

Ys – Magyar szabály

Egy játék Cyril Demaegdtól
Illusztráció Arnaud Demaegd
Design Cyril Demaegd
Fordította Valentin

Ys és egyéb...

Az Ys-t 2-4 személy játszhatja. A következőkben a szabálykönyv a 4 játékos verziót magyarázza el. A 2 ill. 3 személyes szabályvariációk a szabálykönyv végén találhatóak.

A **Királyi kegy** variáció taktikusabbá teszi a játékot. Ezt haladó játékosoknak ajánljuk, akik ezt minden nehézség nélkül tudják már játszani.

Az **Ys Express** variáció azoknak ajánlott, akik idő szűkében vannak, de szeretnének egy gyorsat játszani.

Az **Ys-t** 5 és 6 játékos is játszhatja. Ezért vannak a táblán olyan elemek is, amiket esetleg ez a szabályfüzet nem említ! Több info a játék hivatalos honlapján:

www.vstari.com/ys

A játéktábla

- 1 Ys városa
- 2 Negyed
- 3 A kikötő kerülete
- 4 A kereskedők kerülete
- 5 A palota kerülete
- 6 Kikötő
- 7 Karakterkártyák helye
- 8 A negyed száma
- 9 Piac
- 10 A drágakövek értéke
- 11 A drágakövek kezdőértéke
- 12 Trónterem
- 13 Körjelző
- 14 Pontjelző vonal
- 15 A pontjelzők kezdőhelye



Egyszer volt, hol...

Régmúlt korban Gradlon király, lányának, Dahutnak felépíttette Ys pompás városát. Óriási tengeri gátak védték a várost a tajtékzó hullámoktól. Dahut úgy határozott, hogy Yst a leghatalmasabb helyé teszi Bretagneban; ezért sárkányokat küldött ki, hogy ékszerekkel megrakodott hajókat ragadjanak el a nyílt tengerről....

A játék célja

A játékosok Ys város kereskedőhercegeinek bőrébe bújnak. Az üzletkötők hálózatát felhasználva, drágaköveket adnak és vesznek, és így hatalmukat növelve pénzt keresnek (győzelmi pont formájában). Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végéig üzletkötőinek rafinált felhasználásával a legtöbb aranyat szerzi.

A játék elemei

- 1 játéktábla
- 56 üzletkötő (14 db. minden színhez)
- 5 pontjelző (1 db. színenként + 1 körjelző)
- 145 drágakő (kocka) (30 darab színenként, 20 fekete, 5 fehér)
- 1 ív matrica (14 minden színhez)
- 4 paraván
- 24 'karakter' kártya (4 darab kék és 20 darab sárga kerettel)
- 24 'hajó' kártya
- 6 sorrendjelző kártya
- szabálykönyv



Az első játék előtt óvatosan ragasszunk minden üzletkötőre egy darab matricát a hozzá tartozó színből. Hajtogassuk be a paravánt a fekete vonal mentén.

Előkészületek

- A játéktáblát tegyük az asztal közepére. A körjelzőt helyezzük a körszámláló vonal első mezőjére (13), majd a hajókártyákat arccal lefelé a tábla mellé.
- Minden játékos választ egy színt és elveszi a hozzá tartozó paravánt, 11 üzletkötőt, és a pontjelzőjét (három 2-es értékű üzletkötőt mindenki hagyjon a dobozban). A pontjelzőket tegyük a pontjelző vonal start mezőjére (15), a továbbiakban ezen a vonalon fogjuk a megszerzett pontjainkat számlálni. Keverjük meg a négy (1-4-ig) sorrendjelző kártyát, majd minden játékosnak osszunk ki egyet. Miután mindenki kapott egyet, minden játékos helyezze azt arccal felfelé a paravánja elé.
- Keverjük meg a 15 sárga szélű karakterkártyát is. Arccal lefelé helyezzünk az erre a célra kijelölt helyekre (7) három-három darabot. Anélkül, hogy megnéznénk őket, tegyük a maradékot vissza a dobozba. Ezután helyezzük el, valahova közel a tábla mellett a 4 kék keretű karakterkártyát.
- Végül tegyünk egy-egy megfelelő színű drágakövet a drágakőértékelző tabella start mezőire (11).

A játék működési elvei

Minden játékos egy 11 főből álló üzletkötői csoportot irányít. Minden üzletkötőnek van értéke 0-4-ig. Ez az érték azt mutatja, hogy mennyire rátermett az adott üzletkötő a reábizott feladatban. A 0-ás értékű üzletkötőt rendkívül lusta (ám nem haszontalan, ahogy azt később látni fogjuk), a 4-es értékű pedig kifejezetten szorgalmas és rátermett...

Minden körben hajók fognak befutni drágakövekkel megrakottan a város kikötőibe. Azért, hogy a drágaköveket megszerezzék, ezek értéküket növeljék és az arisztokrácia segítségét kiérdemeljék, a játékosoknak a város különböző helyein többséget kell szerezniük az üzletkötőkkel. Az azonos területen tevékenykedő üzletkötők összedolgoznak, értékeik összeadódnak. A játékosok egyik részüket úgy helyezik le, hogy azok értékét bárki láthatja, a másik részüket viszont titkosan, így akár blöffölhetnek is az adott üzletkötő értékét illetően.



A táblán két nagy egység van, ahová üzletkötőt küldhetsz. Az egyik a **Város**, a másik pedig a **Piac**.

• Ys városa :

Ys városa: A város **négy negyedre** van feosztva. A hajón érkezett drágaköveket az a három játékos szerzi meg, akik az adott negyedben az üzletkötőkkel a legnagyobb befolyást szerezték (a befolyásod mértéke a negyedben található üzletkötők értékeinek összege). Ezen kívül, minden negyed további **három kerületre** van felosztva, amik további lehetőségeket biztosítanak. Az üzletkötők emiatt nem csak a negyed drágaköveit szerezhetik meg, hanem a kerülettől függően egyéb bónuszokat is kaphatnak.

A kikötő kerülete: A kódos kikötőkben az üzletkötők igazi kincsekre lelhetnek. Az a játékos, akinek az üzletkötői itt többséget alkotnak, kap egy igazán ritka fekete drágakövet. Ezekhez a speciális drágakövekhez csak a kikötőkben lehet hozzájutni (főként kéz alatt). A játék végén hatalmas vagyonra lehet szert tenni velük.

A kereskedők kerülete: A kereskedőknél jó üzleteket köthet az a játékos aki ebben a kerületben a többséget megszerzi. Az üzletkötők jó profitot dolgozhatnak itt. Minden körben azonnal pénzt szerez, aki jó beosztottjait küldi ide és a kereskedők bizalmát élvezzi (többséget szerez).

A palota: Titokzatos és befolyásos emberek laknak a palotában. Az a játékos, aki üzletkötőivel megszerzi itt a többséget, azonnal kap egy karakterkártyát. Ezt aztán belátása szerint saját előnyére felhasználhatja.

• A piac :

A piac alakítja ki a drágakövek értékét. Amikor egy játékos üzletkötőt küld a piacra és lehelyezi ott azt, egyben egy sort és egy oszlopot is választ egyben. Az egy **oszlopon** álló üzletkötők az adott oszlophoz tartozó drágakő értékét változtatják meg minden kör végén. A vízszintes **sorban** pedig különféle drágakövekhez juthatunk.

Hatféle drágakövet szerezhethetünk : kék, zöld, sárga, piros, fekete és fehér. A fehér drágakövek, amelyeket néha a hajók a kikötőkbe szállítanak, elvarázsooltak. Azon nyomban amikor egy játékos megszerzi őket egy másik színű drágakővé változnak. Másszóval, amint megszerzett egyet a játékos, ki kell hogy cserélje egy másik alapszínre a bankban (kék, piros, sárga és zöld).

A játék végén, a játékosok által birtokolt kövek és a piaci ár függvényében mindenki aranyra váltja a drágaköveit (győzelmi pontra), és kiderül ki volt a legrátérmettebb kereskedőherceg. A fekete drágaköveknek szabott árfolyama van, amit ugyancsak hozzáadunk a játékos pontjaihoz. A leggazdagabb játékos nyeri a játékot.

A játék menete

A játék **négy körből** áll, valamint minden kör **négy fázisból**.

1. fázis – A kör kezdőfelállítása

Karakterek : Minden negyedben fordítsuk meg a legfelső kártyát. A játékos úgy tudja az adott negyedhez tartozó kártyát megszerezni, hogy az adott palotakerületben az üzletkötői összeadott értékével a többséget megszerezi. A kártyák speciális képességei a szabálykönyv végén találhatóak.

Az utolsó körben minden játékban levő sárga keretes kártyát eltűnt már a tábláról. Ekkor kerülnek játékba a kék keretes karakterkártyák. Mindegyiken van egy **fehér drágakő**. A játékos, aki egy ilyen kártyát megszerzi, azon nyomban választása szerint egy darab sárga, zöld, piros, vagy kék drágakövet vesz a bankból, majd a kártyát a felhasznált lapokhoz teszi.



Példa : Az szerzi meg ennek a palotakerületnek a kártyáját, aki ebben a palotakerületben a többséget megszerezte.

Hajók : Egyenként húzzunk fel egy-egy 'hajót', és tegyük a kikötőkbe, abban a sorrendben, ahogy azt a tábla mutatja (8). Ezek a kártyák azt mutatják, hogy milyen drágaköveket lehet ebben a negyedben megszerezni.

Minden 'hajóban' van két kicsi és egy nagyobb drágakő. A nagy drágakő **kettő** azonos színű drágakőnek felel meg. Tehát minden negyedben összesen **négy drágakövet** szerezhhetnek a játékosok összesen.

Megjegyzés : Fehér drágakő mindig csak egy van a kártyákon.



Példa : Ebben a negyedben az a játékos, aki üzletkötőinek összeadott értékével a legnagyobb befolyást szerezte, választhat két követ a 2 kék, az 1 fehér és az 1 piros közül.

Piac : Húzzunk egy ötödik 'hajó' kártyát és tegyük a kártyának megfelelő három drágakövet a bankból az 1-es, 2-es és 3-as számú mezőre a piacon.

Amennyiben fehér drágakő is van a kártyán, azt tegyük az 1-es számú mezőre. A többi színű lényegtelen a sorrend. Ugyancsak nem számít itt a kő nagysága sem.

Ezután a kártyát dobjuk a felhasznált lapok paklijába.



Példa : A kártyán van egy fehér drágakő. Tegyük egy fehér követ az 1-es sorba, a másik kettőt pedig a 2-es és 3-asra.

2. fázis – A játékosok sorrendje

Először, másodszor...

Mivel nem az óra járása szerint fognak egymás után következni, ebben a fázisban a játékosok meghatározzák a játéksorrendet. Minden játékos két üzletkötő felhasználásával igényelhet magának választási lehetőséget. Ezeket az embereit ezután már nem veheti igénybe. Ebből adódóan az, aki sokat ajánl itt, az kevesebb szorgalmas emberét küldheti később a városba és a piacra üzletet kötni.

Licitálás : A játékosok titokban kiválasztanak két üzletkötőt. Amikor mindenki végzett, egyszerre a parván elé teszik embereiket. Mindenki összeadja az üzletkötői értékét. Mindig a nagyobb összeg nyer.

Döntetlen : Amennyiben döntetlen alakul ki valahol, az addigi sorrendjelző kártya dönti el ki választhat előbb. **Annak a játékosnak van elsőbbsége, akinek kisebb szám látható a sorrendjelző kártyáján.**

A legnagyobb üzletkötői összeggel rendelkező játékos választ először, hogy melyik pozíciót szeretné (első, második, harmadik, vagy negyedik). Ezután a második legnagyobb összeggel rendelkező választ és így tovább.

Ezután a választott sorrendjelző kártyáját mindenki maga elé veszi.

A két üzletkötő a parván előtt marad, ezeket a játékosok nem használhatják a kör további részében.

A legjobb hely ?

Az esetek zömében a licitet megnyerő játékos a negyedik helyet választja. Ez azért van, mert így reagálni tud a többiekre, és övé az utolsó szó. Mindenesetre ez azt is jelenti, hogy a következő körben hátrányosabb helyzetből indul a döntetlenek tekintetében... A negyedik hely jó pozíció a sorrendben, de nem garantálja a győzelmet !



Példa : Ez az első kör. Az előkészületek keretében a fent látható sorrendjelző kártyákat kapták a különböző színű játékosok...



Példa (folytatás) : A játékosok kiválasztanak két üzletkötőt, majd egyszerre felfedik őket. Kék üzletkötőinek összege 1 (1+0), Narancs 5 (4+ 1), Liláé 6 (4+2) és Sárgáé 5 (3+2). Lila ajánlotta a legtöbbet, és a 4-es kártyát választja (azért, hogy mindig reagálhasson a többiek lépéseire). Narancs és Sárga között döntetlen van, de Narancs sorrendjelzője alacsonyabb számú mint Sárgáé (amint az fent látható, Narancs 2-es volt a 2-es és Sárgáé a 4-es számú). Narancs az első pozíciót választja, Sárga pedig a hármas számú kártyát. A Kéknek ezután már csak a második pozíció jut.



Példa (befelyezés) : Most mindenki megkapja az e körre érvényes kártyáját. Narancs az 1-eset, Kék a 2-eset, Sárga a 3-asat, Lila pedig a 4-es kártyát.

A következő fázisban ('üzletkötők elhelyezése'), ebben a sorrendben fognak egymás után következni.

3. fázis – Az üzletkötők elhelyezése

A játékos sorrend szerint egymás után mindenki lehelyez két üzletkötőt. Az egyiket nyíltan (számmal felfelé), míg a másikat titkosan (számmal lefelé) kell a táblán elhelyezni.



Amennyiben a játék elején a játékosok ebben megegyeztek, mindenki számmal felfelé teszi le mind a két üzletkötőjét (ez az első játék alkalmával kifejezetten ajánlott).

Az üzletkötőket mind a városban, mind a piacon elhelyezhetjük (mindkettőt a városra, mindkettőt a piacra, vagy egyiket a városra, másikat a piacra).

A piacon mezőnként csak egy üzletkötő állhat, ezen kívül pedig nem állhat ember a 0-s sorban (ezt a sor csak 5 játékos esetén használjuk). **A városban ilyen számbeli megkötés a kerületekben nincs.**

A piac bónusza : Amikor egy üzletkötőt egy játékos elhelyez a piacon, az spekulációival szerez megbízójának egy aranyat. **A játékos aki üzletkötőt helyez a piacra, azon nyomban előrelépteti a pontszámát egy mezővel.** Amennyiben az üzletkötőt ezután eltávolítják innen (pl. egy kártya hatására), a pont ennek ellenére megmarad.

Egy körben minden játékos az előző fázisban megállapított sorrendben tehet le két üzletkötőt (1. játékos, majd 2., 3. 4., majd megint az 1., és így tovább). Következésképpen a fázis végéig mindenki nyolc üzletkötőt helyez el a táblán (négyet számmal felfelé és négyet számmal lefelé).

Az utolsó üzletkötőt, ami a játékosok birtokában maradt, mindenki a parvánja elé teszi a már ott levő kettő mellé. Ezt a három beosztottat fogjuk az esetleges döntetlenek feloldására felhasználni.



Példa : Lila lépése során lehelyezett egy üzletkötőt számmal felfelé a piacon, és egyet számmal lefelé a városban. Narancs mikor sorra kerül, le szeretne tenni egy üzletkötőt a piacra, de azt nem teheti a 0-ás sorra, illetve a Lila által már elfoglalt mezőre.



Példa : Minden játékos elhelyezett nyolc üzletkötőt a táblán. A maradék egyet a parván elé tesszük a másik kettő mellé.



4. fázis – Értékelés : Ebben a fázisban értékeljük ki a tábla különböző részeit. Először mindig a várost, majd a piacot értékeljük.

A város kiértékelése : Fedjük fel a titkosan elhelyezett üzletkötők értékét **az 1. negyedben**, majd mindenki adja össze a saját embereinek az értékét. A legnagyobb összeggel rendelkező játékos választ **két drágakövet** a hajókártyán látható négyből és elveszi azt a bankból. A második legnagyobb összértékkel rendelkező játékos kiválaszt egyet a maradék kettőből, majd a harmadik helyezést elért játékos megkapja az utolsót (amennyiben csak egy van két játékos van jelen a negyedben, a bank megtartja a maradék drágaköveket). A játékosok ezután a megszerzett **drágaköveket** elhelyezik a **paravánjuk elé** (így azokat mindenki láthatja). Ezután megkezdjük a negyedhez tartozó kerületek kiértékelését :

A kikötőkerület: A legnagyobb összértékkel rendelkező játékos kap egy fekete drágakövet, amit ugyancsak a paraván elé helyez. Amennyiben senki nem helyezett üzletkötőt ide, a drágakő a bankban marad.

A kereskedőkerület: A legnagyobb összértékkel rendelkező játékos azonnal kap három aranyat, és előremozdítja a pontjelzőjét három mezővel.

A palotakerület: A legnagyobb összértékkel bíró játékos megkapja a negyedhez tartozó karakterkártyát. Amennyiben senki nem helyezett üzletkötőt ide, a kártya a felhasznált lapok paklijába kerül.

Döntetlenek : A döntetlenek feloldására, a játékosok a paravánjaik előtt álló három üzletkötő összértékét vetik össze. A nagyobb összértékkel rendelkező játékos nyeri a döntetlent. Amennyiben itt is egyenlőség van, a sorrendjelző kártyákat vetik össze. A kisebb sorrendjelző kártyaszámmal rendelkező játékos nyeri a döntetlent. Az első negyed kiértékelése immár befejeződött. Minden játékos visszaveszi ebből a negyedből az üzletkötőt és a paravánja mögé teszi őket. Ezután a fent leírt módon kiértékeljük a 2., 3. és 4. negyedet is. Majd megkezdődik a piac kiértékelése.

A piac kiértékelése : Fodítsuk fel az arccal lefelé álló üzletkötőket.

Minden **sorban** (1, 2 és 3), mindegyik játékos összeadja az üzletkötői értékét. A sorban nyertes elveszi a sorhoz tartozó drágakövet a bankból. A döntetleneket ugyan úgy kell feloldani, mint a városban (összeadva a paraván előtt álló üzletkötők értékét stb.)

Minden **oszlopban** adjuk össze az **adott oszlop minden játékosának** üzletkötői értékét. A legnagyobb értékkel rendelkező oszlophoz tartozó drágakő értékjelzőjét mozgassuk az értékjelző vonalon 2 mezővel feljebb. A második legnagyobbat pedig egygel. A harmadik helyezést elért drágakő egy mezőt visszacsúszik, a negyedik pedig kettőt. A döntetleneket a következőképpen oldjuk fel: nézzük meg, hogy melyik oszlopban van a **legtöbb bábú**, és a legtöbbet tartalmazó kerül ki győztesen (így pl. a három üzletkötőt tartalmazó megelőzi a kettőt tartalmazót). Így sem lehet döntlen? Ebben az esetben a paravánja előtt a legnagyobb értékkel rendelkező játékos dönt (és ha még itt is döntetlen van, akkor ahogy azt a városban is láttuk, a sorrendjelző kártya alapján választjuk ki ezt a játékos, aki eldönti a helyzetet).



A piac legjobb ajánlattevője : Az a játékos, amelyik üzletkötőinek összértéke a legnagyobb a piacon, most meg kell változtatnia az egyik drágakő értékét. A játékos választ egy drágakövet az értékjelzőn és egy mezővel feljebb, vagy lefelé helyezi azt. Amennyiben több játékosnak is azonos összértékűek az üzletkötői a piacon, úgy a városban leírt döntetlenfeloldó mechanizmust használjuk.

Ezután mindenki visszaveszi a paravánja mögé az, az előtt álló, és a piacon álló üzletkötőt.

A 0-s értékű üzletkötő : A kerületben, negyedben, vagy a piac egyik sorában **egyedül** álló '0'-ás értékű üzletkötő mindig nyer. Egy oszlopon álló '0'-ás üzletkötő mindig megelőzi azt a sort, amin nincs üzletkötő.

A kör vége: Ha eddig nem tettük volna meg, most eltávolítjuk a tábláról az összes hajókártyát, majd a körjelzőt egygel előrébb toljuk és kezdődik a következő kör.

Példa :



Minden játékos összeadja a negyedben álló üzletkötőinek értékét.

$$\text{Kék} : 4+3+2 = 9$$

$$\text{Narancs} : 4+1 = 5$$

$$\text{Lila} : 3+3 = 6$$

$$\text{Sárga} : 4+4 = 8$$

A sorrendjelzők és a paraván előtt álló bábuk.

Kék nyerte ebben a negyedben az összesítést és kap két drágakövet. Ő egy kéket és egy pirosat választ. Sárga választ másodsor. Ő a második kék drágakövet választja. Lila a harmadik és elveszi az utolsót, ami egy zöld kő. Narancs nem kap drágakövet. Ezután megnézzük a kerületeket :

Kikötőkerület : Sárga kap egy fekete követ köszönhetően a 4-es üzletkötőjének.

Kereskedőkerület : Sárga és Narancs között döntetlen van (4 és 4). Segítségül hívjuk tehát a paravánok előtti üzletkötők összértékét. Sárgának 6 (3+2+1), míg Narancsnek 5 az összértéke (4+1+0). Sárga azonnal kap 3 aranyat, és előretolja három mezővel a pontjelzőjét. Narancs nem kap pontot.

Palotakerület : Kék nyeri a 4-es üzletkötőjével ezt a kerületet, és megkapja a negyed kártyáját.

A piac értékelése :

1. sor: Kék és Narancs között döntetlen van (3+1 = 4 Kéknek, ami megegyezik a Narancs 4-es üzletkötőjével). Megnézzük a paraván előtt állók értékeit : Kéké 5 (1+0+4) és Narancsé is 5 (4+1+0), de Narancs sorrendjelzője kisebb számot mutat, ezért megnyeri a fehér drágakövet, amiért azonnal vesz egy választása szerinti zöldet a bankból.

2. sor : Sárga nyer a 3-assal egy sárga drágakövet.

3. sor: Lila nyeri az 1-essel a piros drágakövet.

Oszlopok : Mind a négy sorban azonos az eredmény (4), ezért minden egyes sorban megszámláljuk, hogy hány üzletkötő áll ott. A kék és a piros sorban is három áll, míg a zöldön csak egy. Tehát a kék és a piros között kell a döntetlent feloldani: Lila fogja az első helyezettet kiválasztani (mivel neki vannak a paravánja előtt a legnagyobb összértékben üzletkötői), és Ő a kék oszlopot választja. A kék drágakő kettővel lett értékesebb, a piros egygel, és a zöldet egy mezővel, a sárgát pedig két mezővel mozdítjuk lejjebb.

Végül Narancs lett a legjobb ajánlattevő a piacon: Narancsnak és Kéknek is az üzletkötői összértéke 4, és mindkettőjüknek 5-ös a paraván előtti értéke. Tehát meg kell néznünk kettejük sorrendjelzőit. Narancsnak kisebb ez a kártyája, és ezért kiválasztja a zöld drágakövet és megnöveli az értékét egygel.

A játék vége

Amikor vége az utolsó körnek, minden játékos megszámlálja, hogy melyik színből mennyit gyűjtött (kék, zöld, sárga és piros). Ezután minden egyes szint megnéznak kezdve a legértékesebbtől, és a gyűjtött drágakövek száma alapján megkapják az alábbi táblázat alapján meghatározott pontokat.

	1. drágakő	2. drágakő	3. drágakő	4. drágakő
1. játékos pontjai	24	20	16	12
2. játékos pontjai	18	15	12	9
3. játékos pontjai	12	10	8	6
4. játékos pontjai	6	5	4	3

Tehát az a játékos, aki a legtöbbet gyűjtötte a legértékesebb drágakőből 24 pontot kap. A játékos aki a második legtöbbet gyűjtötte ebből az 18 pontot kap, a harmadik 12 pontot, a negyedik pedig 6 pontot. Ha a játékos nem szerzett az adott drágakőből egy darabot sem, nem kap pontot. Ezt a metódust aztán végigvisszük az összes drágakőfaján.

Döntetlen a drágakövek értékében: Amennyiben több drágakőfajának is ugyan az az értéke, az a drágakőfajta lesz az értékesebb, amelyiknek az oszlopa az értékjelző táblázatban balrább van. Tehát pl. a kék megelőzi értékben a zöldet, ami megelőzi a sárgát, ami megelőzi a pirosat.

Példa: A kék és a piros drágakövek egyenlő mértékben a legértékesebbek (majd utánuk a következő legértékesebb a sárga, és végül a zöld). A kék drágakövek oszlopa van a legbalrább, és így értékesebbek, mint a pirosak. Az a játékos akinek a legtöbb kék drágaköve van, kap 24 pontot (a második legtöbb kéket birtokló játékos 18 pontot kap, a harmadik 12 pontot, és végül a negyedik 6 pontot). Az a játékos, akinek a legtöbb piros drágaköve van, 20 pontot kap (15 illeti a második játékos, 10 a harmadikat, 5 pedig az utolsót). A sárga drágakövekért 16, 12, 8 és 4 pontot kapnak a játékosok, és végül a zöldért 12, 9, 6 és 3 pontot.

Döntetlen a játékosok között: Amennyiben a játékosok között alakulna ki egyenlőség egy adott drágakő számában, úgy mind a ketten azt a következő kisebb pontszámot kapják, mint ami a táblázat alapján a helyezésük szerint járna.

Példa: A kék drágakő lett a legértékesebb. A játékosnak 6 drágaköve van, B és C játékosnak 5 köve és D-nek pedig három. A 24 pontot kap, B és C mindketten egyenként 12 pontot (tulajdonképpen a 3. helyért járó pontot). D pedig 6 pontot szerez.

Ezután mindenki összeadja a megszerzett fekete drágakövei számát és az alábbi táblázat alapján kap pontokat (aki 7-nél több fekete drágakövet gyűjt össze, az is csak 24 pontot kap).

Fekete drágakő	1	2	3	4	5	6	7+
Pontok	1	4	8	12	16	20	24

A színes és a fekete drágakövek kiértékelése után az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén meg kell számolni az összes (fekete és színes) drágakövet, és az a játékos nyer, aki a legtöbbet gyűjtötte.

Karakterkártyák

A karakterkártyák felhasználásával segítségül hívhatod a város legbefolyásosabb személyiségeit. Nekik megvan a képességük, hogy megváltoztassák a játék szokásos menetét! A megszerzett kártyákat úgy kell tartani, hogy azt a többiek ne lássák. Az éppen megszerzett karakterkártyákat csak a **következő körtől lehet felhasználni**. Minden játékos **egy körben csak két kártyát játszhat ki**. A **Király** és a **Herceg** kártya, valamint a **négy kék keretes kártya** (amelyikkel fehér drágakökhöz juthatunk) különbözik a többitől: Ezeket azonnal fel kell használni, és nem vonatkozik rájuk a körönkénti két kártyás limit.

A kártya felső részében található ikon megadja, hogy a kártyát mikor használhatjuk fel:



A kártyát az értékelőfázis végén használhatjuk fel.



Ha csak ez a jel van a kártyán, azt csak az üzletkötők lehelyezése fázis elején használhatjuk. Amennyiben egy csillag is van mögötte, akkor csak ennek a fázisnak egy speciális időpontjában használhatjuk (lásd köv. old.).



A kártyát csak az értékelőfázis elején használhatjuk fel.

A kártyákat a játékosrend szerint játszuk ki. Ezért az **üzletkötők lehelyezése fázis és az értékelőfázis előtt és végén** megkérdezzük az összes játékos, hogy akarnak-e egy, vagy több kártyát kijátszani (sorrend szerint).



Alkimista : Az értékelés után a játékosnak lehetősége nyílik az egyik drágakövet egy másik színűre cserélni. Nem lehet fehér, vagy fekete drágakőre cserélni. Amennyiben a játékos nem akar, nem kötelező cserélnie. Mindkét esetben a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



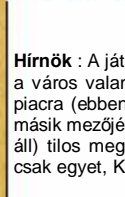
Bankár : A játékos választ egy drágakőfaját és megnöveli az értékét eggyel, majd választ egy másikat és annak lecsökkenti eggyel. Mind a két lépés kötelező. Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.

Kapitány : A játékos felcserél két hajókártyát a kikötőkben levők közül. Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Püspök : A játékos az üzletkötők lehelyezése fázis során az összes üzletkötőt értékkel lefelé helyezheti a táblára (természetesen, ha úgy dönt, nyíltan is lehelyezhet). Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.

Kém : Lehetőséget biztosít, hogy az üzletkötők lehelyezése fázis során bármikor maximum három rejtett üzletkötő értékét megnézhesse. Ezek lehetnek egy, vagy több játékosé is. Nem kötelező egyszerre megnézni hármát, akár el is oszthatja a fázis során ezt a képességet. A fázis végén ezt a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Hírnök : A játékos a tábla egyik részéről a másikra mozgatja az egyik üzletkötőt. Átetheti a piacról a város valamely részébe üzletkötőt (úgy hogy nem veszít pontot), vagy fordítva, a városból a piacra (ebben eseten kap egy pontot). Amennyiben a piac egyik mezőjéről teszi át a piac egy másik mezőjére, úgy a játékos nem kap újabb pontot. Az üzletkötő státuszát (számmal lefelé/felfelé áll) tilos megváltoztatni. Továbbá a lehelyezési szabályokat be kell tartani (piacon egy mezőre csak egyet, Királynő zónája – lásd később). Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Bűvész : A játékos a paravánja elől helyezhet el a táblán egy üzletkötőt. A játékos elveszi a kettő közül az egyik üzletkötőt, és lehelyezi azt a táblára (számmal lefelé, vagy felfelé, a városba, vagy a piacra), majd ezután a paravánja mögül kitesz egy üzletkötőt a paraván elé (ezt viszont számmal felfelé). Ezt annyiszor ismételheti meg a fázis során, ahányszor csak akarja. Mindazonáltal a lehelyezési szabályokat be kell tartani (két üzletkötő körönként, egyiket számmal lefelé, másikat felfelé) Természetesen a döntelleneket azok a üzletkötők fogják eldönteni, akik a végén itt maradtak. A fázis végén a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.





Intrikus : A játékos automatikusan megnyeri a döntetleneket. Ez természetesen nem vonatkozik a piac oszlopaira, ám ha az oszlopok között döntetlen alakul ki, és nem lehet azt a természetes módon feloldani (oszlop a legnagyobb értékkel), az Intrikus kártyát kijátszó játékos dönt. A fázis végén a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.

Ékszerész : A játékos vehet két szabadon választott színű drágakövet a bankból (de nem feketét, vagy fehéret). Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Varázsló : Ezt a kártyát az üzletkötők elhelyezése fázis **közben** kell felhasználni, közvetlenül azután, hogy a játékos négy alkalom közül egyszer lehelyezte két emberét. A játékos felcserélheti két szabadon választott üzletkötőt a táblán (bármelyik két üzletkötőt felcserélheti, kivéve a királynő zónájában állókat – lásd lent). Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.

Kereskedő : Az értékelésfázis alatt mind a négy kereskedőkerületből öt pontot nyernek (három helyett) azok a játékosok, akik a többséget megszerzik. Tehát nem csak annak a játékosnak jelenthet ez a kártya előnyt, aki ezt kijátsza. A fázis végén a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Katona : Ezt a kártyát az üzletkötők elhelyezése fázis **közben** kell felhasználni, közvetlenül azután, hogy a játékos a négy alkalom közül egyszer lehelyezte két emberét. A játékos elhelyez az egyik épp lerakott üzletkötőjén egy jelzőt (például egy drágakövet). Az értékelésfáziskor ez az üzletkötő ötöt fog érni. Az értékelés után az üzletkötő értéke visszaváltozik. Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.

Királynő : Ezt a kártyát az üzletkötők elhelyezése fázis **közben** kell felhasználni, **mielőtt** a játékos a négy alkalom közül egyszer lehelyezte két emberét. A kártyát a város egy negyedére játszuk ki. Ez a negyed mostantól « blokkolva » van. Ezután senki más nem helyezhet erre a negyedre üzletkötőt, csak az a játékos, aki ezt a kártyát kijátszotta. A város többi negyedét ez nem érinti. Azok az üzletkötők, amelyeket már elhelyeztek ebben a negyedben, itt maradnak. Még a Hírnök és a Varázsló sem hat ebben a negyedben. A negyedet a szokásos módon értékeljük. A városnegyed kiértékelése után a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



Herceg és Király : Azonnal kap a játékos négy (a Hercegért), vagy öt pontot (Királyért) az értékelésfázis végén, feltéve, hogy ebben a körben már két kártyát kijátszott. Ezután a kártyát a felhasznált lapokhoz tesszük.



3-játékos variáció

A 4-játékos szabályok érvényben maradnak, de :

A játékosoknak el kell dönteniük, hogy 3, vagy 4 negyedben akarnak-e játszani (amennyiben háromban, úgy a 4-es számú negyedet nem használják). Három negyeddal a játékehezebbé válik!

Minden negyedben csak 3 színes drágakövet lehet szerezni (csak három követ hoz a hajó; a nagy drágakő csak egynek felel meg). A legnagyobb üzletkötői összértékkel rendelkező játékos csak két drágakövet választhat; a második pedig csak az utolsót kapja meg; a harmadik pedig semmit.

A piacra csak a két kisebb drágakövet rakjuk a 2-es és 3-as sorba. Nem lehet üzletkötőt tenni a 0-s és az 1-es sorra.

2-játékos variáció

Ezt ugyan úgy játszuk, mint a 3-játékos verziót (csak itt kötelező három negyedben játszani), kivéve:

Mindenki elveszi a színe szerinti 11 üzletkötőt, továbbá egy harmadik színből négy üzletkötőt ('4', '2', '1' és '0' értékieket), ami egy semleges játékos fog reprezentálni. Ennek a semleges játékosnak is elhelyezzük a pontjelzőjét a pontszámológán. A semleges játékos nem vesz részt a sorrend kiválasztásában. A játékosok tehát az '1' és '2' sorrendjelző kártyákért vetekednek.

Minden játékos két saját üzletkötőt helyez le, mint normálisan, valamint egyet a semleges játékoséból számmal lefelé. A semleges üzletkötőt bárhova tehetjük, de az értékét soha nem leshetjük meg.

Az értékeléskor az alábbiakat kell figyelembe venni:

A semleges játékos mindig megnyeri a döntetleneket (itt csak egy kivétel van: az Intrikussal bármikor az azt kijátszó játékos nyeri a döntelent). A semleges játékos a Herceg, ill. a Király kártyák megszerzésekor megkapja az azokért járó pontot.

Amennyiben másmilyen kártyát nyer, azt a felhasznált lapok közé tesszük, és kap egy drágakövet helyette. Automatikusan mindig a piacon a legértékesebb drágakövet kapja. Amennyiben több drágakőnek is azonos legmagasabb értéke van, a balrább állót kapja (kék, majd zöld, majd sárga, majd piros).

Abban az esetben, ha egy negyedben ér el többséget, a kártyán látható két legértékesebb drágakövet kapja meg. Fehér drágakő esetén, a piacon a legértékesebb drágakövet kapja meg helyette.

Amennyiben a semleges játékosnak kell a piacon a drágakövek értékét megváltoztatnia, azt annak a drágakőnek az értékét fogja megemlíni, amelyiket a legnagyobb számban birtokol. Abban az esetben, ha több drágakövet is azonos legtöbb számban birtokol, a piac szerinti balrább állót változtatja.

A játék végén, ha a semleges játékosnak nincs egy drágakőfajtából, akkor is úgy kap pontot, mintha a 3. játékos lenne.

Megjegyzés: Amennyiben a játékosok elég tapasztaltak, megemlíthetik a semleges játékos üzletkötőinek értékét 4, 3, 1 és 0 értékiekre (és akár tovább is mehetnek !)

Királyi kegy

Ez a variáció 3 és 4 játékos esetén beilleszt a játékmenetbe egy ötödik fázis az értékelés után. Minden játékos használja ebben a variációban a további három 2-es üzletkötőjét. Ezeket tegyük a játék kezdetekor a tábla mellé.

5. fázis – Királyi kegy

Az értékelésfázis után, visszaveszik magukhoz a paraván előtt álló üzletkötőiket. Mindenki kiválaszt egyet, és a trónteremre teszi azt számmal lefelé (12). Ez a beosztott fog a királynak hízelegni, és őt már a játék végéig nem használhatjuk fel. A maradék kettő a paraván mögött marad. Végül, minden játékos elvesz egy 2-es üzletkötőt a tábla mellett állókból, és a paravánja mögé teszi.

Karakterkártyák : A karakterkártyáknak nincs befolyásuk a trónteremre (pl. nem lehet a Hírnököt arra használni, hogy innen ki, vagy bevigyen üzletkötőt). Mindazonáltal van két kivétel :

Kém : A kém meglesheti a trónteremben álló üzletkötők értékét. (Az a limit, hogy csak hármat nézhet meg, érvényben marad.)

Varázsló : Az egyik üzletkötő, amelyeket a varázsló kicserél, származhat a trónteremből.

Végső értékelés : A játék végén, az után, hogy a fekete gyémántok után is megkaptuk a pontokat, a trónteremben szolgáló üzletkötők értékét felfedjük. Mindenki összeadja az üzletkötői értékét, majd a következők szerint kap pontot (a legnagyobb többséggel rendelkező játékos kap 12 pontot, stb.):

Helyezés	1.	2.	3.	4.
Pontok	12	7	3	0

Döntetlen esetén összeadjuk a kérdéses helyezésekért járó pontokat és elosztjuk a döntetlenben részt vevők számával (lefelé kerekítve). Például, ha két játékos vetélkedik az első helyért, mind a ketten 9 pontot kapnak (12+7=19 osztva kettővel; lefelé kerekítve). A harmadik játékos 3 pontot kap.

Az a játékos nyeri a játékot akinek a legtöbb pontot sikerült a játék folyamán gyűjtenie. Döntetlen esetén itt is az összegyűjtött drágakövek száma dönt.

Ys Express

Ez a verzió gyorsabb játékot eredményez 3 és 4 játékos esetén.

Mindenki távolítsa el egy 3-as és egy 1-es üzletkötőt a készletéből. Ezután mindenkinek csak 9 embere marad. Ugyancsak távolítsuk el azokat a hajókat, amin fehér drágakő van.

Az üzletkötők lehelyezése fázisban csak háromszor helyezzünk két embert a táblára. A játék többi szabálya nem változik.

Köszönet

Az alkotó köszönetet mond a teszterek értékes ötleteiért és végtelen türelmükért :

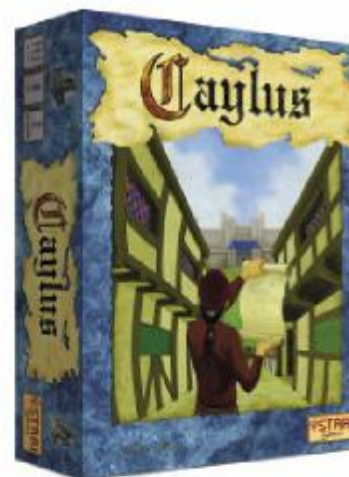
Sissy, Bruno, Aurélie, Greg, Seb, Adrien, Dom, Thomas, Fabien, Nathalie, Alain, Nico, William, Nico 2, Anne, Guillaume, Manu, Thierry, Vince, Alexis, Manu 2, Max, Timbre-Poste, Cyrille+Maud+Jade és mindazoknak akiket elfelejtettem megemlíteni (bocsánat!).

A fordító pedig köszönetet mond Dundának a szerkesztésben nyújtott segítségért.

Caylus



1299. To strengthen the borders of the Kingdom of France, King Philip the Fair decided to have a new castle built. For the time being, Caylus is but a humble village, but soon, workers and craftsmen will be flocking to the earthen, attracted by the great prospects. Around the building site, a city is slowly taking shape...



Caylus - a game by William Attia
Illustrations by Arnaud Demaegd

Contents :

- 1 board
- 40 building tiles
- 100 wooden houses
- 31 wooden pawns
- 36 wooden discs
- 140 wooden cubes
- 40 plastic coins
- 1 rulebook