

Ys

Résumé pour le jeu à 4 joueurs (*entre parenthèses pour les autres configurations*).

Préparation

- Chaque joueur prend les courtiers d'une couleur, en mettant de côté trois courtiers de valeur 2) (*5 joueurs : écarter un courtier de valeur 1 et un courtier de valeur 3*).
- Placer une carte « gemme blanche » sur la case Personnage et dessus trois cartes Personnage face cachée pour chacun des 4 quartiers (*3 joueurs : 3 ou 4 quartiers, 2 joueurs : 3 quartiers*). On peut, si l'on souhaite, ajouter également 3 cartes Événement (pour l'utilisation des Événements, cf. règles).
- Pour le reste, se reporter à la règle.

Tour de jeu

Phase 1 : Mise en place

- Dévoiler une carte Navire (la plus grosse gemme est en double, la blanche est un joker) et une carte Personnage par quartier.
- Dévoiler une carte Navire pour le marché et poser les gemmes indiquées (la grosse ne compte qu'une fois) sur les 3 lignes du bas (*2 et 3 joueurs : les deux plus petites gemmes sur les 2 lignes du bas, 5 joueurs : toutes les gemmes (la grosse compte deux fois) sur les 4 lignes du bas*).

Phase 2 : Ordre du tour

Chaque joueur mise secrètement deux courtiers devant son paravent. Ils sont ensuite dévoilés. Par somme décroissante, chaque joueur choisit sa place (en cas d'égalité, l'ordre du tour précédent départage).

Phase 3 : Pose des courtiers

Il y a 4 tours de pose (*5 joueurs : 3 tours*) de deux courtiers, l'un valeur visible, l'autre valeur cachée. Les courtiers se posent dans les quartiers (pas de limite) ou au marché (un par case, chaque courtier posé rapporte 1 point). Chaque joueur pose à tour de rôle ses deux courtiers.

Le courtier restant est posé avec les courtiers de l'ordre du tour devant son paravent.

Phase 4 : Décompte

On fait d'abord le décompte des quartiers (du n°1 au n°4), puis le décompte du marché. Les courtiers cachés sont dévoilés lors de chaque décompte. Pour toutes les égalités, cf. *Départage*, sauf exception. Les gemmes gagnées sont visibles de tous les joueurs.

Décompte de quartier :

- Le joueur majoritaire dans le quartier gagne deux gemmes parmi celles proposées par la carte Navire, le deuxième joueur prend une gemme, le troisième prend la gemme restante (*2 et 3 joueurs : pas de gemme pour le troisième*).
- Le joueur majoritaire dans le palais gagne la carte Personnage du quartier.
- Le joueur majoritaire dans la zone de commerce marque 3 points.
- Le joueur majoritaire au port gagne une gemme noire.

Décompte du marché

- Par ligne : le joueur majoritaire gagne la gemme associée.
- Par colonne : la gemme ayant la plus forte somme de courtiers (en cas d'égalité, le plus de courtiers, puis cf. *Départage*) voit sa cotation grimper de 2 cases. La deuxième gemme augmente sa cotation d'1 case, les troisième et quatrième gemmes voient leur cotation baisser respectivement d'1 et de 2 cases.
- Le joueur ayant la plus forte somme de courtiers fait baisser ou augmenter d'1 case la cotation d'une gemme de son choix.

Phase 5 (optionnelle) : Faveur du Roi

Chaque joueur place face cachée l'un de ses courtiers placés devant son paravent à la cour et récupère un courtier de valeur 2 lors des trois premiers tours.

Décompte final

- Les gemmes sont classées par cotation décroissante ; en cas d'égalité, bleu > vert > jaune > rouge. Par couleur, les joueurs marquent les points correspondant à leur classement ; en cas d'égalité, ils marquent les points de la plus mauvaise place.
- Les gemmes noires rapportent à leur propriétaire les points indiqués dans le tableau.
- A la cour du roi, les points sont marqués selon la somme décroissante des courtiers ; en cas d'égalité, les joueurs se partagent les points.

Départage

La somme des courtiers devant le paravent, puis l'ordre du tour.

Remarque

On ne peut jouer que 2 cartes Personnage par tour.