PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

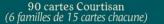
Dans Courtisans vous recevez et jouez 3 cartes à chacun de vos tours. L'une d'elles est jouée à la table de la Reine. pour influencer positivement ou négativement le statut d'une famille. Les deux autres sont jouées chez vous et chez un adversaire et font gagner ou perdre des points, en fonction du statut de leur famille. Choisissez bien comment répartir vos 3 cartes si vous souhaitez terminer la partie avec le plus de points et l'emporter.













1 plateau de jei



Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mélangez toutes les cartes Courtisan, sans les regarder. Écartez des cartes au hasard, selon le nombre de joueurs, sans les révéler.

- À 2 joueurs, écartez 30 cartes
- À 3 joueurs, écartez 18 cartes
- À 4 joueurs, écartez 6 cartes
- À 5 joueurs, n'écartez aucune carte. Vous jouez avec la pioche complète.

Distribuez 3 cartes Courtisan, face cachée, à chacun des joueurs. Tout le monde prend connaissance de ses cartes, sans les dévoiler. Placez les cartes Courtisan restantes en une pioche face cachée, à proximité du plateau de jeu.

Distribuez ensuite 2 cartes Mission face cachée à tous les joueurs. Chacun en prend connaissance secrètement et les conserve près de lui. Remettez les autres cartes Mission dans la boîte, sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pour la partie. Il est possible de regarder ses cartes Mission à n'importe quel moment du jeu mais il ne faut jamais les dévoiler à ses adversaires.

Le premier joueur est déterminé aléatoirement. LA PARTIE PEUT COMMENCER!

DÉROULEMENT 📂 DE LA PARTIE

Une partie de Courtisans se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par le premier joueur, chacun effectue son tour complètement, puis on passe au joueur suivant et ainsi de suite. La fin de la partie intervient lorsque la pioche est vide et que plus aucun joueur n'a de cartes en main. Chacun décompte alors ses points. Le joueur avec le plus haut total l'emporte.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR 🤝

À votre tour, vous devez jouer les 3 cartes de votre main. Vous en placez une, face visible, dans chacune des 3 zones de jeu indiquées ci-dessous.

- ♦ À LA TABLE DE LA REINE ·····
- ♦ DANS VOTRE DOMAINE ·····

Vous pouvez jouer les 3 cartes dans n'importe quel ordre tant que vous en jouez UNE PAR ZONE.

FIN DU TOUR

Une fois que vous avez joué vos 3 cartes, piochez-en 3 nouvelles en vue de votre prochain tour. Si la pioche est vide, ne prenez pas de carte et attendez la fin du jeu.

VOTRE PARTIE EST TERMINÉE.

♦ À LA TABLE DE LA REINE ♦ (autour du plateau de jeu)

Posez la carte dans la colonne de la famille correspondante, au-dessus ou au-dessous du plateau de jeu, au choix. En fin de partie, les familles avec une majorité de cartes placées au-dessus du plateau seront DANS LA LUMIÈRE. Celles avec une majorité de cartes placées

au-dessous seront EN DISGRÂCE.













♦ DANS VOTRE DOMAINE ♦

(devant vous)

En fin de partie, chaque carte d'une famille DANS LA LUMIÈRE vous fait gagner 1 point, tandis que chaque carte d'une famille EN DISGRÂCE vous en fait perdre 1.







♦ DANS UN DOMAINE ADVERSE ♦

(devant n'importe quel adversaire)

En fin de partie, chaque carte d'une famille DANS LA LUMIÈRE lui fait gagner 1 point, tandis que chaque carte d'une famille EN DISGRÂCE lui en fait perdre 1.

LES RÔLES 🗧

Certains Courtisans ont un rôle, représenté sur l'illustration par un objet et indiqué par une icône aux quatre coins de la carte. Il existe 4 rôles différents et chacun offre un effet spécifique.

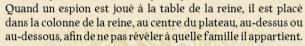




En fin de partie, chaque noble compte pour 2 cartes, tant dans le domaine d'un joueur qu'à la table de la reine.



Les espions sont toujours joués face cachée et non pas face visible. Personne ne peut jamais regarder un espion qui été joué, pas même le joueur qui l'a posé.







Quand vous posez un assassin dans une zone de jeu, vous pouvez (mais n'êtes pas obligé) éliminer n'importe quelle autre carte Courtisan se trouvant dans la même zone de jeu (table de la reine ou domaine d'un joueur). La carte est définitivement écartée du jeu.



Si vous placez un assassin à la table de la reine, vous pouvez éliminer N'IMPORTE QUELLE CARTE se trouvant dans cette zone de jeu, quelle que soit sa famille ou sa position.

Il est possible d'éliminer un espion de cette manière (sans en prendre connaissance).



Noëmie joue un assassin de la famille de l'oiseau au-dessous de la table de la reine. Elle en profite pour éliminer une noble de la famille du lièvre au-dessus de la table de la reine.





Les gardes ne peuvent pas être éliminés par les assassins et ne sont donc jamais retirés du jeu.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se termine dès que la pioche de Courtisans est vide et que plus aucun joueur n'a de cartes en main. Tous les espions (les cartes face cachée) sont révélés. Ceux présents à la table de la Reine sont déplacés dans la colonne de la famille correspondante, sans changer de niveau: les cartes situées audessus du plateau restent au-dessus, celles situées au-dessous restent au-dessous.

Déterminez ensuite le statut de chaque famille à la table de la Reine. Les familles comptant plus de cartes au-dessus du plateau de jeu sont DANS LA LUMIÈRE, tandis que celles ayant plus de cartes au-dessous sont EN DISGRÂCE. N'oubliez pas que les nobles [icône couronne] comptent pour deux cartes.



Avec plus de carte au-dessus de la table de la reine, qu'au-dessous, les familles du papillon, du crapaud et du cerf terminent la partie dans la lumière. Avec 2 cartes de part et d'autre de la table de la reine, la famille du poisson est neutre. Les famille de l'oiseau et du lièvre terminent en disgrâce, puisqu'elles ont une majorité de cartes au-dessous. Dans le cas du poisson, le noble qui compte double fait pencher la balance.

Calculez enfin votre total de points. Chaque Courtisan d'une famille DANS LA LUMIÈRE vous rapporte un point, tandis que chaque Courtisan d'une famille EN DISGRÂCE vous fait perdre un point. N'oubliez pas que les nobles [icône couronne] comptent pour deux cartes.

Chaque joueur révèle enfin ses cartes Mission. Celles dont les conditions sont validées rapportent 2 points supplémentaires. Les autres n'ont pas d'effet.

Le joueur avec le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.







en fin de partie. Noëmie totalise 10 points.

Elle gagne 11 points (3 + 3 + 5) pour ses cartes

des familles du papillon, du crapaud et du cerf (les nobles

comptent pour 2). Elle en perd 3 à cause de ses 2 cartes

(dont un noble) de la famille de l'oiseau.

Ses cartes de la famille du poisson ne valent rien,

tandis que la mission dont la condition est validée







Un évènement majeur où les familles du royaume veulent se montrer à leur avantage. Les manœuvre vont bon train et tous les coups sont permis pour placer son favori sur le devant de la scène.

Auteurs: Romaric Galonnier et Anthony Perone
Illustrations: Noëmie Chevalier
Chef de projet: Clément Milker
Relecture: Camille Mathieu
destion de la production: Benoit Stella (Synergy Games)

Edition: CATCH UP GAMES
Distribution: BLACKROCK GAM