann sie zu den Edelsteinen ausspielen, die er gewonnen hat. Bei der Endabrechnung gewinnt er alle Gleichstände für die Edelsteinsorten (nicht jedoch einen Gleichstand bei der Gunst des Königs).

Der Philosoph: In diesem Zug kann der Spieler bis zu zwei Mittelsmänner auf die Trennlinie zwischen zwei Gegenden spielen (auch zwischen zwei verschiedenen Stadtvierteln). Die beiden Mittelsmänner dürfen auf verschiedenen Trennlinien gesetzt werden und müssen nicht gleichzeitig gespielt werden. Vor der Abrechnungsphase wählt der Spieler in welcher der beiden Gegenden sie letztlich eingesetzt werden sollen.



Der Professor: Zu Beginn der Abrechnungsphase wählt der Spieler ein Stadtviertel. Für diese Abrechnung zählt jeder seiner Mittelsmänner in diesem Viertel eins mehr.

Der Spitzbube: Während eines Spielzuges kann der Spieler zwei beliebige Edelsteine gegen einen schwarzen Edelstein oder gegen 3 Siegpunkte tauschen.



Der Schmuggler: Diese Karte zählt nicht für die Begrenzung auf 2 Karten pro Runde, die ein Spieler maximal einsetzen darf. Der Spieler, welcher diese Karte besitzt, kann sie zu seinen schwarzen Edelsteinen ausspielen, welche er gewonnen hat. Wenn bis zum Ende des Spiels mindestens 8 schwarze Edelsteine hat, gewinnt er zusätzlich 5 Siegpunkte.

Ereignisse

Die Ereigniskarten (violette Karten) erlauben es Ys zu verändern (z.B. indem während der Partie die Regeln für das Einsetzen von Mittelsmännern modifiziert werden).

Es gibt zwei Sorten von Ereignissen: Die Ereignisse, welche für nur ein Stadtviertel gültig sind, und generelle Ereignisse. Die Stadtviertel-Ereignisse sind mit einem Stadtviertelsymbol links oben auf der Karte markiert. In der folgenden Beschreibung werden sie durch ein (V) gekennzeichnet.

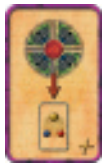
Vorbereitung: Die Ereigniskarten werden gemischt. Während der Startaufstellung werden 3 Ereigniskarten zu den 3 Personenkarten auf jedem Stadtviertel gemischt. Nicht verwendete Ereigniskarten kommen ungesehen zurück in die Schachtel.

Ausspielen der Ereignisse: Jedes Mal wenn die Personenkarten in die Paläste gesetzt werden (Phase 1 des Spielrundenablaufs), kann ein Ereignis ausgelöst werden (wenn eine violette Karte gezogen wird).

Wenn es sich um ein Stadtviertel-Ereignis handelt, wird es auf den Hafen des betroffenen Stadtviertels gesetzt, damit es alle Spieler während der Spielrunde einsehen können. Falls es sich um ein generelles Ereignis handelt, folgt man den speziellen Anweisungen für die Karte (siehe weiter unten). Nachdem ein Ereignis gespielt wurde, zieht man für die Palastgegend eine Personenkarte nach (außer beim Ereignis 'Quarantäne', siehe unten). Wenn wieder ein Ereignis gezogen wird, wirft man es wirkungslos ab und zieht solange nach bis eine Personenkarte gezogen wird. Dies wird für alle vier Palastgegenden so durchgeführt (d.h. es können bis zu 4 Ereignisse gleichzeitig anfallen).

Es bleibt anzumerken, dass auch während der letzten Spielrunde Ereignisse anfallen können (bevor die Personenkarten mit dem blauen Rand eingesetzt werden). Wenn es nicht speziell in der Beschreibung anders vermerkt ist, bleibt ein Ereignis nur bis zum Ende der Spielrunde aktiv.

Ereigniskarten



Diplomatische Mission: Während der Aufstellungsphase zieht man eine zusätzliche Schiffskarte, welche ins Zentrum der Stadt kommt. Während der darauf folgenden Abrechnungsphase, vor der Abrechnung des Marktes, zählt jeder Spieler seine Mittelsmänner auf den vier Palastgegenden. Wie bei einer Hafengegend werden nun die Edelsteine an die Spieler mit den meisten Stimmen vergeben.

Schmuggel (2x): Diese Karte wird neben dem Spielplan platziert. Während ihres Zuges können die Spieler beliebig viele verdeckte Mittelsmänner (offen oder verdeckt) auf diese Karte setzen. Vor der Abrechnung des Marktes werden diese Mittelsmänner ausgezählt und der stärkste Spieler erhält wahlweise entweder 2 beliebige Edelsteine, 1 schwarzen Edelstein oder 3 Siegpunkte.



Vermittlung: Bei der Abrechnung des Marktes bringt jede Spalte einen Edelstein ein. Die Farbe des Edelsteins entspricht der Farbe der Spalte. Die Edelsteine werden nach den üblichen Regeln den Spielern zugeordnet und die Wertveränderungen der Edelsteinsorten finden wie üblich statt.

Demokratie (V): Alle Mittelsmänner in diesem Viertel zählen in der Abrechnungsphase 1 statt ihrem aufgedruckten Wert (dies gilt ebenfalls für die Mittelsmänner mit dem Wert 0).

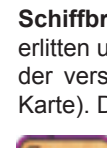


Bereicherung (V): Jeder Edelstein (der schwarze eingeschlossen), der im Zuge der Abrechnung in diesem Viertel gewonnen wird, bringt seinem Eigentümer sofort einen Siegpunkt ein.

Inkognito (V): In diesem Viertel dürfen nur verdeckte Mittelsmänner eingesetzt werden. Es ist jedoch nicht erlaubt, einen Mittelsmann der eigentlich offen gesetzt werden müsste, hier verdeckt einzusetzen.



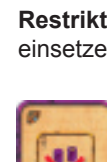
Indiskretion: Bei der Abrechnung der Spalten auf dem Markt steigt der Wert der Edelsteinsorte, auf deren Spalte am meisten geboten wurde, um 4 Punkte statt nur um 2. Die zweite Edelsteinsorte steigt um 2 Punkte. Gleichstände werden wie gewohnt behandelt und die Edelsteinsorten, deren Wert fällt, auch (d.h. -1, -2).



Schiffbruch (V): Das Schiff, welches an diesem Hafen anlegen sollte, hat Schiffbruch erlitten und kommt daher nicht an. Daher können in diesem Viertel nur noch die Boni der verschiedenen Gegenden gewonnen werden (schwarzer Edelstein, 3 Punkte, Karte). Der Kapitän kann in diesem Viertel nicht eingesetzt werden.



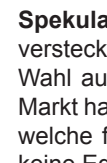
Quarantäne (V): Dieses Viertel steht unter Quarantäne, daher sind seine Gegenden leer (man deckt für dieses Viertel auch keine Personenkarte auf). Das Schiff ist die einzige Einnahmequelle in diesem Viertel (die Abrechnung erfolgt normal).



Restriktion (V): In diesem Viertel darf jeder Spieler maximal 2 Mittelsmänner einsetzen.



Revolte (V): Alle Spezialaktionen haben in diesem Viertel keine Wirkung. Es ist daher unmöglich Gegenden zu blockieren, Mittelsmänner dorthin zu versetzen, den Wert einer Gegend zu ändern, verdeckte Mittelsmänner anzuschauen, usw...



Spekulation: Jeder Spieler wählt verdeckt aus dem Vorrat einen Edelstein und versteckt ihn hinter seinem Sichtschirm. Am Ende der Partie decken die Spieler ihre Wahl auf. Wer die Edelsteinsorte gewählt hat, welche den höchsten Wert auf dem Markt hat (Gleichstände werden wie üblich aufgelöst), erhält 3 Siegpunkte, diejenigen welche falsch geraten haben bekommen 2 Siegpunkte abgezogen (man darf auch keine Edelsteinsorte wählen, dann erhält man weder positive noch negative Punkte).



Transparenz (V): In diesem Viertel können nur offene Mittelsmänner eingesetzt werden. Es ist jedoch nicht erlaubt, einen Mittelsmann der eigentlich verdeckt gesetzt werden müsste, hier offen einzusetzen.

Markierungskarten: Die Markierungskarten werden verwendet, falls eine Edelsteinsorte in der Bank zur Neige geht. In einem solchen Fall geben alle Spieler, die 5 oder mehr Edelsteine dieser Sorte besitzen, 5 Edelsteine ab und ersetzen sie durch eine entsprechende Markierungskarte.

Ys zu dritt

Alle Regeln des Spiels zu viert bleiben unverändert, aber:

Die Spieler müssen zu Beginn der Partie entscheiden, ob sie 3 oder 4 Stadtviertel verwenden wollen (wenn 3 Stadtviertel verwendet werden, wird das Viertel Nr. 4 nicht benutzt). Wenn nur 3 Viertel verwendet werden, wird die Partie schwieriger.

Man gewinnt nur noch 3 Edelsteine in jedem Hafen (d.h. die drei Edelsteine auf der Karte, ohne den großen doppelt zu zählen). Wenn ein Viertel abgerechnet wird, gewinnt der Spieler, welcher die Mehrheit hat, 2 Edelsteine und der zweite einen Edelstein. Der dritte gewinnt also nichts.

Um den Markt zu bestücken, verwendet man nur die beiden kleinen Edelsteine der Schiffskarte, die gezogen wird. Diese Edelsteine werden auf die 2. und 3. Zeile des Marktes gesetzt. Auf die 1. Zeile können keine Mittelsmänner eingesetzt werden (wie die Zeile 0 im Spiel zu viert).

Ys zu zweit

Man spielt mit den zusätzlichen Regeln für die Partie zu dritt (jedoch obligatorisch mit nur 3 Stadtvierteln). Außerdem:

Jeder Spieler nimmt die 11 Mittelsmänner seiner Farbe und vier Mittelsmänner mit den Werten 4, 2, 1 und 0 einer dritten Farbe (welche einen neutralen Spieler repräsentiert). Der Markierungsstein des neutralen Spielers kommt mit den Markierungssteinen der anderen Spieler auf die Siegpunkteleiste. Der neutrale Spieler nimmt nicht an der Bestimmung des Startspielers teil, die beiden Spieler erhalten daher die Spielerreihenfolgekarten «1» und «2».

Während seines Zuges setzt ein Spieler seine Mittelsmänner ein wie in der Grundregel beschrieben (einer verdeckt, einer offen). Zusätzlich setzt er einen seiner neutralen Mittelsmänner verdeckt auf ein beliebiges Feld. Die neutralen Werte der neutralen Mittelsmänner dürfen nicht mehr angeschaut werden, sobald sie eingesetzt wurden..

Nach der Einsetzphase fährt man mit der Abrechnung fort, wobei folgende Änderungen zu beachten sind:

Der neutrale Spieler gewinnt alle Gleichstände (außer wenn ein Spieler die Karte «Intrigant» spielt).

Falls der neutrale Spieler eine der Karten «Prinz» oder «König» gewinnt, erhält er die normalen Siegpunkte, jede andere Karte wird wirkungslos abgeworfen und der neutrale Spieler erhält stattdessen einen Edelstein.

Wenn der neutrale Spieler einen Edelstein wählen muss, nimmt er automatisch die Edelsteinsorte, welche auf dem Markt den höchsten Wert hat. Wenn mehrere Sorten den höchsten Wert haben, nimmt er diejenige, die am weitesten links ist (d.h. Blau, dann Grün, dann Gelb, dann Rot).

Wenn der neutrale Spieler die Abrechnung eines Stadtviertels gewinnt, wählt er von den Edelsteinen, die auf der Schiffskarte verfügbar sind, automatisch diejenigen, die auf dem Markt den höchsten Wert haben. Wenn ein weißer Edelstein verfügbar ist, nimmt er zuerst diesen und ersetzt ihn durch einen Edelstein der Sorte, welche auf dem Markt am meisten wert ist (diejenige am weitesten links im Falle eines Gleichstandes).

Wenn der neutrale Spieler die Werte auf dem Markt verändern muss, steigert er immer zuerst die Edelsteinsorten, von denen er am meisten besitzt. Wenn er gleich viele Edelsteine von zwei oder mehr Sorten besitzt, wählt er die Sorte, welche am weitesten links ist.

Am Ende der Partie erhält der neutrale Spieler für Edelsteinsorten, von denen er keinen einzigen besitzt, trotzdem die Punkte für den dritten Platz.

Anmerkung: Wenn die Spieler erfahren genug sind, können sie die Stärke des neutralen Spielers erhöhen, indem sie für ihn die Mittelsmänner der Werte 4, 3, 1 und 0 spielen (oder sogar noch höherwertige).

Ys zu fünft

Um diese Variante zu spielen benötigt man Mittelsmänner einer fünften Farbe. Alle Regeln des Spiels zu viert werden beibehalten, außerdem ist zu beachten:

Von den 11 Mittelsmännern, die jeder Spieler zu Anfang besitzt, wird einer mit dem Wert 1 und einer mit dem Wert 3 entfernt (diese Mittelsmänner werden aus dem Spiel entfernt).

Um den Markt zu bestücken nimmt man die 4 Edelsteine der Schiffskarte die gezogen wurde (der grosse Edelstein zählt also doppelt). Diese Edelsteine kommen zufällig verteilt auf die Zeilen 0, 1, 2 und 3 des Marktes. Während der Einsetzphase, können daher Mittelsmänner auf die Zeile 0 des Marktes gesetzt werden (wie für alle anderen Zeilen erhält man dafür einen Siegpunkt).

Das Bieten um die Zugreihenfolge findet wie gewöhnlich statt, außer das es zusätzlich eine Karte Nummer 5 gibt.

Während der Einsetzphase werden statt der üblichen vier Runden nur drei gespielt (die Spieler werden also 6 Mittelsmänner einsetzen, drei verdeckte und drei offene, statt der üblichen 8).

Am Ende der Partie wenn die Edelsteinsorten Blau, Gelb, Grün und Rot abgerechnet werden, erhält der Spieler an fünfter Position keine Siegpunkte. Desgleichen gilt wenn zwei Spieler auf dem vierten Platz einen Gleichstand haben (normale Regel bei Gleichstand zwischen Spielern).

Die Gunst des Königs

Die Variante "Gunst des Königs" (deren Verwendung sehr empfohlen wird), kann mit 3, 4 oder 5 Spielern gespielt werden. In jedem Fall gewinnen nur die drei ersten «Günstlinge» Punkte (es sei denn Gleichstände erzwingen das Aufteilen von Punkten).