

## 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 Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)