Yspahan

Un jeu de Sébastien Pauchon
Illustrations d'Arnaud Demaegd - Design de Cyril Demaegd

FAQ et forum : http://www.ystari.com

L'auteur remercie Malcolm Braff, Stéphane Rochat, Thierry Thonney et Oliver Vulliamy, ainsi que les tous les joueurs qui ont participé aux nombreuses parties tests. Un merci particulier à Bruno Cathala et David Pernot pour m'avoir respectivement invité aux Rencontres Ludopathiques et recommandé à Ystari.
Ce jeu est dédié à Serge Krieger, en souvenir des nombreuses nuits de Nouvel an passées à jouer au Monopoly avec un gamin de 10 ans, ainsi qu'à mon père, jamais à court de fourchettes échiquéennes.
L'éditeur remercie son équipe (et tout spécialement William, Thomas, Dom & Slim), sans laquelle rien ne serait possible !

Contenu de la boîte

- 1 plateau "Ville"
- 1 plateau "Tour" et 1 plateau "Caravane"
- 4 plateaux individuels
- environ 100 cubes de marchandises dans 4 couleurs : bleu, rouge, vert, jaune
- 2 cubes blancs (marqueurs de jour et de semaine)
- 1 pion blanc "Intendant" et 1 pion noir "Premier joueur"
- environ 25 Chameaux et 25 pièces d'Or en bois
- 9 dés blancs et 3 dés jaunes
- 18 cartes
- 1 feuille d'aide de jeu
- la présente règle

Il était une fois...

1598. Yspahan la belle devient la capitale de l'empire Perse. Ainsi placée au centre du monde, la ville connaît un essor culturel et économique dont entendent bien profiter les villes et villages de la région. Les caravanes chargées de biens et de joyaux s'enfoncent dans le désert, porteuses des promesses d'un avenir radieux...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des marchands commerçant avec Yspahan. Bien décidés à profiter de l'arrivée en ville de l'intendant du Shah, ils marquent des points en plaçant leurs marchandises dans les bonnes boutiques, en les envoyant à la caravane et en construisant des bâtiments. A la fin du jeu, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.

Préparation

Note : en fonction du nombre de joueurs (3 ou 4), consulter la fin de cette règle pour effectuer les ajustements nécessaires au bon déroulement de la partie.

● Les plateaux de jeu sont installés comme indiqué en page suivante. L'Intendant (pion blanc) est placé sur la case centrale du chemin du plateau «Ville». Les marqueurs de jour et de semaine sont posés comme indiqué en page suivante. Les dés sont placés à proximité de la Tour.

● Les pièces d'Or ainsi que les Chameaux sont triés et placés à proximité du jeu, formant ainsi le **stock**. Les cartes sont battues et empilées à proximité du jeu, face cachée.

● Chaque joueur prend tous les cubes d'une couleur ainsi que le plateau individuel correspondant. Il place un cube de sa couleur sur la case 0 de la piste de score. En outre, chaque joueur reçoit 2 pièces d'Or.

● Le joueur le plus âgé est désigné premier joueur. Il reçoit le pion noir de «Premier joueur».



A - Ville

La ville est divisée en 4 quartiers : quartier du Sac, du Tonneau, du Coffre et du Vase (1). Les quartiers sont séparés par une route arpentée par l'Intendant (2). Dans chaque quartier, on trouve plusieurs **souks** (ou groupes de boutiques), reconnaissables grâce à leur couleur (par exemple dans le quartier du Coffre, il y a un souk jaune, un bleu et un rose).

Sur ce plateau, on trouve également la piste de score (3), le compteur de semaines (4) et le compteur de jours (5).

A la fin de chaque semaine, tous les souks entièrement remplis par un joueur lui rapporteront des points (6).

B - Tour

Au début de chaque journée, le premier joueur lance les dés et les répartit dans les différents étages de la Tour, en fonction de leurs valeurs.

Ensuite, chaque joueur dans l'ordre du tour choisira un groupe de dés et effectuera l'une des actions correspondant au groupe choisi (7).

Ces actions consistent en se placer dans les boutiques de la ville, déplacer l'intendant, tirer des cartes, et prendre des Chameaux ou de l'Or.

C - Plateaux individuels

A la fin de son tour, chaque joueur a la possibilité de dépenser de l'Or et des Chameaux pour construire un bâtiment (8).

Ces bâtiments rapportent des points au fil du jeu et ils permettent également d'acquérir des pouvoirs spéciaux pour le restant de la partie (9).

D - Caravane

A chaque fois que l'Intendant se déplace, il termine son mouvement devant une boutique (10) ou parfois deux (11). Si celle-ci contient une marchandise appartenant à un joueur, alors la marchandise est déplacée sur un chameau de la caravane (12), rapportant des points à son propriétaire (13).

A la fin de chaque semaine, la Caravane est décomptée et rapporte des points aux joueurs en fonction du nombre de marchandises placées et de leur hauteur (14).

Déroulement du Jeu

Le jeu est découpé en **trois semaines**. Chaque semaine est divisée en **sept jours (tours)**.

Tour de jeu

Un tour de jeu correspond à un jour. Il se décompose en deux phases :

I) Approvisionnement
II) Actions des joueurs

I - Approvisionnement

• Le premier joueur prend les 9 dés blancs. Il peut de plus prendre 1, 2 ou 3 dés jaunes en payant au stock **1 pièce d'Or par dé jaune** souhaité.

• Il lance alors les dés (les 9 dés blancs et les éventuels dés jaunes achetés) puis les regroupe selon leurs valeurs : tous les dés "1" ensemble, tous les dés "2" ensemble, etc...

• Il répartit ensuite ces groupes de dés dans la Tour, en commençant par le groupe de dés de plus petite valeur et en finissant par le groupe de dés de plus grande valeur. La Tour devra être complétée étage par étage, **de bas en haut**. Le groupe de dés de plus petite valeur est donc **toujours** placé au rez-de-chaussée de la Tour (étage "Chameaux"), le groupe de dés de valeur suivante au premier étage (étage du Sac), et ainsi de suite, d'étage en étage.

Règle spéciale : le groupe de dés de plus forte valeur doit toujours être placé au dernier étage de la Tour (l'étage de l'Or), même si pour cela certains étages doivent être laissés vides entre l'avant dernier et le dernier groupe de dés.

Note : Grâce à cette méthode de répartition, les quartiers qui sont placés le plus en haut de la tour (notamment le quartier du Vase) sont ceux qui sont le plus rarement approvisionnés. En revanche, les Chameaux et l'Or seront presque toujours disponibles (en effet, supposons que le tirage soit uniquement composé de "2" et de "5". Dans ce cas tous les dés "2" iront sur les Chameaux et tous les dés "5" sur l'Or). Enfin, si exceptionnellement tous les dés ont la même valeur, tous sont placés à l'étage des Chameaux.

• **Dés jaunes :** après l'action du premier joueur (voir ci-dessous), **les dés jaunes sont retirés** de la tour, même si cela crée des vides. Ainsi les dés jaunes ne peuvent profiter qu'au premier joueur.

II - Actions des joueurs

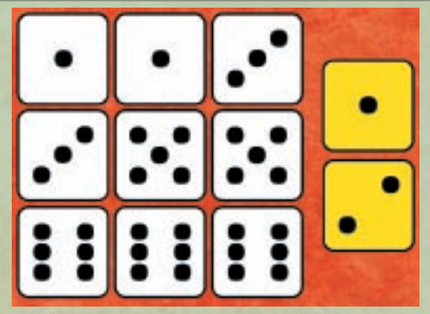
Chaque joueur, dans l'ordre du tour de jeu, peut alors effectuer deux actions :

A) Sélection d'un groupe de dés (obligatoire)
B) Construction d'un bâtiment spécial (optionnel)

A - Sélection d'un groupe de dés

Le joueur **retire l'un des groupes de dés** de la Tour. Ce groupe de dés ne sera plus disponible pour les joueurs suivants. Suivant l'étage qu'il choisit, le joueur peut alors effectuer **une action parmi les trois possibles pour ce groupe de dé**.

Note : Chaque étage propose une action qui lui est particulière. Les deux autres actions (déplacer l'Intendant et piocher une carte) sont, elles, disponibles à tous les étages.



Exemple : Bleu est premier joueur. Avant de lancer les dés, il décide de payer à la banque 2 pièces d'Or, ce qui lui permet de prendre deux dés jaunes en plus des neuf dés blancs. Il lance les dés et obtient le résultat ci-dessus...



Exemple (suite) : Bleu trie à présent les dés suivant leur valeur et les place sur la tour. Les trois "1" vont sur l'étage des Chameaux. Ensuite, le "2" va sur l'étage du Sac, les "3" sur celui du Tonneau et les "5" sur celui du Coffre. Enfin, les trois "6" vont sur celui de l'Or (on saute donc l'étage du Vase).

Quand Bleu aura fini son action, on retirera tous les dés jaunes restants, qui ne seront plus disponibles pour les autres joueurs.

Actions possibles

Etage des Chameaux :

- Prendre des Chameaux
- Déplacer l'Intendant
- Piocher une carte

Etage de l'Or :

- Prendre de l'Or
- Déplacer l'Intendant
- Piocher une carte

Etages des quartiers (Sac, Tonneau, Coffre, Vase) :

- Remplir des boutiques du quartier
- Déplacer l'Intendant
- Piocher une carte

• **Prendre des Chameaux**
Le joueur prend **autant de Chameaux dans le stock qu'il y a de dés dans le groupe** qu'il vient de retirer de l'étage "Chameau" de la Tour. Il place ces Chameaux à proximité de son plateau individuel.

• **Prendre de l'Or**
Le joueur prend **autant de pièces d'Or dans le stock qu'il y a de dés dans le groupe** qu'il vient de retirer de l'étage "Or" de la Tour. Il place ces pièces à proximité de son plateau individuel.

• **Remplir des boutiques du quartier**
Le joueur prend **autant de cubes de sa réserve qu'il y a de dés dans le groupe** qu'il vient de retirer de la Tour et les place **dans des boutiques du quartier correspondant** à l'étage choisi.
Note : un joueur ne peut pas sélectionner cette action si toutes les boutiques du quartier sont déjà pleines ou occupées par d'autres joueurs (voir également plus loin : action impossible).

Règles de pose dans les boutiques :
Dans chaque quartier, les boutiques sont regroupées en **souks** de couleurs différentes.

• On ne peut placer qu'**un seul cube par boutique**.

• Si un joueur a déjà des marchandises dans un souk, aucun autre joueur ne peut venir poser de marchandises dans ce même souk.

• Dans un même quartier, tant qu'un joueur n'a pas entièrement complété un souk (un cube par boutique), il lui est interdit de poser des cubes dans un autre souk.

• Un joueur n'est pas tenu de compléter un souk en une seule fois (c'est-à-dire en un seul tour de jeu). Il peut en revanche, dans un même tour de jeu, finir de compléter un souk entamé précédemment, puis entamer un autre souk du même quartier.

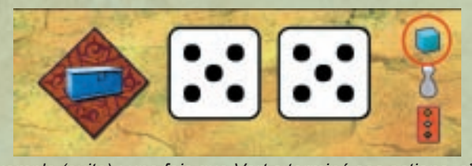
• Si le groupe de dés choisi autorise un joueur à poser plus de cubes marchandises qu'il n'y a de boutiques disponibles pour lui dans ce quartier, le trop-plein de cubes n'est pas placé et reste dans sa réserve.



Exemple (suite) : Bleu choisit de prendre des Chameaux, il prend 3 Chameaux dans le stock (puisqu'il y a trois dés sur l'étage Chameaux de la Tour) et les place devant lui. Ensuite on retire le dé jaune restant (sur l'étage du Sac) de la Tour.



Exemple (suite) : une fois que Bleu a terminé ses actions, c'est au tour de Vert. Il choisit de prendre de l'Or. Il prend trois pièces d'Or dans le stock (puisqu'il y a trois dés sur l'étage Or) et les place devant lui.



Exemple (suite) : une fois que Vert a terminé ses actions, c'est au tour de Rouge. Il choisit de remplir des boutiques dans le quartier du Coffre. Il prend deux cubes de sa réserve (puisqu'il y a deux dés sur l'étage Coffre) et se prépare à les placer dans le quartier...



Exemple (suite) : ... dans le quartier du Coffre, 6 boutiques sont disponibles (des cubes ont déjà été placés sur les autres boutiques lors de tours précédents) : A (dans le souk jaune), B (dans le souk bleu) et quatre fois C (dans le souk rose).

Rouge doit placer deux cubes. Comme il a déjà commencé le souk bleu, il doit obligatoirement le compléter. Il place donc son premier cube en B, ce qui termine le souk bleu.

Il lui est ensuite impossible de placer son deuxième cube en A, puisque Bleu a déjà placé des cubes dans ce souk. Rouge doit donc placer son second cube sur l'une des boutiques du souk rose (marquées d'un C). Il en choisit une (en haut à gauche).

Désormais, les autres joueurs ne peuvent plus placer de cubes sur le souk rose de ce quartier.

• Déplacer l'Intendant
Le joueur doit **déplacer l'Intendant le long de la route d'un nombre de cases exactement égal à la valeur du groupe de dé** choisi. Il peut cependant **augmenter ou réduire le nombre de cases en dépensant des pièces**. Pour chaque pièce d'Or dépensée le joueur peut augmenter ou réduire le mouvement de l'Intendant d'une case. Par ce procédé, il est possible de laisser l'Intendant sur place (en réduisant son mouvement à 0). Enfin, l'Intendant ne peut pas passer deux fois par une même case de la route au cours d'un même déplacement.

Si l'Intendant **termine son mouvement** devant une ou plusieurs boutiques contenant des cubes, alors la ou les marchandises sont **automatiquement expédiées à la Caravane,** dans l'ordre choisi par le joueur qui déplace l'intendant (voir Caravane). Cette action est toujours effectuée, que les cubes appartiennent au joueur qui déplace l'Intendant, ou qu'ils appartiennent aux autres joueurs.

Note : toutes les cases sont reliées à une boutique et une seule, à l'exception de la case centrale qui n'est reliée à aucune boutique, et de deux cases (voir illustration ci-contre : cases A) qui sont, elles, reliées à deux boutiques chacune.

Tout joueur dont un cube doit être expédié d'une boutique vers la Caravane peut, **en défaussant un Chameau de sa réserve**, laisser son cube sur la boutique et **envoyer à la Caravane un autre cube pris dans sa réserve.** Ceci est possible que le joueur ait déplacé l'Intendant lui-même ou non.

Caravane :
La Caravane menant à Yspahan est composée de 12 chameaux, groupés en 3 lignes de 4 chameaux suivant un chemin serpentant de bas en haut. Chaque chameau peut recevoir un seul cube. Les cubes placés dans la Caravane sont obligatoirement posés dans l'ordre du chemin. Quand un cube est posé sur un chameau, le propriétaire du cube marque le nombre de points indiqué sur ce chameau (2 sur la ligne du bas, 1 sur la ligne du milieu, rien sur la ligne du haut). **Dès que la Caravane est entièrement remplie, on procède à son décompte** (comme indiqué dans le chapitre Fin de semaine), et **on la vide immédiatement** (les joueurs récupèrent leurs cubes respectifs). Il est dès lors possible d'y poser de nouveau des cubes.

• Piocher une carte
Le joueur tire la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main sans la montrer aux autres joueurs (voir : Cartes).

• Action impossible
Si à son tour de jeu un joueur n'a plus aucun groupe de dés disponible dans la Tour il pioche une carte.

B - Construction d'un bâtiment

Les bâtiments offrent aux joueurs qui les construi-sent des pouvoirs particuliers pour le reste de la partie.

Après avoir sélectionné un groupe de dés et effectué l'action associée, le joueur peut éventuellement construire **un** bâtiment. Pour cela, il doit payer le prix de ce bâtiment avec de l'Or et des Chameaux prélevés dans sa réserve, puis il pose un cube sur le bâtiment qu'il vient de construire (sur son plateau individuel) et marque éventuellement des points de victoire (voir plus loin).

Note : il n'est pas obligatoire de construire les bâtiments dans l'ordre où ils sont présentés sur le plateau individuel du joueur. Chaque bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois par joueur.



Exemple (suite) : Maintenant que Rouge a placé ses cubes, c'est au tour de Jaune. Il choisit de déplacer l'Intendant avec le groupe de dés "3" (seul groupe restant). Grâce à ce choix, il peut déplacer l'intendant d'exactement 3 cases (puisque la valeur des dés est "3")...



Exemple (suite) : ... Jaune déplace l'Intendant. Il peut par exemple atteindre les deux cases A. Cependant, ces deux cases permettraient à Bleu d'envoyer un cube à la Caravane (dans l'un des deux cas, Bleu et Jaune iraient tous les deux à la caravane, dans l'ordre choisi par Jaune). Jaune préfère donc ajouter une pièce pour permettre à l'Intendant de se déplacer de 4 cases. Ainsi, il atteint la case B et envoie uniquement son cube à la Caravane. Si Jaune possède un Chameau et le défausse, il peut laisser son cube dans la boutique et placer l'un des cubes de sa réserve dans la Caravane...



Exemple (suite) : ... Jaune pose son cube sur le premier chameau disponible de la file. Il marque immédiatement 2 points pour cette pose.



Exemple (suite) : A son tour, Jaune aurait également pu prendre une carte en sélectionnant ce groupe (il avait également la possibilité de placer 2 cubes dans le quariter du Tonneau)...



Exemple (suite) : Pour finir son tour, Jaune décide de construire le Caravansérail. Il paye le prix (en replaçant 3 Chameaux et 3 pièces d'Or dans la réserve) et pose un cube de sa réserve sur la case correspondante de son plateau individuel...

• Points de victoire :
En construisant des bâtiments, les joueurs ga-gnent également des points de victoire. Les deux premiers bâtiments (quels qu'ils soient) construits par un joueur donné ne rapportent rien. Les troisième, quatrième et cinquième bâtiments construits par ce joueur lui rapportent chacun 5 points. Enfin, si le dernier bâtiment est construit par ce joueur, il lui rapporte 10 points. Le joueur qui marque des points en construisant un bâtiment avance immédiatement son marqueur du bon nombre de cases sur la piste de score.

• Détail des bâtiments :

Enclos :
(coûte 2 Chameaux)
Un joueur qui possède l'Enclos bénéficie d'un avantage à chaque fois qu'il prend des Chameaux sur la Tour. Au lieu de prendre autant de Chameaux qu'il y a de dés dans le groupe, il prend un Chameau de plus. Ce pouvoir ne fonctionne pas si l'étage des Chameaux est vide.

Echoppe :
(coûte 2 Chameaux et 2 pièces d'Or)
Un joueur qui possède l'Echoppe bénéficie d'un avantage à chaque fois qu'il prend des pièces d'Or sur la Tour. Au lieu de prendre autant de pièces qu'il y a de dés dans le groupe, il prend deux pièces d'Or de plus. Ce pouvoir ne fonctionne pas si l'étage des pièces d'Or est vide.

Hammam :
(coûte 2 Chameaux et 2 pièces d'Or)
Un joueur qui possède le Hammam peut ajuster le mouvement de l'Intendant jusqu'à trois cases sans payer de pièce. Il peut utiliser ce pouvoir conjointement avec des pièces pour ajuster le mouvement de l'Intendant de plus de 3 cases.

Caravansérail :
(coûte 3 Chameaux et 3 pièces d'Or)
Un joueur qui possède le Caravansérail pioche une carte à chaque fois que l'une de ses marchandises part à la Caravane.

Bazar :
(coûte 4 Chameaux et 4 pièces d'Or)
Un joueur qui possède le Bazar bénéficie d'un bonus de 2 points pour chaque souk terminé en fin de semaine (voir plus loin).

Palan :
(coûte 4 Chameaux et 4 pièces d'Or)
Un joueur qui possède le Palan bénéficie d'un avantage quand il place des marchandises dans les quartiers. Au lieu de placer autant de cubes qu'il y a de dés dans le groupe sélectionné, il place un cube de plus. Ce pouvoir ne fonctionne pas pour les étages de quartier vides.

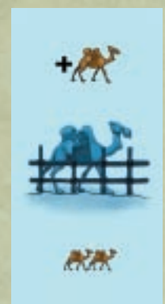
Fin de journée

La Tour est vidée. Si le jour en cours est le septième alors la semaine est terminée (voir : Fin de semaine)

Si la semaine n'est pas terminée, le marqueur de jour est avancé et le joueur placé à gauche du premier joueur actuel devient le nouveau premier joueur.



Exemple (suite) : ... Jaune marque maintenant des points pour son Caravansérail. Il a déjà construit l'Enclos et le Bazar, donc c'est son troisième bâtiment. L'échelle montre que le troisième bâtiment construit rapporte 5 points. Il fait donc avancer son marqueur de 5 points sur l'échelle de score du plateau de la Ville.



Enclos



Echoppe



Hammam



Caravansérail



Bazar



Palan

Fin de semaine

A la fin de la semaine, les joueurs procèdent à un décompte et marquent leurs points sur la piste de score dans l'ordre du tour de jeu.

• **Quartiers :** Dans chaque quartier, pour chaque souk complet (un cube dans chaque boutique), le joueur marque les points correspondant à ce souk (inscrits sur le carré de la couleur du souk). De plus, s'il possède le Bazar, il marque un bonus de 2 points pour chaque souk complet. **Les souks inachevés ne rapportent rien**. Quand tous les joueurs ont compté leurs points, **tous les quartiers sont entièrement vidés** (les joueurs récupèrent leurs cubes) et l'on décompte la Caravane.

• **Caravane :** Le joueur marque un nombre de points égal à son nombre de cubes dans la Caravane multiplié par la valeur de la plus haute ligne où se trouve un de ses cubes. **La Caravane n'est pas vidée.**

Ensuite le marqueur de semaine est avancé d'un cran vers la droite et le marqueur de jour repasse à 1. **L'intendant est replacé sur la case centrale du chemin**. Le joueur placé à gauche du premier joueur actuel devient le nouveau premier joueur.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin de la troisième semaine. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'ex-aequo, les joueurs à égalité en première place se partagent la victoire.

Yspahan à 3 joueurs

A 3 joueurs, le seul ajustement des règles concerne la Caravane : le premier chameau de chaque ligne (d'une couleur plus claire) n'est pas utilisé. Il n'y a donc que 3 chameaux sur chaque ligne.

Yspahan à 4 joueurs

A 4 joueurs, le seul ajustement concerne le dernier jour de la troisième semaine : pour ce dernier jour du jeu, les joueurs ne jouent plus dans l'ordre du tour, mais dans l'ordre inverse des scores **au début du tour**. Ainsi le joueur qui possède le moins de points devient le premier joueur. Il lance les dés et effectue ses actions en premier, puis c'est au joueur suivant le moins bien classé de faire ses actions et ainsi de suite jusqu'au joueur qui possède le plus de points.
Si plusieurs joueurs ont le même score, celui d'entre eux qui était le plus loin du premier joueur dans l'ordre des aiguilles d'une montre au jour 6 joue en premier.



Exemple : on décompte les quartiers. Dans le quartier du Coffre, Bleu, qui a complété le souk jaune, marque 6 points. Rouge ne marque que 4 points (le souk bleu est complet, mais pas le rose). Le quartier est ensuite vidé, et on passe au suivant.

Note : si Bleu avait possédé le Bazar, il aurait marqué 8 points au lieu de 6. Rouge aurait quant à lui marqué 6 points au lieu de 4 avec le Bazar.



Exemple (suite): ...on décompte la Caravane. Vert marque 4 points (2 cubes x 2 car son cube le plus haut est sur la deuxième ligne). Jaune marque 12 points (4 x 3). Bleu marque 4 points (2 x 2) et Rouge 2 points (1 cube sur la deuxième ligne). La Caravane n'est pas vidée...



Exemple : à 3 joueurs on n'utilise pas le premier Chameau de chaque ligne.

Cartes

Les cartes sont utilisables de deux manières pendant le tour du joueur :

• **Sélection d'un groupe de dés :** Au moment de choisir un groupe de dés, le joueur peut défausser une carte et une seule (sans appliquer son pouvoir) pour obtenir un dé de plus que ce que contient l'étage qu'il choisit. Il peut ainsi obtenir un Chameau ou une pièce d'Or de plus, ou encore poser un cube de plus dans un quartier. Ce pouvoir peut être combiné avec les effets des bâtiments spéciaux (Enclos, Echoppe, Palan). Il est cependant impossible d'utiliser ce pouvoir sur un étage vide de la Tour.

• **Action libre :** A n'importe quel autre moment de son tour de jeu, le joueur peut jouer une carte pour appliquer les effets indiqués sur le recto (ces effets sont détaillés sur la feuille d'aide de jeu fournie dans la boîte). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer ainsi pendant son tour de jeu (même s'il a utilisé une carte pendant la sélection d'un groupe de dés).

Si la pioche de cartes est vide, on mélange les cartes défaussées de façon à former une nouvelle pioche.

Cartes



Pour toutes les cartes :

Lors de la sélection d'un groupe de dés de la tour, défausser une (et une seule) carte pour obtenir un dé de plus que ce que contient l'étage. Il est ainsi possible d'obtenir un Chameau ou une pièce d'Or de plus, ou encore de poser un cube de plus dans les boutiques.

Attention : ce pouvoir ne fonctionne pas sur les étages vides.



Echanger des Chameaux ou des pièces d'Or avec le stock. Pour chaque pièce d'Or donnée au stock, prendre un Chameau. Pour chaque Chameau, prendre une pièce d'Or.



Prendre 3 Chameaux dans le stock.



Prendre 3 pièces d'Or dans le stock.



Placer un cube de sa réserve sur n'importe quelle boutique de la ville.

Attention : il est impossible de poser le cube sur une boutique appartenant à un souk déjà commencé par un adversaire. Il est également impossible de commencer un souk dans un quartier où l'on a déjà un souk non terminé.



Placer un cube de sa réserve sur le premier emplacement libre de la Caravane et marquer les points éventuels pour cette pose.

Attention : même si le joueur possède le Caravansérail, cette action ne lui permet pas de tirer une nouvelle carte.



Replacer des Chameaux au stock et marquer 2 points par Chameau défaussé.

Attention : il est impossible de se défausser de plus de quatre Chameaux (ce qui rapporte 8 PV).



Replacer des pièces d'Or au stock et marquer 1 point par pièce défaussée.

Attention : il est impossible de se défausser de plus de dix pièces (ce qui rapporte 10 PV).



Construire un (et un seul) bâtiment sans payer le coût en Chameaux (uniquement les pièces d'Or). Marquer les points éventuels pour cette construction.

Attention : il est impossible de construire plus d'un bâtiment par tour.



Construire un (et un seul) bâtiment sans payer le coût en pièces d'Or (uniquement les Chameaux). Marquer les points éventuels pour cette construction.

Attention : il est impossible de construire plus d'un bâtiment par tour.

YSTARI Games



YS

un jeu de Cyril Demaegd

En des temps reculés, le roi Gradlon fit ériger pour sa fille, Dahut, la magnifique cité d'Ys. De grandes digues protégeaient la ville contre la violence des flots. Dahut décida de faire d'Ys la place la plus puissante de Bretagne ; aussi envoya-t-elle des dragons s'emparer des navires marchands, chargés de pierreries, qui passaient au large...





CAYLUS

un jeu de William Attia

1289. Pour consolider les frontières du royaume de France, le Roi Philippe le Bel a décidé de faire construire un nouveau château. Pour l'instant, Caylus n'est qu'un modeste bourg mais, bientôt, les ouvriers et les artisans affluent par dizaines, attirés par la fortune que peut leur apporter ce formidable ouvrage. Autour du chantier, une ville commence lentement à émerger...





MYKERINOS

un jeu de Nicolas Oury

1899. Depuis plus d'un siècle, le public européen a découvert une nouvelle science, l'Egyptologie, et se passionne pour les découvertes des Denon, Champollion, Petrie...

Attirées à la fois par l'aventure et la gloire, des équipes d'archéologues se lancent à la recherche des trésors archéologiques enfouis sous le sable.

