

## Cour

Notre brave roi, bien aimé de tous, vit ses derniers jours. Il souhaite léguer son immense royaume à l'enfant qui saura le mieux s'entourer. Vous êtes l'un(e) de ces princes et princesses et votre but est de constituer la cour la plus prestigieuse du royaume !

Cour est un jeu de stratégie pour 2 à 6 joueurs où le but consiste à construire une pyramide avec des personnages qui vous apporteront pouvoirs et prestige !

### Matériel et légende

- 40 cubes pour chacune des trois ressources : or (jaune), acier (gris) et rubis (violet) ;
- 98 cartes « Personnage » (voir légende ci-dessous) ;
- 6 plateaux, de base 5 ou 4 cartes ;
- 28 jetons blancs (aide-mémoire pour cartes activées) et 9 jetons rouges (cartes « une fois par partie »).

Carte	Exemple	Valeurs possibles
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; background-color: #FFD700; text-align: center; font-weight: bold;">ARTISAN</div> <div style="margin-left: 20px; color: red; font-style: italic; font-size: 1.2em;">Mineur</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">2 <span style="background-color: gray; border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; display: inline-block;"></span></div> <div style="text-align: center;">1 <span style="color: green; font-size: 1.2em;">★</span></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center; color: green; font-size: 1.5em;">+</div> <div style="text-align: center;"><span style="background-color: gray; border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: inline-block;"></span></div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px; background-color: #FF0000; text-align: center; font-weight: bold;">GUERRIER</div>	<div style="margin-bottom: 10px;"> <b>Type</b>     Artisan         </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>Nom</b>        Mineur         </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>Coût</b>        2 <span style="background-color: gray; border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; display: inline-block;"></span> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>PP</b>            1 <span style="color: green; font-size: 1.2em;">★</span> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <b>Pouvoir</b>    + 1 <span style="background-color: gray; border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; display: inline-block;"></span> </div> <div> <b>Base</b>         Guerrier         </div>	<div style="margin-bottom: 10px;"> <b>Marchand, Artisan, Guerrier, Noble,</b>  <b>Religieux, Savant, Roublard</b> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">                 2 à 5, de valeur <span style="color: yellow;">●</span>, <span style="background-color: gray; border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; display: inline-block;"></span>, <span style="color: red;">▲</span> ou <span style="border: 1px solid black; width: 10px; height: 10px; display: inline-block;"></span>.             </div> <div style="margin-bottom: 10px;">                 0 à 5 <span style="color: green; font-size: 1.2em;">★</span> (Points de Prestige)             </div> <div> <b>Marchand, Artisan, Guerrier, Noble,</b>  <b>Religieux, Savant, Neutre</b> </div>

### Installation du jeu

Mélanger les 98 cartes, en distribuer 8 à chaque joueur. Avant de débiter la partie a lieu un tour de draft. À chaque phase, les joueur choisissent 2 cartes de leur main et donne les autres à leur voisin de gauche. Quatre phases ont lieu afin que chaque joueur ait en main 8 cartes.

Chaque joueur commence avec 3 ●, 3  et 3 ▲. Le joueur le plus âgé débute la partie.

### Déroulement du jeu

Les joueurs jouent leurs tours simultanément. Un joueur ayant achevé son tour peut se saisir du sablier afin d'obliger les autres joueurs à terminer leur tour dans le temps imparti.

#### 1) Revenu

Au début de son tour, chaque joueur pioche 2 cartes, reçoit 1 ●, 1  et 1 ▲ plus une ressource de son choix.

Les cartes conservées lors du tour précédent (via certains pouvoirs) reviennent dans la main du joueur.

#### 2) Actions (facultatives)

Trois actions différentes sont possibles chaque tour. Chaque action peut être répétée tant que les conditions sont remplies. Il n'y a aucun ordre à respecter pour les actions ou pour leurs répétitions (les répétitions d'une même action ne doivent pas nécessairement s'effectuer d'affilée). Voici ces trois actions :

## Cour – Un jeu d'Enguerran Meurisse

- A – Enrôler un personnage
- B – Congédier un personnage
- C – Activer un pouvoir

Un joueur termine son tour quand il le souhaite. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes les actions disponibles pour terminer son tour, ni même d'utiliser la moindre action.

### A) Enrôler un personnage

---

**Conditions :** Savoir payer la carte **ET** Savoir placer le personnage (voir plus loin « Constituer sa cour »).

**Payer la carte :** Le premier enrôlement du tour coûte le prix normal de la carte.

**Note :** Si le personnage est un **Roublard**, son coût est exprimé en , ce qui signifie qu'il est possible de le payer en ,  ou . L'intégralité du prix doit se payer dans la même ressource.

**Effet :** Le personnage rejoint la cour du joueur.

### B) Congédier un personnage

---

**Conditions :** La carte n'a pas été enrôlée ce tour-ci **ET** La carte n'a aucun parent.

**Effet :** La carte est ôtée de la pyramide et rejoindra la pile de défausses (constituée de cartes face visible) à la fin du tour. Le joueur récupère le prix de la carte dans les ressources correspondantes. Si la carte congédiée est une carte **Roublard**, le joueur reçoit uniformément le prix de la carte selon la ressource de son choix.

**Note :** - Les pouvoirs des cartes enfants de la carte congédiée peuvent être activés (si cela n'a pas déjà été fait).

- Congédier une carte valant 0  rapporte une ressource de moins que son prix d'achat.
- Une carte dont le pouvoir « Une fois par partie » a été activé ne peut plus être congédiée.

### C) Activer un pouvoir

---

**Conditions :** La carte n'a pas été enrôlée ce tour-ci **ET** La carte n'a pas ses deux parents (ou son parent s'il s'agit d'une carte du bord de la pyramide) **ET** La carte n'a pas encore été activée ce tour-ci.

**Effet :** On applique le pouvoir de la carte choisie (exemples : recevoir 1 , piocher une carte, etc.). Certains pouvoirs requièrent une condition supplémentaire pour pouvoir être activés (exemple : le *quincailler* a comme pouvoir - 1  et + 2 ). Il faut évidemment dépenser 1  pour pouvoir recevoir 2 ). Les pouvoirs s'activent les uns à la suite des autres (et non en même temps) et ne peuvent être tronqués.

Les cartes sur fond vert ne possèdent pas de pouvoir activable. En échange, certaines de ces cartes rapporte des  à la fin de la partie. Par exemple, le *philosophe* rapporte 1  par lot de 3 cartes dans sa pyramide : ce pouvoir ne sera comptabilisé que lorsque le jeu sera fini.

Pour les pouvoirs spéciaux ou les cas particuliers, voir l'annexe « Cour : pouvoir des personnages ».

**Notes :** - Il faut veiller à ce que les pouvoirs soient bien disponibles au moment où on les effectue. Si vous engagez une carte et la placez sur la pyramide de sorte à recouvrir totalement un personnage, le pouvoir de ce dernier deviendra indisponible (même si vous ne l'aviez pas encore utilisé).

**Astuce :** Pour vous rappeler quelles cartes ont déjà été activées, vous pouvez placer un jeton blanc dessus. N'oubliez pas non plus que les cartes achetées lors du même tour ne peuvent être activées.

## Cour – Un jeu d'Enguerran Meurisse

- La limite « 1 fois par partie » ne s'applique que pour la carte spécifique dans la partie. Le pouvoir peut être activé une nouvelle fois si le joueur récupère un autre exemplaire de la carte, s'il y a un *comédien* parent ou encore si la même carte est défaussée puis remise dans la pyramide.

- Certaines cartes ont un pouvoir dont tout ou une partie ne s'appliquent qu'entre deux tours. Si deux de ces pouvoirs devraient s'activer en même temps, c'est le joueur ayant le plus de ★ qui décide de l'ordre de résolution. En cas d'égalité, le joueur qui décidera est tiré au sort.

### Constituer sa cour

Chaque joueur constitue sa cour avec une pyramide de 15 cartes : la base comporte 5 cartes et chaque rangée (placée au dessus de la rangée de base) contient une carte de moins que la rangée inférieure.

On peut placer un personnage (qu'on peut payer – voir l'action « Enrôler un personnage ») sur un emplacement libre de la pyramide tant qu'il respecte l'une de ces deux conditions :

- Le personnage est placé sur l'un des 5 emplacements constituant la base ;
- Le personnage est placé au dessus de deux cartes de la pyramide. Dans ce cas, il faut que la base de la carte que l'on place soit « **Neutre** » ou équivalente au type de l'une des deux cartes d'en dessous.

### Autres règles et précisions de la pyramide

**Placement figé** : Une carte placée ne peut plus être déplacée (sauf avec le pouvoir du *Conseiller*).

**Bords de la pyramide** : Une carte du bord de la pyramide perd plus facilement son pouvoir. En effet, il ne faut que 2 cartes pour la recouvrir, contre 4 pour une carte du centre de la pyramide.

**Enfant** : Une carte est enfant d'une autre carte quand elle se situe juste en dessous d'elle. Une carte peut donc être enfant de deux cartes, d'une carte (bord de la pyramide) ou de zéro carte (sommet).

**Parent** : Une carte est parent d'une autre carte quand elle se situe juste au dessus d'elle. Une carte peut donc être parent de deux cartes ou de zéro carte (base de la pyramide).

### Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour où au moins un joueur a atteint une pyramide de 15 cartes. Les joueurs comptent ensuite leurs points :

- Les ★ purs de chaque carte (indiqués à droite de chaque carte) ;
- Les ★ bonus générés par les cartes au fond vert.

**Note** : Tout apport de ★ par passif en fonction d'une condition est arrondi à l'inférieur. (Exemple, le *philosophe* donne 1 ★ bonus par tranche de 3 cartes dans la pyramide. Si celle-ci contient 14 cartes, le pouvoir passif du *philosophe* donne alors 4 ★ bonus).

**Important** : Les ★ bonus générés par un pouvoir passif ne remplacent en rien les ★ de la carte. (Exemple, le *philosophe* cité dans la note ci-dessus rapporte 2 ★ purs ainsi que 4 ★ bonus, soit un total de 6 ★).

### Victoire

Le joueur ayant totalisé le plus de ★ remporte le jeu. En cas d'ex-æquo, le joueur le plus riche (en additionnant toutes les ressources) l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex-æquo se partagent la victoire.

### **Description des pouvoirs de personnages et cas particuliers**

Voir document annexe « Cour : pouvoir des personnages ».

### **Variantes et parties à 5 et 6 joueurs**

Pour varier les plaisirs, il est possible d'apporter les modifications suivantes à Cour :

#### **Base de 4 cartes**

- Jouer avec des pyramides de base 4 au lieu de 5. Cela est conseillé pour des parties à 5 et 6 joueurs. Dans cette variante, les joueurs commenceront avec 2 ressources de chaque au lieu de 3 ;

#### **Sans les Roublard**

- Retirer les cartes Roublard du jeu, qui sont plus difficiles à jouer que les autres ;

#### **Variante stratégique**

- Jouer en mode « inversé » : on construit sa pyramide de haut en bas. Une base de 5 cartes est toujours maintenue, mais le palier de 4 cartes est situé sous la base de 5. Ainsi, il faut faire correspondre au type de la carte que l'on vient d'engager à la base d'une des cartes de la pyramide.

La notion d'enfants et de parents est inversée dans cette variante. Ici, les cartes enfant sont placées au dessus et les cartes parents sont placées en dessous. Ainsi, le pouvoir du *repenti* dépend des cartes placées en dessous de lui.

L'intérêt de cette variante réside dans le fait que le joueur peut plus facilement orienter sa quête de ressources. En effet, si le joueur a un emplacement pour une carte **Artisan** ou **Guerrier**, il sait qu'il aura besoin de  pour pouvoir placer une carte à cet emplacement.

Pour jouer efficacement à cette variante, il faut placer les cartes **Roublard** et **Neutre** à l'envers dans la pyramide. Le *comédien* (**Roublard** et **Neutre**) est placé à l'envers également et il peut copier une des deux cartes placées au dessus de lui.



## **Sommaire**

Cour.....	1
Matériel et légende .....	1
Installation du jeu .....	1
Déroulement du jeu.....	1
1) Revenu.....	1
2) Actions (facultatives) .....	1
A) Enrôler un personnage.....	2
B) Congédier un personnage.....	2
C) Activer un pouvoir .....	2
Constituer sa cour.....	3
Autres règles et précisions de la pyramide.....	3
Fin du jeu .....	3
Victoire .....	3
Description des pouvoirs de personnages et cas particuliers .....	4
Variantes et parties à 5 et 6 joueurs .....	4
Base de 4 cartes .....	4
Sans les Roublard .....	4
Variante stratégique .....	4
Exemple de tour.....	5