

Règles d'Ipso

Comment jouer à Ipso

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire une pyramide de cartes avec des lignes croissantes pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Échanger des cartes du centre de la table avec les cartes cachées de sa pyramide.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points une fois toutes les pyramides révélées.

Installez-vous confortablement, Ipso est un petit jeu de cartes malin où l'on construit sa propre pyramide en pariant sur ce qui se cache sous les cartes. Facile à sortir, rapide à comprendre, et pourtant redoutablement tactique une fois qu'on rentre dedans. Je vous explique tout, promis vous serez prêts à lancer votre première partie en 5 minutes.

Le matériel du jeu

Ipso, c'est 96 cartes en tout, réparties de manière très logique :

- **90 cartes numérotées** de 1 à 90, déclinées en 5 couleurs (vert, magenta, bleu, jaune, orange), à raison de 18 cartes par couleur.
- **6 cartes Étoile**, une par joueur, qui serviront lors du tour final.

Certaines cartes affichent des **petites étoiles**, à surveiller car elles rapportent des points bonus en fin de partie. Les couleurs comptent aussi énormément dans le calcul final, donc gardez ça en tête dès votre premier tour.

La mise en place

Mélangez toutes les cartes numérotées et distribuez-en **14 à chaque joueur**, faces cachées.

Sans les regarder, chacun forme devant soi une **pyramide** composée de 4 lignes :

- Ligne du haut : 2 cartes
- Deuxième ligne : 3 cartes
- Troisième ligne : 4 cartes
- Ligne du bas : 5 cartes

Posez ensuite une **carte Étoile** tout en haut de votre pyramide, elle sera utile pour la dernière phase. Les cartes restantes forment la **pioche**. Retournez les 2 premières cartes de la pioche au centre de la table, faces visibles. Le reste de la pioche est mis de côté et n'entre plus en jeu jusqu'au tour final.

Petit conseil de vieux briscard : ne cédez pas à la tentation de regarder vos cartes cachées !

Tout le sel du jeu est justement dans le pari sur l'inconnu.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, c'est très simple :

1. Choisissez **une des 2 cartes visibles** au centre de la table.
2. Utilisez-la pour **remplacer une carte face cachée** de votre pyramide (n'importe laquelle).
3. La carte que vous venez de retirer est retournée face visible et rejoint le centre de la table.

C'est tout ! La personne suivante joue à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pyramides soient entièrement révélées.

Les règles à retenir absolument

- On ne peut remplacer qu'une carte **face cachée** de sa propre pyramide.
- Une fois qu'une carte est posée face visible dans votre pyramide, **elle ne peut plus être changée** (sauf lors du tour bonus final).
- Il y a toujours **2 cartes disponibles** au centre, vous avez donc toujours un choix à faire.

La stratégie du placement

Rappelez-vous que seules les **lignes croissantes** rapportent des points en fin de partie. Si vous piochez un 7, mieux vaut le placer sur une ligne où vous pourrez espérer avoir des nombres plus petits à gauche et plus grands à droite. Une petite astuce sympa : si vous avez le choix entre une carte moyenne de la bonne couleur et une autre plus prometteuse mais dépareillée, la couleur peut doubler votre score, alors ne la négligez pas ! Si vous aimez ce genre de gestion de main, jetez aussi un œil à [Jaipur](#) ou à [Mind Up](#), très proches dans l'esprit.

Le tour final et la carte Étoile

Une fois les 14 cartes retournées dans toutes les pyramides, on remet les 2 cartes du centre **sous la pioche**. Puis chacun, à son tour, doit faire un choix crucial :

- **Option 1** : vous êtes content de votre pyramide ? Vous gardez votre **carte Étoile**, qui vous rapportera **3 points bonus** en fin de partie.
- **Option 2** : vous voulez tenter d'améliorer votre score ? Défaussez votre carte Étoile et piochez la **première carte de la pioche**. Vous pouvez alors remplacer **n'importe quelle carte visible** de votre pyramide par celle-ci. Si elle ne vous convient pas, défaussez-la.

Attention, gros piège : même si vous décidez au final de ne remplacer aucune carte, **votre carte Étoile est perdue** dès l'instant où vous choisissez l'option 2. Réfléchissez bien avant de tenter le coup !

Le décompte des points

Quand tout le monde a joué son tour final, c'est l'heure des comptes. Commencez par **défausser toutes les lignes qui ne sont pas croissantes** (elles ne rapportent rien). Ensuite, pour chaque ligne conservée :

Élément	Points rapportés
Ligne croissante de couleurs différentes	1 point par carte
Ligne croissante de la même couleur	2 points par carte

Élément	Points rapportés
Chaque petite étoile sur une carte	+1 point bonus
Carte Étoile conservée	+3 points

La personne avec le **plus gros total** remporte la manche. En cas d'égalité, on départage avec le nombre d'étoiles présentes sur les cartes. Toujours ex aequo ? Une revanche s'impose ! Si les jeux de score malin vous plaisent, testez aussi [Cat in the Box](#) ou [Velonimo](#), dans la même veine familiale.

[IMAGE_FIN]

Les variantes pour pimenter vos parties

La variante paire ou impaire

Les règles ne changent pas, mais après le décompte classique, ajoutez **1 point par carte** si une ligne est composée uniquement de **cartes paires** ou uniquement de **cartes impaires**. Ça ouvre de nouvelles stratégies bien tordues.

Le mode tournoi

Jouez **4 manches consécutives** en changeant le sens du jeu à chaque manche. À la fin des 4 manches, additionnez tous les scores pour désigner le grand vainqueur. Parfait pour une soirée jeux entre amis, un peu comme [Hanabi](#) qui se savoure aussi sur plusieurs parties d'affilée.

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie d'Ipso ! Mon dernier conseil : ne visez pas la perfection dès la première partie, laissez-vous surprendre par le hasard, c'est ce qui fait tout le charme du jeu. Bonne partie à tous !