



ROMARIC GALONNIER

ANTHONY PERONE

Courtisans

DIPLOMATES & CONFIDENTS

ILLUSTRÉ PAR
NOÉMIE CHEVALIER

*De nouveaux personnages
s'invitent à la table de la reine.
Diplomates & Confidents vont renverser
les équilibres mais permettront aussi
de former de nouvelles alliances.*

Avec cette extension, vous pouvez jouer
à Courtisans **jusqu'à 6 joueurs**.

2 nouveaux rôles, le Diplomate et le Confident,
arrivent avec de nouveaux effets.

Enfin, elle permet de **jouer en équipe**, à 4 ou 6 joueurs.

♦ MATÉRIEL DE JEU ♦



6 cartes
Confident



12 cartes
Diplomate



♦ MISE EN PLACE ♦

Avant l'installation du jeu, ajoutez les cartes Diplomate & Confident à la pioche, puis mélangez-la. Écartez des cartes au hasard, sans les révéler, selon le nombre de joueurs :

- ♦ À 2 joueurs, écartez 36 cartes. ♦
- ♦ À 3 joueurs, écartez 18 cartes. ♦
- ♦ À 4 joueurs, écartez 12 cartes. ♦
- ♦ À 5 joueurs, écartez 3 cartes. ♦
- ♦ À 6 joueurs, n'écartez aucune carte, vous jouez avec la pioche complète. ♦

Distribuez ensuite 3 cartes
à chaque joueur.



NOUVEAUX RÔLES



Confident *x 1 par famille*

Quand vous posez un confident dans une zone de jeu, vous pouvez immédiatement jouer une autre carte de votre main dans la même zone de jeu. Si celle-ci est également un confident, vous pouvez jouer votre troisième carte au même endroit. Jouer un confident peut donc vous amener à jouer dans moins de 3 zones différentes pendant votre tour.

Si vous placez un confident à la table de la reine, vous pouvez jouer la carte suivante n'importe où dans cette zone de jeu.

Le pouvoir du confident est facultatif.



Diplomate *x 2 par famille*

Quand vous posez un diplomate dans une zone de jeu, vous pouvez prendre devant vous 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 adversaire.

Si vous placez un diplomate à la table de la reine, vous pouvez prendre n'importe quelle carte se trouvant dans cette zone de jeu, quelle que soit sa famille ou sa position.

Si vous jouez un diplomate chez vous, il n'a aucun effet.

Si vous prenez un espion de cette manière, laissez-le face cachée. Vous n'avez pas le droit de le regarder !

Vous ne pouvez pas prendre un garde de cette manière.

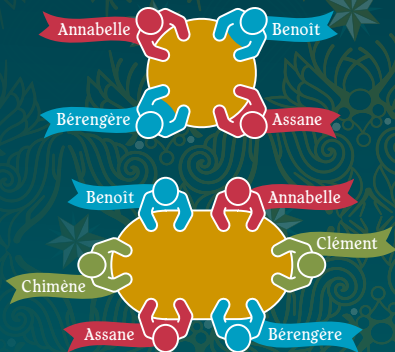
Le pouvoir du diplomate est facultatif.

MODE PAR ÉQUIPE

4 ou 6 joueurs

◆ MISE EN PLACE ◆

Avant de commencer la partie, formez aléatoirement 2 ou 3 équipes de 2 (selon que vous êtes 4 ou 6 joueurs). Placez-vous comme indiqué sur le schéma suivant.



Si vous jouez à 4, écartez 12 cartes face cachée de la pioche (n'écartez rien à 6). Puis distribuez 3 cartes à tout le monde, comme dans une partie classique.

◆ DÉROULEMENT DU JEU ◆

Une partie en équipe se joue selon les règles habituelles. Quand vous jouez une carte dans le domaine d'un autre joueur, vous pouvez choisir votre partenaire ou un adversaire.

◆ DÉCOMPTE DES POINTS ◆

Une fois la partie terminée, chaque joueur compte ses points de manière habituelle, en additionnant les points de ses cartes Courtisan avec ceux de ses cartes Mission accomplies. Pour chacune des équipes, on ne conserve que le plus faible score des 2 coéquipiers. L'équipe avec le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'ex-aequo, ce sont les scores des coéquipiers qui tranchent les égalités. En cas de nouvelle égalité, les équipes se partagent la victoire.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr