

Ys - Kurzspielregel

Jeder Spieler erhält 1 Spielreihenfolge-Karte.

Die Spieler einigen sich vorab, ob man unter seine eingesetzten MM' sehen darf.

Ablauf einer Runde.

1.) Vorbereitungen:

- Je Viertel wird 1 Personen-Karte aufgedeckt.
- Je Hafan wird 1 Schiffskarte (Edelsteine) aufgedeckt (großer Stein = 2x angeboten).
- Beim Markt wird 1 Schiffskarte ausgelegt und die Zeilen des Marktes mit den angezeigten Edelsteinen befüllt, außer Zeile "0".

2.) Spielreihenfolge:

- Alle Spieler legen verdeckt 2 MM* vor ihren Sichtschirm und decken gleichzeitig alle MM* auf. Stärke eines Spielers = Summe der MM*-Stärken.
- Höchstbieter wählt seine Spielreihenfolge (Karte) für diese Runde. Alle weiteren Spieler verfahren in Reihenfolge ihrer Stärke ebenso.
- Gleichstand: niedrigere Reihenfolgekarte geht vor hoher.
- Nach den Entscheidungen erhalten alle Spieler ihre gewählte Reihenfolgekarte.

3.) Einsetzen der Mittelsmänner (4 Durchgänge je Spieler):

- In Spielreihenfolge setzt jeder Spieler 1 verdeckten und 1 offenen MM* auf ein Feld oder einen Bereich folgender Art:
 - Ein MM* mit Wert "0" gewinnt, wenn er allein bei einer Wertung ist.
 - Es gibt - außer auf dem Markt - kein Limit von MM* in einer Gegend.
- 4mal reihum setzt jeder Spieler 2 MM* ein.
 - a) Marktfeld (jeder MM* dort bringt sofort 1 Siegpunkt)
 - b) Hafengegend (Außenring)
 - c) Geschäftsgegend (mittlerer Ring)
 - d) Palastgegend (innerster Ring)

4.) Abrechnung nach einem Durchgang:

Bis zum Ende der Abrechnung belassen alle Spieler ihre gewonnenen Steine vor ihrem Sichtschirm.

- Der letzte MM* eines Spielers wird offen vor den Sichtschirm gesetzt und nimmt teil als dritter Entscheider bei Gleichständen.
- Abrechnung beginnt im 1. Viertel, wo alle MM* aufgedeckt werden.

a) VIERTEL:

- Alle Spieler addieren die Stärke ihrer MM*.
 - Stärkster Spieler: wählt 2 Edelsteine lt. Hafenkarte.
 - Zweitstärkster: wählt 1 Edelstein, Drittstärkster: erhält übrigen Edelstein.
- Ein weißer Stein (Joker) muss sofort eingetauscht werden (nicht in schwarz).

b) HAFEN: Stärkster Spieler erhält 1 schwarzen Edelstein.

c) GESCHÄFTSGEGEND: 3 Siegpunkte für stärksten Spieler.

d) PALASTGEGEND: Stärkster Spieler erhält die Personenkarte.

- Je Runde sind 2 Karten (Limit) einsetzbar, gerade erhaltene erst ab Folgerunde.
 - König, Prinz und Edelstein-Jokerkarte: sofort ohne Limitanrechnung einsetzen.
 - Der Einsatzzeitpunkt einer Personenkarte wird durch Symbole geregelt.
- Alle Viertel werden in gleicher Weise abgehandelt.

e) MARKT:

Zeile: Höchste Summe MM*-Stärke eines Spielers einer Zeile = erhält Edelstein.
Patt bei Zeilen: siehe Regelung "Gleichstand (a-f)".

Spalte mit höchster..niedrigster **Summe gesamt an MM*-Stärke:** +2, +1, -1, -2 auf Edelstein-Skalen verändern. Patt bei Spalten: **Anzahl MM*** je Spalte, danach gilt zur Pattlösung dann Regelung "Gleichstand (a-f)".

f) - Höchster Bieter (Summe MM*-Stärke) am Markt: 1 Skala um +1 oder -1 verändern.

Gleichstand (a-f): Höhere Stärke der MM* vor Sichtschirm, sonst Spielreihenfolge.

Spielende:

- Jeder zählt seine Edelsteine je Sorte.

- Schwarze Edelsteine: Anzahl 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7+ ==> 1, 4, 8, 12, 16, 20, 24 Punkte.

Rang** ==>	Höchster	Zweithöchster	Vorletzter	Letzter
Meistbesitzer	24	20	16	12
Zweitmeister	18	15	12	9
Drittmeister	12	10	8	6
Viertmeister	6	5	4	3

Gleichstand bei Spielern bei Edelsteinen einer Sorte: jeder = Punkte der nächstniedrig. Stufe (z.B.: A hat 7, B und C haben je 6 Steine: A=1. Platz, B und C = 3. Platz)

*MM = Mittelsmann

**Rang der Edelstein-Sorten auf Skala (Gleichstand: Sorte weiter links führt)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de