

**Un juego por Cyril Demaegd**  
**Ilustraciones por Arnaud Demaegd**  
**Diseño por Cyril Demaegd**  
**Traducción de reglamento Warlock06**  
**Maquetación final y resumen de turnos Jiays**

# Índice:

# Página

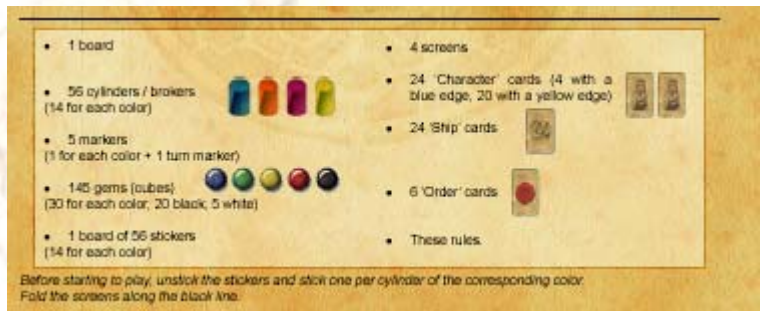
<b>1. Contenido del juego</b>	<b>3</b>
El tablero	4
<b>2. Objetivo del juego</b>	<b>4</b>
<b>3. Colocación inicial</b>	<b>4</b>
<b>4. Principios del juego</b>	<b>5</b>
La ciudad de <b>Ps</b>	5
El mercado	5
<b>5. Desarrollo del juego</b>	<b>6</b>
Fase 1 Inicio del juego	6
Fase 2 Orden de turno	6
Fase 3 Colocación de agentes	7
Fase 4 Contabilizando	7
La ciudad	7
El mercado	8
<b>6. Fin del juego</b>	<b>9</b>
<b>7. Cartas de personajes</b>	<b>10</b>
Descripción de las cartas	11
<b>8. Partida para 3 jugadores</b>	<b>13</b>
<b>Ps Express</b>	13
El favor del rey	13
Cartas de personaje	13
Puntuación final	13
<b>9. Otras Utilidades para el juego</b>	<b>14</b>
<b>10. Sumario de turnos en <b>Ps</b></b>	<b>16</b>



## Hace mucho tiempo.

En tiempos remotos, el Rey Gradlon mandó construir la magnífica ciudad de Ys para su hija Dahut. Diques gigantescos protegían la ciudad de las violentas olas del mar. Dahut decidió convertir Ys en el lugar más poderoso de Bretaña; así que envió dragones a que robaran a los buques cargados de joyas que navegaban por el mar...

Los jugadores encarnan los príncipes-mercaderes de Ys. Por medio del hábil uso de su red de agentes, especulan con los precios de piedras preciosas, consiguiendo oro (puntos de victoria).



### 1. Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 56 cilindros para representar a los agentes (14 de cada color)
- 5 marcadores (1 por cada color y 1 marcador de turno)
- 145 gemas (cubos), 30 de cada color, 20 negros y 5 blancos)
- 1 hoja con 56 pegatinas (14 en cada color)
- 4 pantallas
- 24 cartas de personajes, de las que 4 tienen borde azul, 20 tienen borde amarillo y de ellas 5 están en blanco.
- 24 cartas de barco
- 6 cartas de orden de juego
- Estas reglas.

Antes de jugar, coloca una pegatina a cada cilindro por uno de los lados según el color de cada cilindro, de esta forma los agentes (cilindros) tendrán un valor.

Si en algún momento te quedas corto de gemas puedes colocar dos gemas una sobre otra para indicar la posesión de 5 gemas del color, de esta forma ahorras gemas y usas menos. (Ver anexo de ayuda a juego, imprimir y recortar).



### ***El tablero de juego.***

1. La ciudad de Ys.
2. vecindario
3. área de puerto
4. área de mercado
5. área de palacio
6. puerto
7. lugar de colocación de carta de personajes.
8. numero del vecindario
9. mercado
10. registro de valor de las gemas
11. punto inicial de valor de gemas
12. lugar del trono
13. contador turno
14. registro de puntos de victoria (oro)
15. punto inicial de puntos de victoria (oro)



## ***2. Objetivo del juego***

Los jugadores deben aprovecharse de los precios del mercado de gemas de Ys. Por medio de su red de agentes, los jugadores especulan con la compra de piedras preciosas, de esta manera obtienen oro (puntos de victoria). Al final del juego el ganador será el jugador que haya acumulado más oro.

## ***3. Colocación inicial.***

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Coloca el marcador de turno en su lugar (13) en la posición 1. Baraja las cartas de barcos y déjalas a un lado del tablero.

Cada jugador selecciona un color y toma los marcadores de este color “11 agentes”, (deja los 3 agentes con valor 2 en la caja del juego ya que no se usan en una partida de 4 jugadores), toma el marcador de puntos (el cilindro de cada color, que no tiene pegatina) y por lo tanto no tiene valor y colócalo en la posición 0 de oro (15). Baraja las 4 cartas de orden con los números del 1 al 4 y distribúyelas de forma aleatoria entre los jugadores, la carta que recibas déjala en tu área de juego frente a ti y cara arriba.

Cada jugador toma una pantalla y coloca sus agentes tras ella.

Baraja las 15 cartas de personaje con borde amarillo y coloca 3 en cada una de las áreas de cartas de personaje (7). Coloca las cartas que sobren en la caja de juego sin mirarlas. Deja las 4 cartas de personaje

con borde azul a un lado del tablero de juego (o colócalas una bajo cada uno de los mazos de personajes amarillos).

Coloca una gema del color apropiado en cada una de las posiciones del registro de valor de las gemas (11).

#### 4. Principios del juego

Cada jugador dispone de un grupo de agentes, con un valor entre el 0 y el 4. Estos valores representan la eficiencia de tus agentes, un agente con un valor de 0 es incompetente (pero no un inútil, es mejor que no tener nada), mientras que un agente de valor 4 es un gran negociador.

Al comienzo de cada turno, los barcos llegan a la ciudad cargados con gemas. Para obtener las gemas los jugadores deben tener mayoría de agentes en la vecindad para recibir mayor cantidad de gemas, además de obtener ciertos beneficios por tener mayoría de agentes en cada una de las áreas de la ciudad. El valor de los agentes en las áreas se determina con la cara numerada del agente. Los agentes pueden colocarse cara arriba o cara abajo, según se indica en las reglas mas adelante.

El tablero de juego tiene dos áreas de colocación de agentes, la ciudad (1) y el mercado (9).

##### *La ciudad de YS:*

La ciudad esta dividida en 4 vecindarios y cada uno de ellos están divididos en áreas. Para poder obtener las gemas que llegan en el barco, los jugadores **deben** colocar agentes en alguna de las 3 áreas del vecindario, cuanto más puntos tenga el agente mas valor tendrá. Cuando colocas agentes en las áreas de una vecindad, debes tener también en cuenta los bonos que proporcionan las 3 áreas:

**Área de puerto:** en los puertos los agentes pueden encontrar grandes tesoros. Un jugador que posea la mayoría de agentes en esta área obtendrá una gema rara, la gema negra, esta gema solo se vende en los puertos (normalmente de forma ilícita). Estas gemas pueden proporcionar una gran cantidad de oro al final del juego según la cantidad de gemas negras que poseas.

**Área comercial:** en esta área hay una gran cantidad de tiendas, lo que lleva al jugador con más agentes en esta área a obtener oro directamente (por los negocios realizados en el área).

**Área de palacios:** en este área están los personajes más importantes de la ciudad, cuando un jugador tiene mayoría en este área, puede tomar la carta de personaje asociada al área.



##### *El mercado*

El precio de las gemas se determina por el mercado. Los jugadores solo pueden colocar un agente por espacio del mercado, estos espacios influyen en la obtención de gemas y en la mejora o empeoramiento del precio de las gemas.

Los jugadores pueden obtener gemas de 6 colores en el juego: azul, verde, amarillo, rojo, negro y blanco. En los barcos, podrás encontrar gemas blancas, estas gemas son mágicas, cuando un jugador obtiene una de estas gemas debe decidir que gema de color desea tomar en vez de la blanca (roja, verde, amarilla y azul), nunca podrá coger gemas negras con una gema blanca.

Al final del juego, la cotización de cada una de las gemas en el mercado y el número de piedras que tiene cada jugador, proporcionara una cierta cantidad de oro a cada jugador y por lo tanto determinará quien es el ganador de la partida. Las gemas blancas no cotizan en el mercado y proporcionan una cantidad de dinero fijo según el número de gemas negras que posea el jugador. El jugador que más sabiamente utilice sus recursos y obtenga mas oro será el ganador.

## 5. Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en 4 turnos. Cada turno se divide en 4 fases:

### *Fase 1: inicio de fase.*

Al comienzo de esta fase se revelará la carta superior de cada uno de los 4 mazos de cartas de personaje de cada área, a continuación los jugadores pueden echar un vistazo a cada una de estas cartas de personaje. Para obtener estas cartas el jugador debe colocar agentes en el área de palacio del vecindario al que pertenece la carta. Las habilidades de estas cartas están al final de estas reglas.

En el último turno, y cuando se hayan acabado las cartas de borde amarillo, se colocaran en estas áreas las cartas de personaje con borde azul. En estas cartas hay impreso una gema blanca, el jugador que obtenga esta carta al colocar mayoría de agentes en la zona de palacio, podrá tomar inmediatamente una gema de color (azul, roja, amarilla o verde del banco).



**Barcos:** A continuación se toman una a una las cartas de barco desde el mazo y se van colocando en cada vecindario por orden numérico del mapa (8). Estas cartas indican las gemas que llegan al puerto correspondiente durante este turno.



Cada carta de barco tiene dos gemas pequeñas y una grande. La gema grande representa que hay dos gemas del color de la gema grande disponibles en el barco, así que todos los barcos tienen disponible 4 gemas dos de un mismo color (la gema grande) y dos de otro color (la gema pequeña).

Las gemas blancas nunca están disponibles en gema grande.

**Mercado:** Toma una 5ª carta de barco para representar las gemas disponibles en el mercado. Coloca una gema del color que haya en la carta de barco en las filas 1,2,3 del mercado, si en la carta de barco hay una gema blanca, colócala en la fila 1 y las otras gemas en las filas 2 y 3, el tamaño de las gemas no se tiene en cuenta al colocar gemas en el mercado.



A continuación descarta la carta de barco.

### *Fase 2: orden de turno.*

A continuación se realizan las apuestas para determinar el orden de juego para este turno. Los jugadores seleccionan secretamente dos de sus marcadores de agente de detrás de sus pantallas como apuesta.

Los jugadores revelan los agentes seleccionados a la vez (dos agentes, ni más ni menos). Los jugadores cuentan los puntos de los agentes que han apostado y el jugador que tenga más puntos selecciona una carta de orden.

En caso de empate mira las cartas de orden que aun tienen los jugadores del turno anterior (o que se les dio al comienzo del juego). El jugador con menor valor en la carta de orden gana los empates y por lo tanto selecciona primero la carta de orden que desee durante ese turno.

El ganador de la subasta, elige primero y anuncia que carta de orden tomará (no está obligado a tomar la de menor valor puede coger la que desee, de las que aún no hayan sido seleccionadas). Después de que el primer jugador haya seleccionado orden, el siguiente jugador con más puntos en la apuesta selecciona su carta y así hasta que todos los jugadores han seleccionado turno.

Finalmente, los jugadores toman las cartas de orden que seleccionaron.

Los agentes seleccionados en la subasta se dejan delante de la pantalla de juego ya que se utilizarán en el turno para decidir desempates.



**Ejemplo:** es el primer turno de juego y los jugadores tienen las cartas de orden que se ve en la figura (estas cartas son proporcionadas aleatoriamente al comienzo del juego).

Los jugadores toman dos agentes y los revelan simultáneamente (ver figura) el azul tiene 1 punto, el naranja 5, el púrpura 6 y el amarillo 5. El jugador con el mayor valor es el púrpura que selecciona primero la carta de la 4ª posición. La siguiente posición es un empate entre los jugadores naranja y amarillo, como el jugador naranja tiene una carta de orden menor (2ª posición), selecciona antes que el jugador amarillo y elige la carta de orden 1, luego el amarillo selecciona la carta de orden 3 y por último el jugador azul selecciona la última carta disponible, la carta de orden 2.



Por último los jugadores toman sus cartas de órdenes y el orden de juego queda como se ve en la figura.

### **Fase 3: colocación de agentes.**

Siguiendo el orden determinado en la fase anterior cada jugador coloca en juego dos de sus agentes disponibles, uno de ellos cara arriba y el otro cara abajo.

**Nota:** al comienzo del juego los jugadores deberían decidir si podrán mirar sus propios marcadores de agentes ocultos una vez puesto o no (aconsejamos que en las primeras partidas los jugadores puedan mirar a sus agentes ocultos pero en partidas avanzadas es más interesante no poder mirar marcadores ya colocados).



Los agentes se pueden colocar en la ciudad o en el mercado en la combinación que el jugador que coloca agentes desee (dos en la ciudad, dos en el mercado o uno en la ciudad y uno en el mercado).

En el mercado solo puede haber 1 único agente por cuadrado, y no pueden colocarse agentes en la fila del 0. Sin embargo, en las áreas de ciudad pueden colocarse un número ilimitado de agentes.

**Bonus de mercado:** en cuanto un jugador coloca uno de sus agentes en un cuadrado del mercado, el jugador obtiene una moneda de oro (1 punto de victoria) que se apunta en la zona de registro de puntos. Si por alguna razón este agente es retirado del mercado posteriormente el jugador no pierde el punto obtenido (son ingresos obtenidos al especular en el mercado).



Cada jugador debe jugar en esta fase 4 veces, en orden de juego. Alternativamente cada jugador va colocando dos de sus agentes cada vez. Cuando todos los jugadores han colocado 4 veces dos agentes (4 cara arriba y 4 cara abajo) esta fase habrá acabado, cada jugador debe tener 1 único agente disponible en este momento tras su pantalla.

El agente disponible que tiene cada jugador tras sus pantallas se coloca delante de la pantalla junto con los dos agentes jugados en la subasta, la suma de puntos de estos 3 agentes proporciona un valor para decidir que jugador gana los empates (el jugador con más valor en los 3 agentes).



### **Fase 4: contabilizando**

Ahora es el momento de contabilizar los puntos de los agentes colocados en las áreas de juego. Primero resuelve los puntos de agentes en la ciudad y luego en el mercado de la siguiente forma:

#### **Contabilizando los puntos en la ciudad**

Comenzando por el vecindario con valor 1, revela todos los agentes ocultos en el área para que se vea el valor numérico del agente. Suma los puntos de agentes de todos los jugadores en un vecindario y el jugador con más puntos obtiene 2 gemas de las que trae el barco de cada vecindario en este turno, luego el segundo jugador en puntos

selecciona una de las dos gemas no seleccionadas por el anterior jugador en la carta de barco y por ultimo el tercer jugador en puntos toma la gema que aún no ha sido seleccionada por los anteriores jugadores. Si solo hay uno o dos jugadores en un vecindario, las gemas de la segunda y tercera posición se pierden (no se las lleva nadie). Los jugadores colocan las gemas obtenidas de forma visible en su zona de juego. Luego los jugadores contabilizan los puntos de agente que tienen en cada una de las áreas del vecindario para obtener los bonos siguientes:

**Área de puerto:** Un jugador con mayoría de agentes en el puerto obtiene una gema negra que se coloca en su zona de juego visible. Si no hay agentes en el área ningún jugador obtiene este bono.

**Área de mercado:** Un jugador con mayoría de agentes en el mercado obtiene 3 de oro automáticamente, se los apunta en el registro de puntos de victoria. Si no hay agentes en el área ningún jugador obtiene este bono.

**Área de palacio:** Un jugador con mayoría de agentes en el palacio obtiene la carta de personaje asociada a la zona y la toma para sí. Si no hay agentes en el área la carta de personaje se descarta.

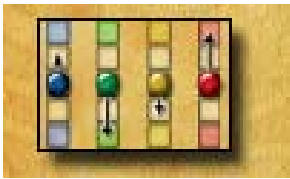
**En caso de empate:** En caso de que dos o más jugadores empaten en puntos de agente, en un área o en el vecindario, el ganador del área será aquel que tenga mayor valor en los 3 marcadores de agente colocados frente a la pantalla de juego, en caso de seguir empatados los jugadores miran las cartas de orden de juego y el que tenga menor valor será el ganador.

A continuación se pasan a puntuar los agentes en el vecindario 2, luego el 3 y luego el 4. Cuando un área acaba de puntuarse devuelve los agentes a sus dueños que los colocan tras sus pantallas de juego. Cuando se han puntuado los 4 vecindarios de la ciudad se pasa a puntuar el mercado.

#### **Contabilizando el mercado.**

Primero revela los agentes cara abajo en el mercado.

A continuación contabiliza los puntos de agentes que tiene cada jugador en las filas 1, 2 y 3. El jugador con más puntos de agente toma la gema en la fila. Los empates se resuelven como en el apartado anterior.



A continuación contabiliza los puntos de agentes que tiene cada jugador en cada columna (las 4), la columna con un valor total mayor de puntos de agente, sube en la cotización dos espacios, la siguiente gema en puntos sube un espacio en la cotización, la tercera gema en puntos baja un espacio en la cotización y la última gema en puntos baja dos espacios en la cotización. En caso de empate entre los valores de puntos de las columnas desempata siguiendo la siguiente regla, la columna con más agentes tiene prioridad sobre las otras columnas, en caso de que haya dos columnas con igualdad de puntos de agente e igualdad de agentes, el jugador con mayor cantidad de puntos en los agentes mostrados delante de las pantallas decide que gema de las empatadas tendrá prioridad en el desempate (como siempre si hay empate se miran las cartas de orden).

**El mayor contribuyente del mercado:** por último el jugador que tiene más puntos de agente en el mercado (en total) ahora puede modificar la cotización de una de las gemas de forma que la puede subir o bajar un espacio en la cotización (el jugador elige que gema y como la mueve). En caso de empate desempata como ya se ha comentado en el apartado de puntuación de ciudad.

Para acabar, los jugadores toman los agentes del mercado y los que hay delante de sus pantallas y los colocan tras sus pantallas para poder usarlos el siguiente turno.

**Agente de valor 0:** un agente de valor 0 colocado en un área de ciudad o mercado te permite controlar el área e incluso ganar algo si nadie más a colocado agente en ese área, por lo tanto los agentes de 0 son más útiles de lo que parece ya que al menos representan la presencia del jugador en el área, así que si no hay nadie en el área el jugador obtiene los beneficios por estar en el área.

**Fin del turno:** las cartas del puerto se descartan y se dejan a un lado, el marcador de turno se coloca en la siguiente posición y comienza el siguiente turno.

#### **Ejemplo de puntuación:**

Cada jugador añade los agentes que hay en el vecindario que se puede ver en la imagen. Estos son:  
Azul:  $4+3+2=9$ , naranja:  $4+1=5$ , Púrpura:  $3+3=6$ , amarillo:  $4+4=8$





Así que el jugador azul tiene mas puntos en la zona y gana dos de las gemas de la carta en el puerto, este elige tomar las gemas azul y roja, el segundo puesto es para el jugador amarillo que elige tomar la gema de color azul y el tercer puesto es para el púrpura que toma la gema de color verde (que es la que queda). El jugador naranja no gana nada por tener menos puntos. A continuación se determina que jugador obtiene los bonos de las áreas como sigue:

**Área de puerto:** El jugador amarillo tiene más puntos así que toma la gema negra.

Área comercial: el jugador amarillo esta empatado con el naranja a 4 puntos así que hay que mirar los puntos de agentes delante de la pantalla (están en la esquina inferior derecha de la imagen), el jugador amarillo tiene 6 puntos así que tiene mas que el naranja que tiene 5 y gana el bono de la zona comerciantes, así que el jugador amarillo aumenta automáticamente sus puntos de victoria en 3.

Área de palacio: el jugador azul tiene más puntos así que toma la carta de personaje asociada a este área.

A continuación pasamos a puntuar los puntos del área de mercado (ver imagen esquina superior derecha). En la primera línea están empatados el jugador azul y naranja así que hay que mirar su valor de puntos de desempate que también están empatados a 5 puntos así que por ultimo para desempatar se mira las cartas de orden en la que el jugador naranja dispone de la carta de orden menor así que gana el desempate y el jugador naranja toma la gema blanca de la primera fila.

En la segunda fila el jugador amarillo gana y toma la gema amarilla. En la tercera fila el jugador púrpura tiene más puntos y toma la gema roja.

A continuación se comprueban las columnas del mercado. Como se puede ver las columnas 1,2 y 4 están empatadas a 4 puntos así que hay que aplicar la regla de desempate de columnas que es primero mirando la columna con mas agentes que son la primera y la ultima y a continuación el jugador con mas puntos de agente de desempate decide (en este caso es el jugador púrpura el que tiene mas puntos de desempate (7)) así que el jugador púrpura decide que la gema azul sea la ganadora, así que esta gema aumenta su cotización en dos puntos, la gema roja aumenta en un punto su cotización, la gema verde baja un punto en su cotización y la gema amarilla baja dos puntos en la cotización.

Por ultimo, se determina que jugador tiene mas puntos en el mercado, en este caso el jugador naranja tiene 4, empatado con el jugador azul pero como ya ocurrió antes el jugador naranja gana el desempate, así que el jugador naranja decide que gema de la cotización aumenta o disminuya un punto en la cotización. Decide aumentar la cotización de la gema verde en un espacio hacia arriba.

## 6. Fin del juego

Una vez acabe el último turno, los jugadores comparan el número de gemas de cada color (azul, verde, amarillo y rojo) que cada jugador posee. A continuación los jugadores comprueban la cotización de las gemas y determinan un orden según la cotización con estos dos valores y la siguiente tabla puedes determina los puntos de victoria que obtienen los jugadores.

	Gema 1°	Gema 2°	Gema 3°	Gema 4°
Pts 1° jugador	24	20	16	12
Pts 2° jugador	18	15	12	9
Pts 3° jugador	12	10	8	6
Pts 4° jugador	6	5	4	3

Así que el jugador con más gemas obtiene la mayor cantidad de puntos de la gema según la posición en la que quedo la gema en la cotización.

**Ejemplo:** Un jugador que gane la primera posición en la gema con la 1° posición gana 24 puntos. El segundo jugador con mas gemas de este color gana 18 puntos, luego el tercer jugador 12 y el ultimo 6 puntos.

**Gemas con valores de cotización igual:** En caso de que dos o mas gemas tengan el mismo valor de cotización, la gema que se considera primero es la que está mas a la izquierda. Así que en caso de que todas las gemas estén empatada en cotización el orden de las gemas seria: azul, verde, amarillo y rojo.

**Ejemplo:** Las gemas azules y las rojas están en la parte superior de la cotización al mismo nivel. Como las gemas azules están más a la izquierda será la gema con más cotización, así que el jugador con más gemas azules ganara 24 puntos, el siguiente gana 18 y así. Por otro lado el jugador con mas gemas rojas ganará 20 puntos el siguiente 15 , y así según la tabla.

**Empate de gemas entre jugadores:** Si dos o más jugadores están empatados en número de gemas, ambos jugadores pasaran a puntuar en la siguiente posición de puntos y la posición actual de puntos que deberían puntuar se perdería.

**Ejemplo:** Las gemas azules son las que tienen mayor cotización. Y los jugadores poseen A: 6 gemas, B y C: 5 gemas y D: 3 gemas. Así que el jugador A puntúa 24 puntos, el jugador B y C al estar empatados y pasan a puntuar 12 puntos (la 2° posición se pierde), y el jugador D puntúa 6 puntos.

A continuación los jugadores cuentan el número de gemas negras que tienen y puntúan puntos según el número de gemas que tengan en su poder (ver la siguiente tabla).

Gemas negras	1	2	3	4	5	6	7+
Puntos	1	4	8	12	16	20	24

El jugador que tenga mas puntos de victoria una vez se hayan contabilizado todos los puntos de victoria será el ganador. En caso de empate, el número de gemas obtenidas por el jugador es decisivo, el jugador con más numero de gemas coloreadas y negras será el ganador.

## 7. Cartas de personajes.

Las cartas de personaje permiten a los jugadores obtener ciertos beneficios. Estas tienen el poder de cambiar las reglas de juego, el jugador que gana una carta de personaje se toma a la mano del jugador (se deja oculta los jugadores deberán recordar que jugador tiene que carta). Las cartas de personajes pueden jugarse a partir del siguiente turno. Cada jugador puede jugar hasta dos cartas en uno de sus turnos. La carta de King, Prince y las 4 cartas con borde azul son diferentes, aunque: sus poderes deben ser aplicados inmediatamente, y no se cuentan como una de las dos cartas usadas en para el límite de dos cartas.

El signo en la parte superior de la carta indica cuando puede ser usada una carta estos son:

- **Reloj:** La carta puede jugarse al final de la fase de contabilización
- **Personaje:** La carta puede ser jugada, al comienzo de la fase de colocación de agentes. Si el signo esta seguido por una estrella la carta puede ser jugada en un momento específico de la fase según se indica en la carta (ver siguiente página).
- **Moneda:** Las cartas se juegan al comienzo de la fase de contabilización.

Las cartas son jugadas acorde al orden de turno, así que antes del comienzo de la fase de agentes y de la fase de contabilización, los jugadores en orden deben decidir si juegan o no cartas en el orden de juego.



**Descripción de las cartas.**

**Alchemist:** (Alquimista). Después de que la cotización hay sido fijada, el jugador reemplaza una de sus gemas con otra gema de su elección. Las gemas blancas y negras no pueden ser elegidas. Si el jugador no quiere cambiar sus gemas simplemente descarta esta carta.



**Banker:** (Banquero). El jugador elige una gema y hace que su cotización suba un espacio, luego elige otra gema y hace que su cotización baje un espacio. El jugador debe hacer ambas operaciones no puede elegir hacer solo una de ellas.



**Captain:** (Capitán). El jugador intercambia dos cartas de barco de su elección de las que hay en los puertos, cuando esta carta se juega. Luego descarta esta carta.



**Bishop:** (Obispo). El jugador puede colocar todos sus agentes cara abajo durante la fase de agentes de este turno (esto no impide que puedas colocar algunos agentes cara arriba). La carta es descartada al final de su turno.



**Spy:** (Espía). Esta carta te permite mirar en 3 agente ocultos. Estos agentes pueden pertenecer a uno o varios jugadores. El propietario de esta carta puede utilizar esta habilidad en cualquier momento de la fase de colocación. En otras palabras, los jugadores no tienen que chequear 3 agentes en cuanto juega la carta. La carta se descarta al final del turno.



**Herald:** (Heraldo). El jugador mueve uno de sus agentes, desde un área a otra del tablero. Si el jugador mueve un agente desde el mercado a otro lugar (el jugador no pierde puntos), en caso de que el jugador mueva un agente desde la ciudad al mercado obtendrá un punto por colocar agente en el mercado, pero en caso de mover el agente de una posición del mercado a otra no obtendrá puntos. El estado del agente, cara arriba o cara abajo no se cambia. Las reglas de colocación deben seguir aplicándose normalmente (es decir, no se pueden colocar mas de 1 agente por área del mercado). Descarta la carta después de utilizarla.



**Conjurer:** (Prestidigitador). El jugador puede usar uno de sus agentes colocados en frente de su pantalla y jugarlo en el tablero de juego. El jugador toma uno de sus agentes y lo coloca en el tablero (cara arriba o cara abajo, en la ciudad o en el mercado) y lo reemplaza con uno de los agentes que haya detrás de la pantalla (este nuevo agente debe colocarse cara arriba delante de la pantalla). Esta operación puede ser repetida tantas veces como el jugador desee durante la fase de colocación. Sin embargo, las reglas de colocación (dos agentes por turno, uno cara arriba y otra cara abajo), deben aplicarse normalmente. Para desempatar en la fase de contabilización, usa los agentes que el jugador deje delante de la pantalla. Al final del turno descarta esta carta.



**Intriguer:** (Soplón). El jugador gana automáticamente en caso de empate. Esta regla no se aplica a los empates de columnas del mercado. Sin embargo, si hay columnas empatadas en número de agentes después de determinar sus valores, el jugador con esta carta será el que decida que columna gana los desempates y no el jugador con más puntos delante de su pantalla. Descarta esta carta después de utilizarla.



**Jeweler:** (Joyero). El jugador toma dos gemas del color que desee (menos negras). Entonces descarta esta carta.



**Magician:** (Mago). Esta carta debe ser jugada durante la fase de colocación, justo después de que el jugador coloque sus dos agentes. El jugador puede intercambiar dos de sus agentes en juego (el malician no puede ser usado en el área de la carta Queen). Estos agentes pueden estar tanto en el mercado como en la ciudad, y pueden estar cara arriba o cara abajo. Luego descarta esta carta.



**Merchant:** (Comerciante). Esta carta debe ser jugada durante la fase de contabilización. Por la duración de esta fase, las áreas comerciales proporcionan 5 puntos (oro) en vez de 3 para el jugador que tenga mayoría de agentes en el área comercial. En otras palabras, en cada una de las 4 áreas comerciales el jugador con mas puntos obtendrá 5 puntos en el turno en el que se jugo esta carta. Descarta esta carta al final del turno.



**Mercenary:** (Mercenario). Esta carta debe ser jugada durante la fase de colocación, justo después de colocar tus dos agentes (cualquiera de las 4 veces que lo haces). El jugador pone un mercader (por ejemplo una gema) en uno de los agentes que acaba de colocar. En la siguiente fase de contabilización, este agente proporciona 5 puntos (tenga los puntos que tenga). El efecto de esta carta cesa después de la fase de contabilización y el agente recupera su valor normal. Descarta esta carta después de usarla.



**Queen:** (Reina). Esta carta debe ser jugada durante la fase de colocación, justo antes de una de las rondas de colocación de agentes del jugador. Esta carta se juega en un área de la ciudad. Este área esta ahora cerrada. No se pueden colocar mas agentes hasta el final de este turno (ni los del jugador). Las áreas vecinas funcionan normalmente. Los agentes ya colocados en el área se mantienen y las cartas de Herald y Magician no pueden modificar los agentes de este área. El área proporciona puntos normalmente en la fase de contabilización. La carta se descarta al final del turno.



**Prince and King:** (Principe y rey). Inmediatamente proporciona 4 puntos (por el príncipe) o 5 (por el rey), estas cartas se pueden jugar incluso si el jugador ya ha jugado dos cartas En Turno. Luego descarta la carta.

Las cartas con borde azul que representan gemas blancas proporcionan al jugador que la gana una gema blanca que cambia automáticamente por cualquier gema de color (menos el negro) y la coloca con las gemas poseídas. Estas cartas se pueden utilizar incluso si ya se han usado dos cartas en el turno y luego se descartan.

## 8. Partida para 3 jugadores

Las reglas anteriores son las reglas para partidas de 4 jugadores en caso de jugar con 3 jugadores aplica los siguientes cambios:

- Las cartas de barco solo proporcionan 3 gemas la gema grande se cuenta como una pequeña. El jugador con mayoría de puntos de agente en un vecindario sigue obteniendo dos gemas y el siguiente solo 1 así que el tercer jugador no obtiene nada.
- A la hora de colocar las gemas en el mercado usa solo las gemas pequeñas de la carta de barco que se toma. Las gemas se colocan en las filas 2 y 3 (la fila 1 no puede ser usada y no se pueden colocar agentes en ella).

### *Es - express*

Esta versión para 3 o 4 jugadores acelera el juego.

Retira un agente de valor 3, y uno de valor 1 desde el suministro básico. Como resultado los jugadores tendrán solo 9 agentes. Retira también todas las cartas de barco con gemas blancas.

En la fase de colocación de agentes, hay solo 3 rondas de colocación de agentes en vez de 4. El resto del juego sigue igual.

### *El favor del rey.*

Esta versión del juego para 3 o 4 jugadores añade una nueva fase después de la fase de contabilización. Cada jugador debe tener 3 agentes más de valor 2. Estos se colocan próximos al tablero de juego al comienzo de la partida.

### **Fase 5- el favor del rey.**

Justo después de acabar la fase 4, los jugadores toman los 3 agentes colocados delante de su pantalla y colocan uno de los agentes cara abajo en el trono (12). No podrás usar estos agentes (han sido enviados a alagar al rey) hasta el final del juego. Los dos agentes sobrantes se colocan detrás de la pantalla. Por último, cada jugador toma uno de sus agentes de valor 2 que están a un lado del tablero y lo coloca tras sus pantallas para ser usado en el siguiente turno. Esta colocación de agentes es secreta es decir los demás jugadores saben el valor de los 3 agentes que el jugador puede colocar, pero no saben exactamente que agente se a colocado en el trono.

### **Cartas de personaje.**

Las cartas de personaje no tienen poder sobre el trono (por ejemplo el Herald no puede ser usado para retirar agentes del trono), aunque hay dos excepciones a esta regla:

**El malician:** uno de los agentes que el jugador puede intercambiar puede estar en el trono.

**El spy:** El jugador que juega el espía puede mirar los agentes ocultos en el trono. El límite de mirar 3 agentes sigue en pie.

**Puntuación final:** Al final del juego, después de contabilizar los puntos de las gemas negras. Revela los agentes colocados en el trono y contabiliza los puntos. Cada jugador añade los puntos de agentes en el trono y determina la posición de cada jugador y los puntos de victoria que cada jugador obtiene según la siguiente tabla:


Posición	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto
puntos	12	7	3	0

Una vez se ha determinado la posición de cada jugador, se contabilizan los puntos. En caso de empate en puntos entre varios jugadores, suma las posiciones de los jugadores empatados y divide los puntos entre los jugadores empatados. Por ejemplo: dos jugadores están empatados por la 1ª y 2ª posición así que obtendrán  $12+7/2 = 9$  puntos para cada jugador y el tercer jugador obtendrá 3 puntos.


El jugador con más puntos después de esta última puntuación será el ganador. En caso de empate cuenta el número de gemas obtenidas por los jugadores empatados.

9.  tras utilidades del juego


*Quartier / Neighborhood / Viertel*




*Quartier / Viertel*




*Marché / Market / Markt*











*Marché / Markt*












*Zoois / Zoogarten*








*Gemmes / Gems / Edelsteine*

				
	24	20	16	12
	18	15	12	9
	12	10	8	6
	6	5	4	3

*Gemmes Noires / Black Gems / schwarzen Edelsteine*

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

*Fairen du Roi / King's Fair / die Markt des Königs*

				
	12	7	3	0



## Sumario de turnos en Y8

### Fase 1: Inicio de Fase

**1.1 Revelar** la carta superior de cada uno de los 4 mazos de cartas de personaje de cada área

**1.2 Tomar** una a una las cartas de barco desde el mazo y colocar en cada vecindario por orden numérico

**1.3 Tomar** una 5ª carta de barco para el mercado. Coloca una gema del color que haya en la carta de barco en las filas 1,2,3 del mercado (Si gema blanca, colócala en la fila 1 y las otras gemas en las filas 2 y 3), descarta la carta de barco.

### Fase 2: Orden de turno

**2.1 Seleccionar** secretamente **DOS** agentes de detrás de sus pantallas como apuesta, los jugadores revelan los agentes seleccionados a la vez y el jugador que tenga más puntos selecciona una carta de orden.

**2.2 Empate.** Orden que aun tienen los jugadores del TURNO ANTERIOR (o que se les dio al comienzo del juego). El jugador con MENOR valor en la carta de orden gana. El ganador de la subasta, elige primero y anuncia que carta de orden tomará el siguiente jugador con más puntos en la apuesta selecciona su carta y así sucesivamente

**2.3 Agentes en subasta.** Los agentes seleccionados en la subasta se dejan delante de la pantalla para resolver empates.

### Fase 3: colocación de agentes.

**3.1 Uso** de las cartas de personaje con signo de personaje.

**3.2 Colocar** cada jugador dos agentes disponibles, uno de ellos cara arriba y otro cara abajo Siguiendo el orden determinado en la combinación que el jugador desee (dos en la ciudad, dos en el mercado o uno en la ciudad y uno en el mercado).

**3.3 Realizar** 4 veces esta fase en orden. Cada jugador colocará un total de 8 AGENTES

**3.4 Normas** de colocación en MERCADO En el mercado solo puede haber 1 único agente por cuadrado, y no pueden colocarse agentes en la fila del 0. Cada agente colocado en mercado gana INMEDIATAMENTE 1 de oro.

**3.5 Agente** sobrante tras pantalla es colocado junto a los 2 que deciden desempates.

### Fase 4: contabilizando

**4.1 Uso** de las cartas con símbolo de moneda en orden de turno.

**4.2 Puntos en la ciudad.** Revela todos los agentes ocultos en el área. Suma los puntos de agentes de todos los jugadores en un vecindario.

El jugador con MAS puntos obtiene 2 gemas.

El segundo 1 gema no seleccionada.

El tercer jugador toma la gema no seleccionada

Las gemas no seleccionadas de este modo en cualquier vecindario se pierden (no se las lleva nadie).

Los jugadores colocan las gemas obtenidas de forma visible en su zona de juego.

#### 4.3 Puntos área

▶ **Área de puerto:** jugador con mayoría de agentes en el puerto gema negra.

▶ **Área de mercado:** jugador con mayoría de agentes en el mercado 3 de oro.

▶ **Área de palacio:** jugador con mayoría de agentes en el palacio carta de personaje asociada a la zona.

**Empate:** el tenga mayor valor en los 3 marcadores de agente colocados frente a la pantalla, en caso de seguir empatados orden de juego menor valor.

#### ▶ Contabilizando el mercado.

a) Contabiliza los puntos de agentes en las filas 1, 2 y 3. El jugador con más puntos toma la gema en la fila. Los empates se resuelven como en el apartado anterior.

b) Contabiliza los puntos de agentes que tiene cada jugador en cada columna (las 4), la columna con más puntos, sube en la cotización dos espacios, la siguiente gema en puntos sube un espacio en la cotización, la tercera gema en puntos baja un espacio en la cotización y la ultima gema en puntos baja dos espacios en la cotización.

c) Mayor contribuyente: el jugador que tiene más puntos de agente en el mercado puede modificar la cotización de una de las gemas subir o bajar un espacio.



- Empate:**
- a) La columna con más agentes tiene prioridad sobre las otras.
  - b) El jugador con mayor cantidad de puntos en los agentes mostrados delante de las pantallas decide.

#### 4.4 Uso de las cartas símbolo reloj

##### Fase 5. Fin del turno:

Las cartas del puerto se descartan y se dejan a un lado, el marcador de turno se coloca en la siguiente posición y comienza el siguiente turno.

##### Fase 6: Favor real

- a) Toma los 3 agentes colocados delante de tu pantalla y colocan uno de los agentes cara abajo en el trono.
- b) No podrás usar estos hasta el final del juego.
- c) Los dos agentes sobrantes se colocan detrás de la pantalla.
- d) Toma un agente de valor 2 y colocalo tras la pantalla para ser usado en el siguiente turno.

##### Fase 7: Puntuación de fin de partida:

	Gema 1°	Gema 2°	Gema 3°	Gema 4°
Pts 1° jugador	24	20	16	12
Pts 2° jugador	18	15	12	9
Pts 3° jugador	12	10	8	6
Pts 4° jugador	6	5	4	3

Gemas negras	1	2	3	4	5	6	7+
Puntos	1	4	8	12	16	20	24