

# Règles du Courtisan

## Comment jouer au Courtisan

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer le plus de points en soutenant les bonnes familles et en sabotant les autres.
- **Mécanique principale** : À votre tour, vous jouez 3 cartes dans 3 zones différentes.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points à la fin gagne la partie.

**Courtisan** est un jeu de cartes malin où vous essayez de faire monter certaines familles dans l'estime de la Reine... tout en glissant chez vos adversaires des cartes qui pourront leur coûter cher. C'est rapide, assez fourbe, et très satisfaisant quand un plan marche pile comme prévu. Si vous aimez les jeux de cartes avec un peu de lecture de jeu et de bluff, il peut vous plaire autant que [les règles du Lama](#), [Jungle Speed](#), [6 qui prend !](#) ou encore [Faraway](#), même si ici l'ambiance est plus tactique.

## But du jeu

Votre objectif est simple : avoir le plus de points à la fin de la partie.

Pour y arriver, vous allez essayer de remplir votre **domaine** avec des cartes appartenant à des familles favorisées par la Reine, et éviter au contraire celles des familles tombées en disgrâce. En parallèle, vous pouvez envoyer des cartes gênantes dans le **domaine adverse** pour ralentir vos voisins.

## Mise en place

Placez le **plateau** au centre de la table. Mélangez toutes les cartes **Courtisans** face cachée

pour former la **pioche**.

Écartez ensuite au hasard, sans les regarder, un certain nombre de cartes selon le nombre de joueurs :

- À 2 joueurs : retirez 10 cartes
- À 3 joueurs : retirez 18 cartes
- À 4 joueurs : retirez 6 cartes
- À 5 joueurs : ne retirez aucune carte

Distribuez ensuite **5 cartes Courtisans** à chaque joueur. Chacun les regarde secrètement.

Placez le reste en **pioche** près du plateau.

Mélangez les cartes **Mission**, puis donnez-en **2 face cachée** à chaque joueur. Elles restent secrètes jusqu'à la fin de la partie. Les autres retournent dans la boîte.

Désignez un premier joueur au hasard, et c'est parti.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le matériel et les zones de jeu

Le jeu tourne autour de **3 zones** dans lesquelles vous devrez toujours jouer vos cartes :

- **La table de la Reine** : c'est ici qu'on décide si une famille est favorisée ou au contraire en disgrâce.
- **Votre domaine** : ce sont les cartes qui vous rapporteront ou vous feront perdre des points.
- **Le domaine d'un adversaire** : parfait pour lui offrir une carte pas très rentable.

Petite astuce : ne regardez pas seulement votre main. Surveillez aussi quelles familles vos voisins essaient de promouvoir à la Reine, ça vous dira souvent quoi leur envoyer dans leur domaine.

## Déroulement de la partie

### Ce que vous faites à votre tour

À votre tour, vous devez jouer **3 cartes** de votre main, et les répartir ainsi :

- **1 carte** à la **table de la Reine**
- **1 carte** dans **votre domaine**
- **1 carte** dans le **domaine d'un adversaire**

Vous pouvez les poser dans l'ordre que vous voulez, mais à la fin il faut bien avoir joué **une carte dans chaque zone**.

## Fin de votre tour

Une fois vos 3 cartes jouées, vous piochez de nouveau jusqu'à avoir **5 cartes en main** pour votre prochain tour.

Si la **pioche** est vide, vous ne reprenez rien.

La partie continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la **pioche** soit vide et que plus personne n'ait de cartes en main.

## Comment fonctionne la table de la Reine

La **table de la Reine** sert à déterminer le statut de chaque famille.

Quand vous y jouez une carte, vous la placez dans la colonne de sa famille :

- **au-dessus** du plateau pour soutenir cette famille
- **au-dessous** du plateau pour la faire tomber en disgrâce

À la fin de la partie, pour chaque famille :

- si elle a plus de cartes **au-dessus**, elle est **favorisée**
- si elle a plus de cartes **au-dessous**, elle est **en disgrâce**

Ces statuts décideront ensuite si les cartes de cette famille dans votre **domaine** vous rapportent des points ou vous en font perdre.

Petit avertissement sympa : pousser trop tôt une famille vers le haut peut donner des idées à tout le monde. Parfois, garder vos intentions un peu floues est plus rentable.

## Les rôles spéciaux des cartes

Certaines cartes ont un **rôle** spécial, indiqué par une icône. Ces cartes changent légèrement les

règles normales.

## Les nobles

Les **nobles** comptent pour **2 cartes** au lieu d'une.

Cette règle s'applique :

- à la **table de la Reine** pour déterminer le statut d'une famille
- dans les **domaines** pour le calcul des points

## Les espions

Les **espions** sont toujours joués **face cachée**. Personne ne peut les regarder, même pas le joueur qui les pose.

Si un espion est joué à la **table de la Reine**, il est placé dans la colonne centrale prévue pour les espions, au-dessus ou au-dessous selon l'effet voulu, sans révéler sa famille.

À la fin de la partie, on les révèle et on les replace dans la bonne famille, sans changer leur position haute ou basse.

## Les assassins

Quand vous jouez un **assassin** dans une zone, vous pouvez éliminer **une autre carte**

**Courtisan** présente dans cette même zone.

- Dans un **domaine**, il peut éliminer une autre carte de ce domaine
- À la **table de la Reine**, il peut éliminer n'importe quelle carte présente dans cette zone

La carte éliminée est retirée définitivement du jeu. Un **espion** peut aussi être éliminé sans être révélé.

## Les gardes

Les **gardes** ont une protection simple mais très utile : ils ne peuvent **pas** être éliminés par un **assassin**.

Une fois posés, ils restent donc en place jusqu'à la fin.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de la partie

La partie s'arrête quand la **pioche** est vide et que tous les joueurs ont joué toutes les cartes de leur main.

On révèle alors tous les **espions**, puis on les replace dans la colonne de leur famille à la **table de la Reine** :

- ceux joués **au-dessus** restent au-dessus
- ceux joués **au-dessous** restent au-dessous

On détermine ensuite le statut de chaque famille :

- plus de cartes au-dessus : famille **favorisée**
- plus de cartes au-dessous : famille **en disgrâce**

N'oubliez pas : les **nobles** valent toujours **2 cartes**.

## Compter les points

Chaque joueur calcule les points de son **domaine** en regardant le statut final des familles.

Type de carte dans votre domaine	Points
Carte d'une famille favorisée	+1
Carte d'une famille en disgrâce	-1
Noble d'une famille favorisée	+2
Noble d'une famille en disgrâce	-2
Mission réussie	+2
Mission non réussie	0

Une fois les points des cartes comptés, chaque joueur révèle ses **missions**. Chaque mission remplie rapporte **2 points supplémentaires**.

Le joueur avec le plus grand total gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

## Petit guide pour lancer votre première partie

Si vous jouez pour la première fois, retenez juste ça :

- À votre tour, jouez **3 cartes**, une dans chaque zone
- À la **table de la Reine**, vous faites monter ou descendre une famille
- Dans les **domaines**, les cartes vous rapporteront ou vous feront perdre des points selon ce statut final
- Les **nobles** valent 2
- Les **espions** sont cachés
- Les **assassins** éliminent une carte dans la même zone
- Les **gardes** résistent aux assassins

Après un seul tour de table, tout devient très clair. Et surtout, ne sous-estimez pas la carte que vous donnez à un adversaire : c'est souvent là que se jouent les plus gros écarts de score.