Ys - Règle Française

Un jeu de Cyril Demaegd
Illustrations d'Arnaud Demaegd
Design de Cyril Demaegd

Ys et plus...

Ys est un jeu destiné à 2, 3 ou 4 joueurs. La règle qui suit explique les détails du jeu à 4. Les ajustements permettant de jouer à 2, à 3 ainsi que deux variantes sont présentés à la fin de cette règle.

La variante **Faveur du Roi**, qui rajoute un soupçon de tactique, est destinée aux joueurs expérimentés, qui peuvent même l'employer dès leur première partie.

La variante **Ys Express**, destinée aux joueurs les plus pressés, permet de jouer la partie plus rapidement.

Enfin, **Ys** est également jouable à 5 ou 6 joueurs. C'est la raison pour laquelle certaines cases du plateau, non mentionnées dans cette règle, sont malgré tout déjà prêtes ! Plus d'infos sur le site officiel du jeu :

www.ystari.com/ys

Le Plateau

1. La ville d'Ys
2. Quartier
3. Zone du port
4. Zone du commerce
5. Zone du palais
6. Port (emplacement des gemmes)
7. Emplacements des cartes
8. Numéro de quartier
9. Marché
10. Cotations des gemmes
11. Départ des cotations
12. La salle du Trône
13. Compte-tours
14. Piste de score
15. Départ des marqueurs de score



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 56 cylindres courtiers (14 par couleur)
- 5 marqueurs (1 par couleur + 1 marqueur de tour)
- 145 gemmes (cubes) (30 par couleur, 20 noires, 5 blanches)
- 1 planche de 56 autocollants (14 par couleur)
- 4 paravents (à plier soi-même !)
- 24 cartes "Personnage" (dont 4 à bord bleu et 20 à bord jaune)
- 24 cartes "Navire"
- 6 cartes "Ordre"
- La présente règle.

Avant de commencer à jouer, décoller soigneusement les autocollants et en coller un par grand cylindre, en respectant les couleurs. Ne rien coller sur les marqueurs.
Plier les paravents en suivant la ligne noire.

Il était une fois...

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...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des princes-marchands de la ville d'Ys. En utilisant habilement leur réseau de courtiers, ils spéculent sur l'achat de pierres précieuses, amassant ainsi de l'or (représenté sous la forme de points de victoire). A la fin de la partie le joueur ayant accumulé le plus d'or remporte la partie.

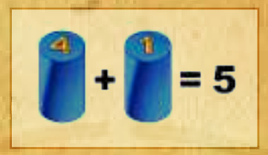
Préparation

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Le marqueur de tour est positionné sur la case 1 du compte-tours (**13**) et les cartes "Navire" sont disposées, face cachée, à côté du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend un paravent ainsi que onze courtiers (en laissant dans la boite trois courtiers de valeur 2) et le marqueur de score (le pion sans valeur) correspondant à son choix. Il place le marqueur à proximité du point de départ de la piste de score (**15**), qui permet de mesurer les points de victoire. Un joueur mélange les 4 cartes "Ordre" allant de 1 à 4 et en distribue une à chaque joueur aléatoirement. Les joueurs placent ces cartes, face visible, devant leurs paravents.
- Les 15 cartes "Personnage" à bord jaune sont mélangées. On distribue trois cartes face cachée sur chacun des quatre emplacements prévus à cet effet sur le plateau (**7**). Les cartes restantes sont remises dans la boite sans être consultées. Les 4 cartes "Personnage" à bord bleu sont placées à proximité du plateau.
- Une gemme colorée est placée sur chacune des cases de départ du tableau de cotation (**11**).

Principes du Jeu

Chaque joueur dispose d'une équipe de onze courtiers. Ceux-ci sont numérotés de 0 à 4. Ces chiffres représentent l'efficacité des courtiers. Ainsi un courtier 0 est un incapable (mais pas forcément inutile, comme nous le verrons) alors qu'un courtier 4 est un habile négociateur...

A tous les tours, des bateaux chargés de gemmes arrivent dans chacun des ports de la ville. Pour obtenir des gemmes, faire monter les cours et piocher des cartes, les joueurs doivent obtenir des majorités sur le plateau de jeu en plaçant des courtiers (dont les valeurs s'additionnent) à des endroits judicieusement choisis. Ces courtiers peuvent être disposés soit face visible, soit face cachée et on peut donc tenter de bluffer ses adversaires.



Le plateau de jeu est composé de deux parties distinctes où l'on peut placer ses courtiers : la **Ville** et le **Marché** .

- **La Ville d'Ys** :

  La ville d'Ys est divisée en quatre quartiers. On obtient les gemmes amenées par un bateau en ayant, grâce au total de ses courtiers, l'une des trois premières places dans le quartier. De plus, chaque quartier comporte en son sein **trois zones** aux caractéristiques particulières. Ainsi, un courtier posé dans un quartier pour y récolter des gemmes peut également permettre de gagner quelques bonus intéressants, suivant la zone où il est posé.

  Zone du port : Sur les docks embrumés, les courtiers peuvent trouver de véritables trésors. Le joueur obtenant une majorité grâce à la somme de ses courtiers placés dans la zone du port, gagne l'une des très rares gemmes noires. Ces pierres spéciales, vendues uniquement à cet endroit (le plus souvent sous le manteau), peuvent rapporter énormément d'or en fin de partie.

  Zone du commerce : C'est dans les échoppes de la zone du commerce que se négocient les meilleures affaires. Les courtiers y font du profit. Le joueur obtenant une majorité grâce à la somme de ses courtiers placés dans la zone du commerce gagne instantanément un peu d'or.

  Zone du palais : Dans les palais, gravitent des personnages mystérieux et influents. Le joueur obtenant une majorité grâce à la somme de ses courtiers placés dans la zone du palais gagne instantanément la carte d'un personnage. Il pourra par la suite faire appel à ce personnage et en tirer avantage.

- **Le Marché** :

  C'est dans le marché que le cours des gemmes est déterminé. En y posant un courtier, un joueur se place à la fois sur une ligne et sur une colonne. A la fin de chaque tour, en fonction des courtiers placés dans les **colonnes**, on détermine quelles sont les gemmes dont la valeur monte ou descend (on voit ainsi quelles sont les couleurs les plus prisées du moment). Les **lignes** du marché permettent, quant à elles, de récupérer des gemmes.



En tout, les joueurs peuvent récupérer six couleurs de gemmes : Bleues, Vertes, Jaunes, Rouges, Noires et Blanches. Les gemmes blanches, que l'on trouve parfois dans la cargaison des navires, sont magiques et ne prennent une couleur définitive que quand un joueur les gagne. Ainsi, un joueur remportant une gemme blanche choisit immédiatement dans la banque une gemme de son choix parmi les autres couleurs de base (Bleu, Rouge, Jaune et Vert).

A la fin du jeu, la cote de chaque gemme dans le Marché ainsi que le nombre de pierres possédées par les joueurs permettent de distribuer l'or et de déterminer le vainqueur. Les gemmes noires n'ont pas de cote mais rapportent des sommes fixes en complément. Le joueur le plus riche gagne la partie.

Déroulement du Jeu

Une partie d'Ys se déroule en **quatre tours** de jeu. Chaque tour de jeu est lui-même divisé en **quatre phases**.

Phase 1 - Mise en place

Personnages : On révèle les cartes supérieures de chacun des 4 paquets et chaque joueur en prend connaissance. Pour obtenir ces cartes, les joueurs devront disposer d'une majorité dans la zone du palais correspondante (voir l'exemple ci-contre). Les pouvoirs des différentes cartes ainsi que la façon de les jouer sont détaillés en fin de règle.

Au **dernier tour** de jeu, toutes les cartes à bord jaune sont épuisées. On met alors en jeu les 4 cartes "Personnage" à bord bleu. Sur chacune de ces cartes figure une **gemme blanche**. Les joueurs obtenant une majorité dans les quatre palais récupéreront donc ces cartes et les échangeront immédiatement contre une gemme bleue, rouge, verte ou jaune de la banque.



Exemple : les cartes tirées dans cette pile sont attribuées aux joueurs obtenant la majorité dans les palais correspondants.

Navires : On tire les 4 cartes "Navire" du dessus de la pile. Les cartes sont placées dans chacun des quatre ports, dans l'ordre indiqué sur le plateau (**8**). Les cartes indiquent quelles couleurs de pierres sont disponibles dans chacun des quartiers pour ce tour.

Sur toutes les cartes "Navire", l'une des gemmes est plus grande que les autres. Cette gemme est disponible en **deux exemplaires** dans le quartier et les joueurs pourront donc gagner **quatre gemmes**.

Note : les gemmes blanches ne sont disponibles en double sur aucune carte.

Exemple : dans ce quartier les joueurs ayant misé le plus pourront se partager 2 gemmes bleues, 1 blanche et une rouge.

Marché : On tire une cinquième carte "Navire" puis on prélève dans la banque chacune des trois couleurs indiquées sur celle-ci et on les place dans les cases 1, 2 et 3 du marché.

Si la carte comporte une gemme blanche, celle-ci est placée sur la ligne 1 du marché. Sinon, l'ordre de placement des gemmes n'a aucune importance. De même, la taille des gemmes sur la carte n'a aucune influence.

La carte "Navire" est ensuite défaussée.



Exemple : une gemme blanche figure sur la carte, elle est donc placée sur la ligne 1. Les deux autres sont placées en 2 et 3.

Phase 2 - Ordre du tour

Misons...

Les joueurs doivent maintenant déterminer au moyen d'une mise quel sera l'ordre de jeu du tour. En effet, la pose des courtiers ne se déroule pas forcément dans l'ordre des aiguilles d'une montre et chaque joueur devra choisir sa place dans le jeu. La mise sera « payée » avec deux des courtiers du joueur qui seront donc inutilisables pour la durée du tour. Ainsi, un joueur misant gros pour obtenir une place favorable sera obligé de se passer de ses courtiers les plus efficaces !

Mise : Les joueurs choisissent secrètement deux courtiers. Quand tous sont prêts, ils les placent simultanément devant leurs paravents. Chaque joueur fait l'addition de ses deux courtiers. Celui dont la somme est la plus élevée l'emporte.

Résolution des égalités : Les éventuelles égalités sont résolues grâce aux cartes "Ordre" des joueurs. **Le joueur possédant la carte "Ordre" de plus faible valeur choisit le premier**.

Le joueur ayant remporté l'enchère annonce à quelle place il souhaite jouer (premier, deuxième, troisième ou quatrième). Les autres joueurs, dans l'ordre déterminé par l'enchère (et par les cartes "Ordre" en cas d'égalité), choisissent à leur tour une place parmi celles qui restent.

Enfin, on met à jour les cartes "Ordre". Celui qui a choisi de jouer à la première place prend la carte "1", et ainsi de suite...

Les deux courtiers misés par chaque joueur restent devant les paravents. Ils ne peuvent plus être utilisés lors de ce tour.



Exemple : nous sommes au tour 1. Lors de la préparation de la partie, les joueurs ont reçu aléatoirement les cartes "Ordre" indiquées ci-dessus...



Exemple (suite) : Les joueurs préparent 2 courtiers et révèlent simultanément leur choix : le total de Bleu est de 1 (1+0), celui d'Orange de 5 (4+1) celui de Violet de 6 (4+2) et enfin Jaune a misé 5 (3+2). Violet, qui a le plus grand total, choisit en premier et décide de prendre la 4ème place (pour voir venir les coups de ses adversaires). Orange et Jaune sont à égalité (5 chacun) mais Orange l'emporte, car la valeur de sa carte "Ordre" est plus faible (on voit ci-dessus qu'Orange possède la carte "2" alors que Jaune possède la carte "4"). Orange choisit donc sa place - il opte pour la première - puis Jaune choisit la troisième place. Il ne reste plus que la seconde place pour Bleu.

La meilleure place ?

La plupart des joueurs qui remportent l'enchère de départ choisissent de jouer en 4ème position. Cela leur permet de surveiller leurs adversaire et de porter la dernière estocade. Cependant cette place est également synonyme d'une mauvaise carte "Ordre" si des égalités se produisent...
La quatrième place est certes excellente, mais elle ne garantit pas une victoire aisée !



Exemple (fin) : Maintenant, Il faut remettre à jour les cartes "Ordre" des joueurs. Orange, qui a décidé de commencer, prend la carte "1". Bleu prend "2", Jaune prend "3" et Violet prend "4".

Lors de la phase suivante (pose des courtiers) c'est dans cet ordre que joueront les joueurs.

Phase 3 - Pose des courtiers

Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs placent maintenant à tour de rôle **deux** courtiers. L'un des deux **doit** être posé **face visible** (chiffre en haut), et le second **face cachée** (chiffre en bas).



Note : Par convention, les joueurs décident au début de la partie si les courtiers posés face cachée peuvent être par la suite examinés par leurs propriétaires respectifs (ce qui est recommandé lors des premières parties).

Les courtiers peuvent être placés indifféremment sur le marché ou dans la ville (deux dans le marché, deux dans la ville ou un dans chaque).

Dans le marché il ne peut y avoir qu'un seul courtier par case, et l'on ne peut poser de courtiers sur les quatre cases de la ligne 0 (réservées au jeu à plus de 4 joueurs). En revanche, **dans la ville le nombre de courtiers par case n'est pas limité**.

Bonus du marché : dès qu'un joueur pose un courtier dans le marché, celui-ci génère, en spéculant, une pièce d'or. **Le joueur ayant effectué la pose gagne donc immédiatement 1 point sur la piste de score**. Si par la suite ce pion devait être ôté (par exemple par l'effet d'une carte), le point gagné n'est pas retiré.

Chaque joueur joue ainsi **quatre fois de suite dans l'ordre décidé lors de la phase précédente** (joueur possédant la carte d'ordre 1, joueur 2, 3, 4, puis à nouveau le joueur 1 et ainsi de suite). Ainsi, à la fin de cette phase, chaque joueur aura posé **huit pions** sur le plateau (4 visibles, et 4 cachés).

Le dernier courtier restant en réserve à chaque joueur est maintenant placé avec les deux autres courtiers devant le paravent. Ces trois courtiers serviront à départager les égalités lors de la phase de décompte.



Exemple : A son tour, Violet a posé un courtier dans le coin inférieur gauche du marché et un pion, face cachée, dans la ville. A son tour, Orange désire également poser un pion dans le marché. Il ne peut le faire dans les cases de la ligne 0, inutilisée, ou dans le coin inférieur gauche, occupé par Violet.



Exemple : tous les joueurs ont posé huit courtiers sur le plateau. Le dernier courtier leur restant va rejoindre les deux courtiers écartés lors de la phase précédente.



Phase 4 - Décompte : On effectue maintenant le décompte des points sur les diverses parties du plateau de jeu ; d'abord dans la ville, puis sur le marché.

Décompte dans la ville : On révèle les valeurs des courtiers cachés **dans le quartier 1** et chaque joueur commence par additionner la valeur de tous ses courtiers présents dans le quartier. Le joueur obtenant le meilleur total peut alors librement choisir **deux** gemmes de la banque parmi les quatre proposées dans le port. Le joueur possédant le second meilleur total s'empare d'une des deux gemmes restantes et le troisième de la dernière gemme (s'il n'y a qu'un ou deux joueurs représentés dans le quartier, le reliquat de gemmes reste à la banque). Toutes les gemmes remportées sont placées **devant** le paravent de chaque joueur (et sont donc visibles aux autres joueurs). Après avoir fait le décompte dans le quartier on s'intéresse maintenant à chacune des zones :

Zone du port : Le joueur ayant le meilleur total dans cette zone gagne une gemme noire qu'il place devant son paravent. Si aucun joueur n'a misé de courtier dans cette zone, la gemme est défaussée.

Zone du commerce : Le joueur ayant le meilleur total dans cette zone gagne immédiatement 3 pièces d'or et avance donc son marqueur de trois cases sur la piste de scores.

Zone du palais : Le joueur ayant le meilleur total dans cette zone s'empare de la carte du quartier retournée en phase 1. Si aucun joueur n'a misé de courtier dans cette zone, la carte est défaussée.

Gestion des égalités : Pour gérer toutes les égalités entre joueurs, on utilise les trois courtiers placés devant le paravent de chaque joueur. Celui qui dispose du total le plus élevé emporte la majorité. Si plusieurs joueurs sont à égalité et ont le même total de courtiers devant leur paravent, on utilise alors les cartes d'ordre des joueurs. Parmi les joueurs en conflit, celui qui à la carte la plus basse remporte la mise.

Le décompte du quartier 1 est à présent terminé. Chaque joueur reprend alors ses courtiers placés dans ce quartier et les replace **derrière son paravent**. On commence alors le décompte des quartiers 2, 3 et 4 en suivant les mêmes modalités. Ensuite, on passe au décompte du marché.

Décompte du marché : On commence par révéler les valeurs de tous les courtiers cachés du marché.

Pour chacune des **lignes** 1, 2 et 3, chaque joueur fait la somme de ses courtiers. Le joueur majoritaire remporte la gemme située en début de ligne. On gère les égalités comme dans la ville (somme des courtiers placés devant le paravent puis, s'il le faut, cartes d'ordre des joueurs).

Pour chacune des **colonnes**, on fait la somme totale des courtiers. La gemme dont la colonne présente la somme la plus élevée est montée de deux crans dans la table des cotations. La gemme arrivant en seconde place est montée d'un cran. La troisième est descendue d'un cran et la dernière est descendue de deux crans. On gère les éventuelles égalités de la façon suivante : en premier lieu on regarde quelle colonne comporte **le plus de pions** (par exemple, une colonne avec trois pions l'emporte sur une colonne à deux pions). Si cela ne suffit pas, c'est le joueur ayant le plus fort total devant son paravent qui tranche (ici encore, on gère les égalités comme dans la ville et on utilise donc au besoin les cartes d'ordre des joueurs).



Meilleur enchérisseur du marché : le joueur ayant misé le plus fort total de courtiers au marché **doit** maintenant changer la cote d'une des pierres. Il désigne une gemme et peut au choix monter ou descendre sa cote d'un cran. Si plusieurs joueurs ont misé la même valeur, on gère les égalités comme dans la ville.

Enfin, Les joueurs récupèrent **tous** leurs courtiers restant (ceux du marché et ceux placés devant le paravent) et les replacent derrière le paravent.

Cas des courtiers de valeur 0 : un courtier de valeur 0 placé seul dans une zone de la ville ou une ligne du marché permet au joueur qui le possède de remporter cette zone ou cette ligne. De même, une colonne du marché avec un courtier de valeur 0 bat une colonne totalement vide.

Fin du tour : On écarte les cartes utilisées dans les ports. Le marqueur de tour est avancé d'une case et on commence le tour suivant.

Exemple de décompte :









Pions posés devant les paravents des joueurs :
(Ils serviront à gérer les égalités)

Chaque joueur fait la somme de ses courtiers **présents dans le quartier**.

Bleu : 4 + 3 + 2 = 9 Orange : 4 + 1 = 5 Violet : 3 + 3 = 6 Jaune : 4 + 4 = 8

Bleu a le meilleur total il gagne donc deux gemmes. Il choisit une bleue et la rouge. Jaune est second. Il choisit la seconde gemme bleue. Violet est troisième et prend la dernière gemme, c'est à dire la gemme verte. Orange ne gagne rien. On s'occupe maintenant des zones :

Zone du port : Jaune l'emporte avec son courtier 4. Il gagne une gemme noire.

Zone du commerce : Jaune et Orange sont à égalité (4 à 4), on compare donc les courtiers placés devant les paravents des deux joueurs. Jaune, avec 6 points (3+2+1=6) l'emporte sur Orange (4+1+0=5). Il marque immédiatement 3 pièces d'or et avance donc son marqueur de 3 espaces sur la piste de score. Orange ne marque rien.

Zone du palais : Bleu l'emporte avec son courtier 4. Il prend la carte personnage qui correspond au quartier.

Décompte du marché :

Ligne 1 : Bleu et Orange sont à égalité (3+1=4 pour Bleu, ce qui est équivalent au courtier 4 de Orange). On compare les courtiers devant leurs paravents : Bleu est à 5 (1+0+4) et Orange également (4+1+0) , mais Orange a une carte d'ordre de plus faible valeur que Bleu (la carte "1"). Il emporte donc la gemme blanche qu'il échange immédiatement contre une verte à la banque.

Ligne 2 : Jaune (avec un total de 3) emporte la gemme jaune. **Ligne 3** : Violet emporte la gemme rouge.

Colonnes : 3 colonnes sont à égalité (4 points). Parmi ces trois colonnes, on compte le nombre de pions joués. Les colonnes des gemmes bleue et rouge comportent chacunes trois pions, alors que la verte n'en a qu'un. Reste donc à trancher entre les colonnes bleue et rouge pour la première place : c'est Violet (qui a le meilleur total de courtiers devant son paravent) qui tranche, et il choisit la colonne bleue. Au final la gemmes bleue montent donc de deux crans, la rouges d'un cran, la verte baisse d'un cran et la jaune baisse de deux crans.

Enfin, Orange est le **plus fort enchérisseur du marché**. Il y a misé un total de 4 (tout comme Bleu), et l'on voit que Bleu et Orange ont également le même total devant leur paravent. On regarde donc les cartes d'ordre et Orange gagne car il possède une carte plus faible. Il choisit de faire remonter la cote des gemmes vertes d'un cran.

Fin du Jeu

Une fois le dernier tour effectué, les joueurs comparent leurs totaux de gemmes bleues, vertes, jaunes et rouges et consultent l'échelle des cotations. C'est grâce à cette échelle que seront distribués les points de victoire de la table ci-dessous.

	Gemme n°1	Gemme n°2	Gemme n°3	Gemme n°4
Pts du premier	24	20	16	12
Pts du second	18	15	12	9
Pts du troisième	12	10	8	6
Pts du quatrième	6	5	4	3

Ainsi pour la gemme située le plus en haut sur l'échelle de cotation, le joueur possédant le plus de gemmes gagne 24 points de victoire, le second 18, le troisième 12 et le dernier 6. Si un joueur ne possède pas de gemme de la couleur décomptée, il ne marque aucun point. On procède ainsi pour chacune des gemmes, jusqu'à celle située le plus bas sur l'échelle.

Egalité de gemmes : Si plusieurs gemmes sont à la même hauteur sur l'échelle, on considère que c'est la colonne située la plus à gauche qui l'emporte. Ainsi, à égalité, les gemmes bleues battent les vertes, qui battent les jaunes, qui battent les rouges.

Exemple : Les gemmes bleues et rouges sont en haut de l'échelle des scores (la gemme jaune vient ensuite, puis enfin la verte). Les gemmes bleues, dont la colonne est située tout à gauche, sont donc premières et le joueur possédant le plus de bleu gagne donc 24 points (le second en gagne 18, le troisième 12 et le dernier 6). Le joueur possédant le plus de gemmes rouges gagne 20 points (le second en gagne 15, le troisième 10 et le dernier 5). Les gemmes jaunes rapportent 16, 12, 8 et 4 points et enfin les vertes rapportent 12, 9, 6, 3 points.

Egalité entre joueurs : Si plusieurs joueurs ont autant de gemmes, ils gagnent tous la totalité des points correspondant à la moins bonne place parmi celles qu'il occupent.

Exemple : les gemmes bleues sont les plus cotées, le joueur A possède 8 gemmes, les joueur B et C ont chacun 6 gemmes, et D possède 3 gemmes. Le Joueur A gagne 24 points, B et C sont deuxième et troisième et gagnent chacun 12 points (les points normalement attribués à la troisième place). Enfin D, quatrième, gagne 6 points.

Ensuite, les joueurs comptent leurs gemmes noires et marquent les points de victoire déterminés par la table ci-dessous (si un joueur possède plus de 7 gemmes noires, il marque 24 points).

Gemmes noires	1	2	3	4	5	6	7+
Pts de victoire	1	4	8	12	16	20	24

Le joueur ayant le plus de points de victoire à l'issue du décompte des gemmes de couleurs et des gemmes noires remporte la partie. En cas d'égalité, le total des gemmes collectées départage les ex-aequo (Le joueur avec le plus fort total de gemmes colorées et de gemmes noires l'emporte).

Cartes Personnage

Les cartes "Personnage" permettent de faire appel aux puissants de la ville d'Ys, qui peuvent parfois changer les règles du Jeu ! Quand un joueur gagne une carte "Personnage", il l'ajoute à sa main, face cachée. Les cartes ainsi récupérées pourront être jouée à partir du **tour suivant**. Chaque joueur peut jouer au maximum **deux cartes par tour**. Les cartes **Roi** et **Prince** ainsi que les **4 cartes à bord bleu** (qui font gagner une gemme blanche) font cependant exception à ces règles : leurs pouvoirs sont appliqués immédiatement et elles ne comptent pas dans la limite de 2 cartes par tour que peut utiliser un joueur.

C'est le symbole situé en haut de la carte qui indique à quel moment elle doit être jouée :


La carte est jouée à la fin de la phase de décompte.


Si le symbole est seul, la carte doit être jouée au tout début de la phase de pose des courtiers. S'il est suivi d'une astérisque, la carte doit être jouée à un moment particulier de la phase de pose (voir pages suivantes).


La carte est jouée au tout début de la phase de décompte.

Les cartes sont jouées suivant l'ordre du tour. Ainsi, avant que ne commence la phase pose des pions et la phase de décompte, on demande aux joueurs, dans l'ordre du tour, s'ils souhaitent jouer une ou plusiseurs cartes.



Alchimiste : Après que la cote du marché a été effectuée, le joueur replace une de ses gemmes à la banque et la remplace par une autre gemme de son choix. Il ne peut pas échanger de gemmes blanches ou noires. S'il ne souhaite finalement rien échanger, le joueur peut renoncer à utiliser ce pouvoir. La carte est dans les deux cas défaussée.



Banquier : Le joueur désigne une gemme du marché dont la valeur monte d'un cran et une autre dont la valeur descend d'un cran. Le joueur doit obligatoirement effectuer les deux parties de cette action puis défausse la carte.



Capitaine : Le joueur intervertit deux cartes "Navire" de son choix parmi celles qui sont disposées dans les ports au moment où cette carte est jouée. La carte est ensuite défaussée.



Cardinal : Le joueur peut poser tous ses courtiers face cachée pendant la phase de pose (il est cependant libre d'en poser autant qu'il le souhaite face découverte). La carte est défaussée à la fin du tour.



Espion : Permet, à tout moment pendant la phase de pose, d'examiner en secret 3 courtiers cachés adverses. Les courtiers peuvent appartenir à un ou plusieurs adversaires. Le détenteur de la carte peut décomposer son action tout au long du tour de pose, c'est à dire qu'il n'est pas obligé d'examiner 3 courtiers en une fois. La carte est défaussée à la fin du tour.



Héraut : Le joueur déplace l'un de ses courtiers sur le plateau d'une case à une autre. Il peut éventuellement aller du marché à la ville (il ne perd pas de point de victoire), ou inversement (il gagne un point de victoire). S'il va d'une case du marché à une autre, il ne gagne pas de point. L'état du courtier (visible / caché) ne change pas et les règles de pose doivent être respectées (1 seul courtier par case du marché, zone de la Reine - voir plus loin - interdite). La carte est ensuite défaussée.



Illusionniste : Le joueur peut utiliser les courtiers placés devant son paravent pour les jouer sur le plateau. Pour cela, il prend l'un des courtiers posés devant son paravent et le pose sur le plateau (sur la face qu'il souhaite, dans la ville ou le marché) et le remplace ensuite par l'un des courtiers disponibles derrière son paravent (qui est donc placé face visible, devant le paravent). Cette opération peut être répétée autant de fois que souhaité dans le tour de pose, mais elle ne permet pas de déroger aux règles de pose (deux courtiers par tour, un visible et un caché). Pour la gestion des égalités lors du décompte, on utilisera bien entendu les courtiers restant devant le paravent. La carte est défaussée à la fin du tour.



Intrigant : Pour toutes les égalités où il est impliqué, le joueur remporte automatiquement l'enjeu. Cette règle ne concerne bien sûr pas les égalités des colonnes du marché, mais si des colonnes ne peuvent être départagées par les méthodes habituelles (colonne comportant le plus de courtiers), c'est le joueur qui a joué l'intrigant qui tranche. La carte est défaussée à la fin du tour.



Joaillier : Le joueur récupère deux gemmes de son choix (mais ni noires, ni blanches) dans la banque. La carte est ensuite défaussée.



Mage : Cette carte doit être jouée pendant la phase de pose, juste après l'une des quatre fois où le joueur pose ses deux courtiers. Le joueur peut échanger la position de deux de ses courtiers sur le plateau (n'importe lesquels, mais le mage n'a pas d'effet sur la zone de la Reine - voir plus loin). Ces courtiers peuvent indifféremment provenir de la ville ou du marché et être visibles ou cachés. La carte est ensuite défaussée.



Marchand : Lors du décompte où est jouée cette carte, toutes les zones de commerce rapportent 5 points au lieu de 3 au joueur qui dispose d'une majorité. Cela implique donc que pour chacune des quatre zones, le gain des 5 points peut être appliqué à un autre joueur que celui ayant joué la carte. La carte est défaussée à la fin du tour.



Mercenaire : Cette carte doit être jouée pendant la phase de pose, juste après l'une des quatre fois où le joueur pose ses deux courtiers. Le joueur pose un marqueur (par exemple une gemme) sur l'un des courtiers qu'il vient de poser. Lors du décompte, la valeur de ce courtier sera égale à 5. L'effet cesse après le décompte et le courtier reprend sa valeur normale. La carte est ensuite défaussée.



Reine : Cette carte doit être jouée pendant la phase de pose, juste **avant** l'une des quatre fois où le joueur pose ses deux courtiers. La carte est posée dans la ville, sur une zone qui est désormais "verrouillée". Aucun courtier, y compris ceux du joueur, ne peut plus être posé dans cette zone jusqu'à la fin du tour de jeu (les autres zones du quartier sont par contre utilisables normalement). Les courtiers déjà posés dans la zone verrouillée restent en place (même les cartes du Mage et du Héraut n'y ont pas accès) et la zone sera décomptée normalement. La carte est défaussée quand le quartier à été décompté.



Prince et Roi : Rapporte immédiatement 4 points (Prince) ou 5 points (Roi) au joueur, même s'il a déjà joué deux cartes ou plus à ce tour. La carte est ensuite défaussée.

De même, les cartes à bord bleu représentant des gemmes blanches rapportent immédiatement une gemme bleue, verte, jaune ou rouge au joueur, même s'il a déjà joué deux cartes ou plus à ce tour. La carte est ensuite défaussée.

Ys à 3 joueurs

Toutes les règles du jeu à 4 restent valides mais :

Les joueurs doivent décider au début de la partie s'ils utiliseront 4 ou 3 quartiers (dans ce cas, on n'utilisera pas le quartier n°4). En n'utilisant que 3 quartiers, les parties seront plus tendues !

On ne gagne plus que 3 gemmes dans chaque port (c'est à dire les 3 gemmes représentées sur les cartes "Navire", la gemme la plus grosse ne comptant plus double). Lors du décompte d'un quartier, le joueur majoritaire gagne 2 gemmes et le second une gemme. Le troisième joueur ne gagne donc rien.

Pour remplir le marché, on n'utilise que les deux petites gemmes de la carte "Navire" qui est tirée. Ces gemmes sont placées sur les lignes 2 et 3 du marché. On ne peut plus poser de courtiers sur la ligne 1 (qui se comporte donc comme la ligne 0 à quatre joueurs).

Ys à 2 joueurs

On jouera comme dans le jeu à 3 joueurs (mais obligatoirement sur 3 quartiers). De plus :

Chaque joueur prend les 11 courtiers de sa couleur plus quatre courtiers de valeur 4, 2, 1 et 0 d'une troisième couleur (qui sera un joueur neutre). Le marqueur de score de ce joueur neutre est placé sur la case de départ avec les marqueurs des joueurs humains. La mise pour l'ordre du tour est réglée normalement entre les deux joueurs humains qui s'attribuent ainsi les cartes d'ordre "1" et "2".

A son tour, un joueur place ses courtiers normalement (l'un face visible et l'autre face cachée). Il place en plus -où il le souhaite - un de ses quatre pions neutres, face cachée. Une fois posés, les pions neutres ne pourront plus être consultés par aucun des joueurs.

Après la phase de pose, on procède au décompte avec les modifications suivantes :

Le joueur neutre gagne toutes les égalités dans lesquelles il est impliqué (seule exception : le joueur neutre peut être battu par un joueur détenant la carte "Intrigant").

Si le joueur neutre gagne les cartes "Prince" ou "Roi", il marque des points normalement. S'il gagne une autre carte, cette dernière est simplement défaussée et le joueur neutre gagne immédiatement une gemme en remplacement.

Quand il doit choisir une couleur de gemme, le joueur neutre choisit automatiquement la gemme la plus forte du marché. Si plusieurs couleurs sont en première place, il choisit par défaut la gemme la plus à gauche (bleu, puis vert, puis jaune, puis rouge).

Quand il gagne un décompte de quartier, le joueur neutre choisit par défaut les deux gemmes les mieux placées au marché parmi celles proposées sur la carte "Navire". Si une gemme blanche est disponible, il choisit celle-ci en priorité en lui donnant la couleur de la gemme la plus haute du marché (la plus à gauche en cas d'égalité).

Si le joueur neutre doit faire bouger les cotations du marché, il fait toujours monter en priorité les couleurs pour lesquelles il possède le plus de gemmes. S'il possède autant de gemmes dans deux couleurs où plus, il donne la préférence à la couleur la plus à gauche.

A la fin de la partie, si le joueur neutre ne possède aucune gemme dans une couleur, il marque quand même les points de la troisième place pour cette couleur.

Note : si les joueurs sont suffisament expérimentés, ils peuvent augmenter la "force" du joueur neutre en changeant la valeur des courtiers neutres qu'il joue chacun à 4, 3, 1 et 0 (et pourquoi pas encore plus !)

La Faveur du Roi

Cette variante pour 3 ou 4 joueurs (dont l'utilisation est chaudement recommandée) rajoute une cinquième phase après le décompte. Elle nécessite l'utilisation pour chaque joueur de trois courtiers de valeur 2 supplémentaires, qui sont placés à côté du plateau au début de la partie.

Phase 5 - Faveur du Roi :

Juste après le décompte, **les joueurs récupèrent les 3 courtiers placés devant leur paravent**. Parmi ceux-ci, **ils en placent un, face cachée, dans la salle du trône** (**12**). Ce courtier, envoyé pour flatter le Roi, ne pourra plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie. **Les deux autres courtiers sont replacés derrière le paravent.** Enfin, **chaque joueur récupère l'un de ses courtiers de valeur 2 placé à part et le pose derrière son paravent.**

Cartes "Personnage" : Les personnages n'ont pas d'effet sur la salle du trône (par exemple, le Héraut ne peut y être utilisé pour faire entrer ou sortir des courtiers). Cependant il existe deux exceptions :

Espion : l'espion permet d'observer les courtiers cachés dans la salle du trône. La limite de 3 courtiers observables reste bien évidemment valable.

Mage : l'un des courtiers que permet d'échanger le mage peut provenir de la salle du trône.

Décompte final : A la fin du jeu, après le décompte des gemmes noires, on révèle les valeurs des courtiers situés dans la salle du trône. Chaque joueur additionne ses courtiers et gagne des points de victoire en fonction de son total (le joueur qui possède le plus fort total prend la première place et marque 12 points, et ainsi de suite).

Place	1er	2nd	3ème	4ème
Points gagnés	12	7	3	0

En cas d'égalité pour la somme des courtiers, les points à attribuer sont partagés entre les joueurs et, au besoin, arrondis à l'inférieur. Par exemple si deux joueurs se partagent la première place, ils marquent chacun 9 points (12+7, les points des deux premières places, divisés par 2). Le joueur suivant marque 3 points.

Le joueur ayant le plus de points à l'issue du décompte des gemmes de couleurs, des gemmes noires et de la faveur du Roi remporte la partie. En cas d'égalité, le total des gemmes collectées départage les ex-aequo (le joueur avec le plus fort total de gemmes colorées et de gemmes noires l'emporte).

Ys Express

Cette variante pour 3 ou 4 joueurs permet de jouer plus rapidement la partie.

Aux onze courtiers de base, on ôte un "3" et un "1". Chaque joueur a donc 9 courtiers en jeu. On ôte également du jeu les cartes "Navire" contenant une gemme blanche.

Dans la phase de pose des pions, on ne fait que trois tours de pose au lieu de quatre. Pour le reste, le jeu est identique.

Remerciements

Merci à tous les testeurs pour leurs précieuses suggestions et leur infinie patience :

Sissy, Bruno, Aurélie, Greg, Seb, Adrien, Dom, Thomas, Raphi, Fabien, Nathalie, Alain, Nico, William, Nico 2, Anne, Guillaume, Manu, Thierry, Vince, Alexis, Manu 2, Max, Timbre-Poste, Cyrille+Maud+Jade, Ludwig ainsi que tous ceux que j'ai oubliés (pardon !)

