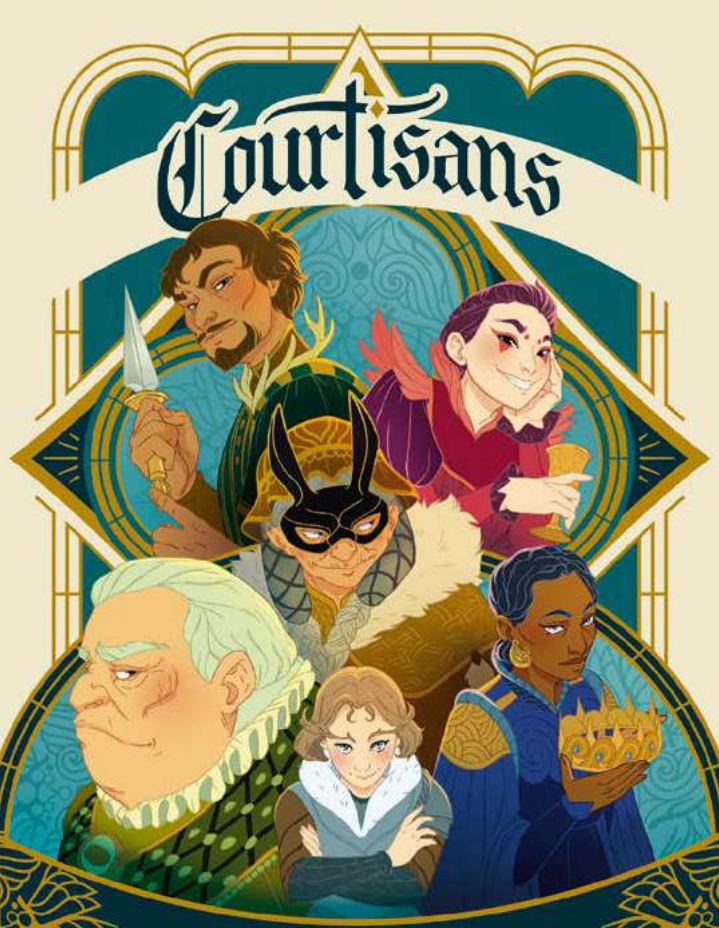
Courtisans



Le maître de la maison royale est mandaté par la reine pour vous inviter à son

DÎNER ANNUEL

le vendredi 1er mars 2024

Auteurs : Romaric Galonnier et Anthony Perone
Illustrations : Noëmie Chevalier
Chef de projet : Clément Milker
Relecture : Camille Mathieu
Gestion de la production : Benoît Stella (Synergy Games)
Édition : Catch Up Games
Distribution : Blackrock Games

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.

DÉCOUVREZ LES RÈGLES EN VIDÉO

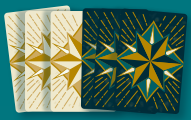
MISE EN PLACE

Placez le tapis de jeu au centre de la table (1). 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***
  (il reste 60 cartes dans la pioche).
- ***À 3 joueurs, écartez 18 cartes***
  (il reste 72 cartes dans la pioche).
- ***À 4 joueurs, écartez 6 cartes***
  (il reste 84 cartes dans la pioche).
- ***À 5 joueurs, n'écartez aucune carte. Vous jouez avec la pioche complète.***

✦ MATÉRIEL DE JEU ✦

90 cartes Courtisan
(6 familles de 15 cartes chacune)



20 cartes Mission
(10 blanches et 10 bleues)

1 tapis de jeu

Distribuez 3 cartes Courtisan, face cachée, à chacun des joueurs (2). Tout le monde prend connaissance de ses cartes, sans les dévoiler. Placez les cartes Courtisan restantes en une pioche face cachée (3), à proximité du tapis de jeu.
Distribuez ensuite 2 cartes Mission, une blanche et une bleue, à tous les joueurs (4). 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.
LE BANQUET 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 partie se termine 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
- DANS UN DOMAINE ADVERSE

Vous pouvez jouer les 3 cartes dans n'importe quel ordre, à condition d'en placer UNE PAR ZONE.

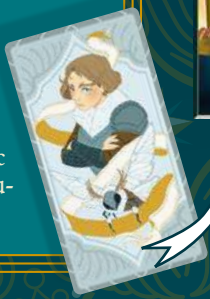
FIN DU TOUR

Une fois que vous avez joué vos 3 cartes, piochez-en 3 nouvelles en vue de votre prochain tour. Si la pioche est vide, il s'agissait de votre dernier tour de jeu. Attendez que le tour de table se termine.

✦ À LA TABLE DE LA REINE ✦

(autour du tapis de jeu)

Posez la carte dans la colonne de la famille correspondante, au-dessus ou au-dessous du tapis de jeu, au choix. En fin de partie, les familles avec une majorité de cartes placées au-dessus du tapis 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 ✦

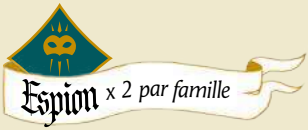
(devant n'importe quel adversaire)

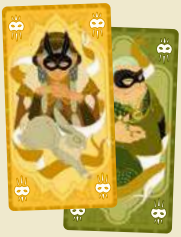
En fin de partie, chaque carte d'une famille dans la lumière lui fait gagner 1 point, tandis que chaque carte d'une famille en disgrâce lui en fait perdre 1.

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 a 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 a été joué, pas même le joueur qui l'a posé. Quand un espion est joué à la table de la reine, il est placé dans la colonne de la reine, au centre du tapis, au-dessus ou au-dessous, afin de ne pas révéler à quelle famille il appartient.

Assassin *x 2 par famille*

Quand vous posez un assassin dans une zone de jeu, vous pouvez éliminer n'importe quelle autre carte Courtisan se trouvant dans la même zone de jeu, que ce soit à la table de la reine ou dans le 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). Le pouvoir de l'assassin est facultatif.

Noëmie joue un assassin de la famille du rossignol 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.

Garde *x 3 par famille*

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 lorsque 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 au-dessus du tapis 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 tapis de jeu sont dans la lumière, tandis que celles ayant plus de cartes au-dessous sont en disgrâce. Si aucune majorité ne se dégage, les cartes sont neutres. N'oubliez pas que les nobles x2 comptent pour deux cartes.

Avec plus de cartes 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 de la carpe est* ***neutre****. Les famille du rossignol et du lièvre terminent* ***en disgrâce****, puisqu'elles ont une majorité de cartes au-dessous. Dans le cas du rossignol, 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. Les familles neutres n'ont pas d'effet. N'oubliez pas que les nobles x2 comptent pour deux cartes.

Chaque joueur révèle enfin ses cartes Mission. Celles dont les conditions sont validées rapportent 3 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.

*Avec ces cartes dans son domaine en fin de partie, Noëmie totalise **11 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 du rossignol. Ses cartes de la famille de la carpe ne valent rien, tandis que la mission dont la condition est validée lui rapporte **3 points** supplémentaires.*