

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Courtisans

Complots et intrigues à la cour de Louis XIV

1.0. BUT DU JEU

Vous êtes à la cour du Roi Soleil, dans le cadre prestigieux du château de Versailles. Vous allez incarner successivement plusieurs membres d'une même famille de COURTISANS, tantôt un homme, tantôt une femme. Votre objectif est de faire fortune et de recevoir honneurs et richesses. Pour cela un seul moyen, plaire aux maîtres des lieux. Mais attention, les autres courtisans feront tout pour faire baisser votre cote de popularité auprès du Roi et de la Reine et vous envoyer dans un château moins agréable, celui de la Bastille. Le premier joueur à amasser 50 000 livres a gagné.

2.0. MATÉRIEL

Une boîte de COURTISANS contient :

- 1 plateau de jeu représentant le château de Versailles, les appartements du Roi et ceux de la Reine avec une échelle graduée de -2 à 9, qui indique la COTE de chaque joueur auprès du Roi (bleu) et de la Reine (rouge). Plus un courtisan "a la cote", plus il lui est facile d'obtenir des faveurs du Roi.
- 1 jeu de 110 cartes
- 2 figurines représentant le Roi et la Reine
- 24 silhouettes de courtisans (4 par joueur) servant de marqueurs sur l'échelle de la cote et permettant d'identifier chaque joueur. 1 2 dés à 10 faces, un bleu et un rouge.
- 1 règle de jeu.
- 1 bloc de feuilles formant le Grand Registre des Courtisans.

3.0. ÉTIQUETTE

On ne se comporte pas à la COUR de Versailles comme partout ailleurs. La vie de la cour est réglée scrupuleusement par l'Étiquette et le vouvoiement y est obligatoire. Durant la partie, il va vous falloir utiliser un vocabulaire correct et courtois pour vous adresser aux autres joueurs et défendre vos intérêts. Les joueurs doivent s'interpeller en donnant dans l'ordre : QUALITÉ (Madame, Mademoiselle ou Monsieur), DIGNITÉ (Maréchal), TITRE DE NOBLESSE (Duc, Marquis, Comte ou Baron), NOM DE FAMILLE (D'argenson...) et enfin, CHARGE occupée (Gouvernante des Enfants de France, Contrôleur Général des Finances...). On peut n'en citer qu'une partie mais jamais dans un autre ordre ! Un courtisan qui a plusieurs titres de noblesse sera interpellé par son titre le plus haut. Les manquements à l'étiquette, erreur sur le sexe du courtisan, sur son nom, les "A toi Jojo" au lieu des "A vous mon cher Marquis de La Trémière", sont immédiatement sanctionnés par le GRAND CHAMBELLAN en exercice. Celui-ci a le pouvoir de donner des pénalités de 1 000 livres pour chaque erreur constatée, qu'il note immédiatement sur le Grand Registre des Courtisans. Si le joueur n'a pas d'argent, on note ses dettes (-1 000, - 10 000...). A la cour, le "fair-play" est de rigueur et quand il commet lui-même un manquement à l'étiquette, le Grand Chambellan doit se retirer les pénalités d'usage.

4.0. LE GRAND CHAMBELLAN

Un joueur est désigné ou tiré au sort pour être le premier à occuper ce poste. A la fois meneur de jeu et arbitre, le Grand Chambellan veille au bon déroulement des différentes phases de jeu et au respect de l'étiquette. C'est lui qui tient le Grand Registre des Courtisans où il note les revenus des joueurs. C'est surtout lui qui donne les pénalités pour non respect de l'étiquette. Au début du tour suivant il est remplacé par le joueur placé à sa gauche.

5.0. PARTI ET ORIGINE DE LA REINE

Chaque courtisan défend à la cour les intérêts d'une puissance étrangère. Trois puissances sont représentées dans le jeu : l'Angleterre, l'Espagne et la Hollande. On dira "être du parti anglais, du parti espagnol ou du parti hollandais". "Être du parti de la Reine" signifie par exemple être du parti anglais quand la souveraine est originaire d'Angleterre. En début de jeu, chacun tire au sort son parti, par la suite (décès d'un courtisan, remplacé par un membre de sa famille à la cour), le nouveau courtisan décide librement de son parti.

6.0. PRÉPARATION

MISE EN PLACE

Étalez le plateau de jeu au centre de la table.

Ce plateau comprend plusieurs types de cases dont vous allez découvrir les fonctions en cours de partie. Les 3 cases qui se situent en haut à gauche du plateau servent à localiser la cour : celle ci peut se situer "à la chasse", "à la guerre" ou "à Versailles". C'est la présence de la figurine du Roi sur l'une de ces cases qui détermine la localisation de la cour (cf. 7.3.). Sous ces cases de localisation se situent 3 emplacements qui vont servir à recevoir les cartes. Le "Ministère de la Guerre" recevra les cartes de déclaration de guerre, la "Maison du Roi" recueillera les charges, les titres, les dignités et les pensions non attribuées enfin "la pioche" sera le support des cartes non distribuées. Sous ces emplacements apparaissent les appartements royaux du Château de Versailles : les appartements de la Reine sont entourés de rouge et ceux du Roi de bleu. En haut à droite du plateau de jeu, la carte de l'Europe sert à préciser l'origine de la Reine en plaçant sa figurine sur son pays d'origine. Enfin les deux dernières cases de jeu serviront pour l'une à emprisonner à la Bastille les courtisans qui n'ont pas la cote, et pour l'autre à transporter les exilés vers les lointaines colonies françaises.

Placez la figurine du Roi sur la case "Versailles". On signifie ainsi que "la cour est à Versailles".

Mélangez ensuite le paquet de cartes et distribuez 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche que vous posez faces cachées au centre du plateau de jeu sur l'emplacement prévu à cet effet.

Désignez le joueur qui sera le premier Grand Chambellan (il change à chaque tour). Donnez lui un stylo. Pendant un tour, il est chargé de "mener le jeu", de tenir le Grand Registre des Courtisans, d'y marquer les pénalités (amendes) qu'il donnera aux joueurs.

Distribuez à chaque joueur un lot de 4 silhouettes de courtisans de même couleur : 2 hommes et 2 femmes. En effet, au cours de la partie, vous allez devoir interpréter successivement des personnages masculins et féminins.

Chacun choisit :

- un NOM de courtisan (de Quelque Chose... de Maintenon, de la Tour qui Penche, etc.), le Grand Chambellan le note en haut de le Grand Registre des Courtisans.
- le sexe de son personnage (choisissez-le en fonction des cartes qui vous ont été distribuées), à noter dans la case QUALITÉ du Grand Registre des Courtisans.

A l'invitation du Grand Chambellan ("Monsieur de Bourgengelle, veuillez je vous prie lancer ce dé..."), chacun tire au dé le PARTI de son premier personnage. Les dés que vous allez utiliser sont des dés à 10 faces. Le "0" vaut 10. Un résultat de 1, 2 ou 3 vous fait appartenir au parti anglais, 4, 5 ou 6 au parti espagnol, 7, 8 ou 9 au parti hollandais. Rejetez le dé si vous avez fait 10. Notez votre parti sur le Grand Registre des Courtisans. Le Grand Registre des Courtisans

Fixez le but du jeu, c'est à dire le montant de la fortune à atteindre pour être déclaré vainqueur : nous vous invitons à choisir entre une partie rapide : 30 000 livres (pour une partie d'environ 90 minutes de jeu), ou une partie complète : 50 000 livres (environ 2 h 30 de jeu).

Demandez à "une main innocente" de tirer au sort l'origine de la première Reine. Jetez un dé et procédez comme précédemment. Placez la figurine de la Reine sur son pays d'origine sur la carte de l'Europe du plateau de jeu.

LA PARTIE PEUT COMMENCER.

7.0. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le tour de jeu se décompose en 4 phases successives et indépendantes.

7.1. PHASE 1 : PRÉSENTATION A LA COUR

Le courtisan qui arrive pour la première fois à la Cour (en début de partie ou après un décès) doit être présenté au Roi et à la Reine. C'est un moment important où l'on va déterminer ses premières cotes. A l'appel du Grand Chambellan, chacun lance les deux dés à 10 faces. Le dé rouge donne la cote auprès de la Reine, le dé bleu, la cote auprès du Roi. Si le dé fait 0 (10), on le relance. Les joueurs qui sont "du parti de la Reine" ajoutent 2 points à leur cote auprès de la Reine. La cote maximum est de 9. Chacun place ses 2 silhouettes de courtisans (soit hommes, soit femmes suivant le choix précédent) sur les cases correspondant à ses résultats dans les appartements du Roi (en bleu sur le plateau) et de la Reine (en rouge). Bien sûr plusieurs joueurs peuvent être présents sur une même case.

7.2. PHASE 2 : NÉGOCIATIONS (5 minutes maximum)

Il s'agit de l'un des moments les plus succulents du jeu puisque vous allez tenter de convaincre les autres joueurs de mener des actions en votre faveur au cours de la partie. Les joueurs se parlent, peuvent nouer des alliances, ou au contraire s'associer au détriment d'un courtisan "très en faveur". Ils peuvent négocier autour de la table ou s'isoler dans une pièce voisine. On peut alors montrer ses cartes à un autre joueur (s'échanger des cartes entre joueurs est par contre interdit). Des transactions en argent sont possibles : on peut ainsi payer un autre joueur pour qu'il joue une de ses cartes en votre faveur, ou pour qu'il fasse se déplacer la cour, ou pour qu'il intervienne en votre faveur auprès du Roi, qu'il convoque un tribunal, etc..

7.3. PHASE 3 : LOCALISATION (par le Grand Chambellan)

Le Grand Chambellan décide si la cour reste à Versailles ou si elle se rend à "la chasse". S'il choisit la chasse, il déplace alors la figurine du Roi depuis la case "Versailles" jusqu'à la case "chasse". Attention, si la France est en guerre, la cour reste à la guerre pour soutenir le moral des troupes ! (cf. 9.3.).

7.4. PHASE 4 : TOUR DE TABLE

Le Grand Chambellan joue toujours le premier, puis c'est le tour du joueur placé à sa gauche, etc. A la fin du tour de table, le Grand Chambellan joue une seconde fois et termine ainsi le tour. Il passe la main au joueur suivant qui devient à son tour le Grand Chambellan pour ce nouveau tour de jeu.

7.41. Décomposition du Tour d'un joueur

A SON TOUR DE JOUER, PLUSIEURS ACTIONS SONT POSSIBLES :

PRENDRE UNE CARTE

La première carte de la pioche ou celle de son choix dans le paquet de cartes placé faces visibles sur la case "MAISON DU ROI".

JOUER UNE CARTE

Pour soi, ou pour ou contre un autre joueur, ou pour ou contre le Roi ou la Reine Exemple : carte "Accident de chasse" contre la Reine, carte "Blessure de guerre" contre le Roi. Pour jouer une carte, on la pose sur la table face au joueur ciblé et on applique immédiatement les conséquences. Certaines cartes nécessitent

pour être effectives que le joueur qui les joue dépose une REQUÊTE auprès du Roi ou de la Régente quand le Roi est mort (cf. 8.0.). Une fois jouées, les cartes sont défaussées (sauf exceptions). Elles seront remises en jeu lorsque la pioche aura été vidée.

DEMANDER UNE AUDIENCE

Ces audiences ont 6 buts possibles : prendre une charge à un autre courtisan, se marier, remarier le Roi, intervenir pour ou contre un courtisan, faire sortir de la Bastille, faire revenir d'exil (cf. 8.4.).

DONNER UNE OU DEUX CARTES A UN AUTRE JOUEUR.

Ce qui constitue une seule action de jeu.

CHAQUE JOUEUR A DEUX ACTIONS PAR TOUR. CES DEUX ACTIONS PEUVENT ÊTRE DIFFÉRENTES OU IDENTIQUES.

Exemple : je prends la première carte de la pioche puis je joue une carte de ma main.

Autre exemple : je dis du bien d'un autre courtisan auprès du Roi et je demande ensuite au Roi le titre de Marquis (carte requête), etc. En plus de ses deux actions, un joueur peut aussi utiliser un POUVOIR donné par une carte CHARGE.

UTILISER UN POUVOIR

Certaines cartes de "CHARGE" donnent des pouvoirs particuliers. Ils sont indiqués au bas de la carte. On peut utiliser son pouvoir une seule fois par tour de jeu (cf. 9.5.).

PAIEMENT DES REVENUS

A la fin du tour de chaque joueur, le Grand Chambellan note sur le Grand Registre des Courtisans, dans la colonne FORTUNE, les revenus du joueur : il totalise les sommes indiquées sur chaque carte exposée. Exemple : le joueur qui a devant lui une carte Marquis (5 000) + une carte Maréchal de France (2 000) + une carte Pension (2 000) touche à la fin de son tour 9 000 livres. Le Grand Chambellan ajoute cette somme dans la colonne Fortune (somme cumulée). Attention : Les revenus d'un courtisan marié sont partagés à égalité entre les deux époux. Le Grand Chambellan jouant 2 fois par tour ne touche ses revenus qu'à la fin de son second tour de jeu.

DÉFAUSSE

Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main à la fin de votre tour de jeu. Défaussez-vous des cartes en trop à la fin de votre tour

8.0. LES REQUÊTES

8.1. DÉFINITION

L'usage de certaines cartes oblige les courtisans qui les jouent à présenter une requête. Faire une requête, c'est demander une faveur au Roi (ou à la Régente). On peut faire une requête pour soi ou pour ou contre un autre joueur. Les cartes à requête sont les cartes PENSIONS, TITRE DE NOBLESSE, CHARGE, MARÉCHAL et LETTRE DE CACHET. Seul le joueur qui possède la carte peut faire la requête, pour lui (il demande à être fait Duc, Maréchal, ... à être pensionné) ou pour un autre joueur (sa femme, son mari, un allié) ou contre un autre joueur (en l'envoyant à la Bastille par une Lettre de cachet).

8.2. PRÉSENTER UNE REQUÊTE AU ROI

Une requête est accordée par le Roi (ou la Régente). Le joueur qui présente une requête lance un dé à 10 faces pour savoir si elle lui est accordée ou non. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à sa cote auprès du

Roi (de la Régente), la requête est accordée. Il place alors la carte devant lui. S'il s'agit d'une "Lettre de cachet", il la remet dans son jeu. Si le résultat du dé est supérieur à sa cote, la requête est refusée. Il perd instantanément 1 point de cote auprès du Roi (sa silhouette est reculée d'une case dans les appartements du Roi) et la carte est placée face visible sur la case "Maison du Roi".

8.3. FAIRE INTERVENIR LA REINE

Si le joueur a une meilleure cote auprès de la Reine qu'auprès du Roi, il peut demander à la Reine de présenter la requête à sa place. Dans ce cas, il y a 2 lancers de dé. Un premier pour savoir si la Reine accepte d'intervenir. Un deuxième pour savoir si le Roi accepte la requête. Ces deux jets de dés se font par rapport à la cote du joueur auprès de la Reine. Exemple : un joueur a 1 de cote auprès du Roi mais 8 auprès de la Reine. Il a la carte Chancelier dans sa main et aimerait bien obtenir ce poste. N'ayant qu'une chance sur dix auprès du Roi, il va plutôt demander l'intervention de la Reine. Il va donc lancer deux fois le dé rouge. Premier lancer, il fait 7, résultat inférieur à sa cote auprès de la Reine, elle accepte donc d'intervenir. Il peut alors relancer le dé pour savoir si le Roi accepte d'écouter son épouse. Il fait 5, résultat encore inférieur à sa cote auprès de la Reine, le Roi lui accorde donc le poste de Chancelier. Si le premier lancer est raté, résultat supérieur à la cote auprès de la Reine, le joueur perd un point de cote auprès de cette dernière et ne peut pas faire de second lancer de dé. Si le second jet de dé est raté, résultat supérieur à la cote auprès de la Reine, le joueur perd 1 point de cote auprès du Roi : c'est lui qui malgré l'intervention de sa femme refuse la requête.

8.4. LES AUDIENCES

Il existe 6 motifs d'audience auprès du Roi, de la Reine ou de la Régente. Les audiences sont résolues comme les requêtes mais elles ne nécessitent pas de carte spéciale.

PRENDRE UNE CHARGE. (audience auprès du Roi ou de la Régente)

On peut prendre la charge occupée par un autre joueur, soit pour se l'approprier, soit pour la donner à un autre courtisan, soit pour qu'elle soit sans titulaire (on place alors la carte dans la "Maison du Roi"). Une charge ne peut changer de titulaire qu'une seule fois par tour. Attention : le Trésor Royal ne paie les pensions attachées à une charge qu'une seule fois par tour de jeu. Exemple : Paul obtient du Roi la charge de Jean. Plus personne ne peut reprendre cette charge à Paul, durant ce tour-ci. Mais Jean a joué avant Paul et donc a déjà touché les revenus de la charge. Paul ne touchera donc rien ce tour-ci pour cette charge!

SE MARIER ENTRE COURTISANS. (audience auprès du Roi ou de la Régente)

Deux personnages de sexe opposé peuvent se marier. Il suffit que le Roi les y autorise (audience de l'un des deux). Le mariage est acquis dès que le Roi l'a accepté. Il n'y a pas de divorce. Il n'est pas nécessaire que l'autre partenaire soit d'accord. L'épouse prend le nom de famille et le titre de noblesse de son mari, mais pas la carte (attention au respect de l'étiquette). Les époux se partagent le montant des revenus qu'ils touchent chacun de leur côté, sauf dans le cas où l'un est à la Bastille (cf. 12.0.). Une veuve garde le (ou les) titre(s) de noblesse de son mari décédé. Exemple : Mademoiselle de la Tour qui Penche épouse Monsieur le Marquis de la Trémière. Celui-ci lui fait obtenir le poste de Gouvernante des Enfants Royaux. A la fin de son tour de jeu, Madame la Marquise de la Trémière touchera la moitié de sa pension de Gouvernante des Enfants de France, l'autre moitié est versée, en même temps, à son époux. A la fin du tour de Monsieur le Marquis de la Trémière, la Marquise touchera la moitié de la pension du Marquis.

REMARIER LE ROI. (audience auprès du Roi)

Si le Roi devient veuf, un courtisan peut lui présenter une princesse étrangère à épouser, par exemple une princesse originaire du pays dont il défend les intérêts à la cour. Si le Roi accepte, on positionne la figurine de la Reine sur son nouveau pays d'origine. Aussitôt tous les courtisans se présentent à la nouvelle souveraine, ceux de son parti ajoutent 2 points à leur nouvelle cote.

INTERVENIR EN FAVEUR OU EN DÉFAVEUR D'UN COURTISAN (audience auprès du Roi, de la Reine ou de la Régente)

C'est l'action de dire du bien ou du mal d'un autre courtisan, soit au Roi, soit à la Reine. Comme pour une requête, le joueur lance un dé pour savoir si le souverain choisi l'écoute. Si la requête est acceptée (résultat inférieur ou égal à sa cote), la royale oreille l'entend ! On relance le dé pour déterminer le résultat de l'intervention : 1 à 5 :+ ou - 1 point de cote pour le courtisan visé; 6 à 10 : + ou - 2 points de cote pour le courtisan visé. On ajoute, en plus ou en moins, 1 point de cote si le joueur qui fait l'intervention a 8 ou + de cote auprès du souverain concerné.

Exemple : le Marquis Jean de la Trémière a obtenu du Roi une charge précédemment tenue par Paul Serizet Van Broutmou. Celui-ci, piqué au vif, INTERVIENT donc auprès du Roi, il va dire tout le mal qu'il pense du Marquis de la Trémière. Serizet Van Broutmou a 8 de cote auprès du Roi. Le premier jet de dé donne un 4, le Roi l'écoute donc. Un second jet donne 6, Jean de la Trémière descend de 2 + 1, soit 3 points de cote auprès du Roi. Pour parachever sa vengeance, Serizet Van Broutmou se plaint au Chambellan d'être interpellé du sobriquet ridicule de "Paul" par son adversaire...qui doit aussitôt lui faire des excuses et payer une amende !

FAIRE LIBÉRER UN COURTISAN EMPRISONNÉ A LA BASTILLE. (audience auprès du Roi ou de la Régente)

Si le Roi (la Régente) accepte, le courtisan libéré se présente immédiatement à la Cour.

FAIRE REVENIR UN COURTISAN D'EXIL. (audience auprès du Roi, de la Reine ou de la Régente)

Si le Roi, la Reine ou la Régente accepte, le courtisan revient d'exil et se présente immédiatement à la Cour.

9.0. LES CARTES

9.1. CONDITIONS D'UTILISATION.

On utilise les cartes, à son tour de jouer, pour ou contre son personnage, pour ou contre le personnage d'un autre joueur, enfin pour ou contre le Roi ou la Reine. Il y a des conditions de lieu, de sexe et de cote minimum pour qu'un personnage "reçoive" une carte, bonne ou mauvaise. Ces conditions sont représentées par des symboles dessinés en haut de chaque carte.

CONDITION DE LIEU

La cour peut se trouver dans trois lieux différents : au château de Versailles (château), à la chasse (cor de chasse) ou à la guerre (canon) sur le théâtre des opérations militaires. La cour est normalement au château de Versailles, mais le Grand Chambellan peut décider d'aller à la chasse (cf. 7.3.). Enfin une guerre peut se déclarer à tout moment et "obliger" la Cour à aller soutenir ses troupes (cf. 9.3.). On ne peut donc jouer les cartes avec "un château" que si la cour se trouve à Versailles, les cartes avec "un canon" que si la cour est à la guerre et les cartes avec "un cor" que si la cour est à la chasse. Les cartes qui n'ont aucun symbole de lieu peuvent être jouées quel que soit l'endroit où se trouve la cour.

CONDITION DE SEXE

Certaines cartes ne peuvent être jouées que sur des Femmes et d'autres que sur des Hommes. Ces cartes sont respectivement désignées par un portrait de femme de couleur rouge et par un visage d'homme de couleur bleue.

CONDITION DE COTE MINIMUM

Le chiffre de couleur indique la cote minimum que le personnage doit posséder pour pouvoir recevoir la carte. La couleur indique auprès de qui cette cote est exigée : le bleu pour le Roi et le rouge pour la Reine.

Exemple : un 5 bleu indique que le personnage qui reçoit cette carte doit avoir au moins 5 points de cote auprès du Roi. Un 5 rouge signifie que le personnage doit avoir au moins 5 points de cote auprès de la Reine.

AUTRES CONDITIONS

D'autres conditions peuvent être exigées pour pouvoir jouer telle ou telle carte. Ces conditions sont marquées dans le corps du texte de la carte. Titré : le personnage doit avoir au moins un TITRE DE NOBLESSE (Baron, Comte, Marquis ou Duc) pour pouvoir présenter cette requête ou recevoir cette charge. Amant de la Reine ou Favorite : on ne peut jouer cette carte que contre le personnage qui est l'AMANT DE LA REINE ou la FAVORITE du moment. Personne à la Bastille : la carte JUSTICE ne peut être jouée que contre un personnage emprisonné à la Bastille. Courtisan exilé : la carte GLOIRE AUX COLONIES ne peut être jouée que sur un personnage en exil. Femme qui a utilisé le POISON ou un PHILTRE : on ne joue ces cartes que contre les courtisanes qui ont réellement utilisé au cours du jeu une ou plusieurs cartes POISON ou PHILTRE.

9.2 LES CARTES AVEC REQUÊTE.

Dans cette catégorie se trouvent toutes les cartes qui permettent d'obtenir des REVENUS, plus les cartes LETTRE DE CACHET.

LETTRE DE CACHET

Permet d'envoyer à la Bastille un joueur qui n'a pas la cote (0, -1 ou -2) auprès du Roi ou de la Régente. On joue cette carte contre une seule personne à la fois. Si la requête est acceptée, on conserve la carte, si la requête est refusée, la carte est placée sur la pile "Maison du Roi".

TITRE DE NOBLESSE

Duc, Marquis, Comte et Baron. Un même courtisan peut cumuler plusieurs titres de noblesse.

CHARGE

Chancelier, Contrôleur général des finances, Secrétaire d'État à la Guerre, Maître de la chasse. Gouvernante des Enfants de France, Première dame de compagnie de la Reine, Dame d'atours de la Reine. Gouverneur de Gascogne, de Normandie ou du Bourbonnais. On ne peut occuper qu'une seule charge à la fois (sauf les gouvernements de province qui peuvent se cumuler). Si l'on obtient une seconde charge, on se défait de la première en posant la carte dans la "Maison du Roi".

DIGNITÉ

Il existe 2 cartes permettant d'obtenir la dignité de Maréchal. Bien entendu, ces 2 cartes ne sont pas cumulables.

PENSION

2 000 ou 4 000 livres de revenus. Les pensions sont cumulables.

9.3. CARTES DE GUERRE

La France entre en guerre, et la cour quitte Versailles pour se transporter sur le front, lorsqu'une carte "GUERRE CONTRE..." est jouée par l'un des joueurs. La carte est aussitôt placée face visible sur la case "Ministère de la Guerre" du plateau de jeu et la figurine du Roi est déplacée sur la case "guerre". La France peut être en guerre contre plusieurs pays à la fois si plusieurs cartes "GUERRE CONTRE..." sont jouées successivement. Une seule carte "LA GUERRE EST GAGNÉE" ou "LA GUERRE EST PERDUE" met fin immédiatement au conflit. Toutes les cartes empilées sur le Ministère de la Guerre sont alors défaussées et la cour rentre à Versailles (déplacer la figurine du Roi pour marquer la nouvelle localisation). La mort du Roi

ou de la Régente entraîne également immédiatement la fin de la guerre, la cour rentre aussitôt à Versailles (cf. 10.1.). Enfin, la charge de "Secrétaire d'État à la Guerre" donne le pouvoir spécial de déclarer ou de mettre un terme à la guerre (cf. 9.5).

9.4. CARTES ÉVÉNEMENTS

Les cartes événements sont là pour pimenter le déroulement du jeu. Posez ces cartes devant le joueur ciblé et appliquez directement les conséquences. Il y a quatre sortes de conséquences possibles :

VARIATION DE LA COTE AUPRÈS DES SOUVERAINS

Appliquez immédiatement ces variations en déplaçant les silhouettes des courtisans dans les appartements royaux.

VARIATION DE LA FORTUNE

Le Grand Chambellan note aussitôt en plus ou en moins l'argent gagné ou perdu.

ÉLIMINATION D'UN PERSONNAGE

Définitive (mort d'un personnage) ou temporaire (à la Bastille ou en exil). Concerne le Roi, la Reine, la Favorite ou l'Amant de la Reine ou n'importe quel personnage.

STATUT PRIVILÉGIÉ AVEC BONUS AUX REQUÊTES.

Exemple : la favorite a un bonus de -2 pour les requêtes au près du Roi, c'est à dire que chaque fois qu'elle fait une requête auprès du Roi on retire 2 points au résultat du dé, ce qui augmente sensiblement ses chances de voir sa requête acceptée.

Notes : toutes ces cartes une fois jouées sont défaussées, sauf les cartes FAVORITE et AMANT DE LA REINE qui doivent être conservées par le joueur et placées devant lui pour rappeler sa position privilégiée auprès d'un souverain.

9.5. POUVOIRS DONNES PAR CERTAINES CHARGES.

Cinq cartes de Charges donnent des pouvoirs supplémentaires. On ne peut utiliser ces pouvoirs qu'une seule fois par tour, lors de son tour de jeu. Cette action est "gratuite", elle se fait en plus des actions du tour. Le pouvoir est résumé en bas des cartes.

CHANCELIER

Peut faire passer en jugement un courtisan enfermé à la Bastille. Lancez un dé pour connaître le verdict : 1 à 3 peine de mort, 4 à 6 exil, 7 à 9 amende correspondant à la moitié de la fortune du courtisan*, 10 acquittement*. * : présentation immédiate à la cour. Peut faire enfermer à la bastille le courtisan de son choix qui n'a pas la cote auprès du Roi ou de la Régente (case 0, -1, -2).

CONTRÔLEUR GÉNÉRAL DES FINANCES.

Peut faire attribuer une pension exceptionnelle au courtisan de son choix ou à lui-même. Lancez un dé. Le montant de la pension, immédiatement payée, est égal au résultat du dé multiplié par 500.

SECRÉTAIRE D'ÉTAT A LA GUERRE

Peut signer la paix avec tous les pays alors en guerre contre la France. La cour rentre aussitôt à Versailles. Les cartes empilées sur le Ministère de la Guerre sont défaussées. Peut déclarer la guerre, une fois par tour, au pays de son choix (idem carte "GUERRE CONTRE"). Les courtisans qui soutiennent ce pays perdent

immédiatement 3 points de cote auprès du Roi et 2 auprès de la Reine (sauf si elle est originaire du pays en question). La cour se rend sur le front.

MAÎTRE DE LA CHASSE.

Peut entraîner toute la cour à la chasse. Déplacez la figurine du Roi sur la case "chasse" du plateau de jeu. Peut faire revenir de la chasse toute la cour qui rentre à Versailles. Replacez la figurine du Roi sur la case "Versailles". Attention, ces actions sont impossibles si la France est en guerre.

GOVERNANTE DES ENFANTS DE FRANCE

Peut dire du bien ou du mal d'un autre courtisan auprès du Roi ou de la Reine qui gagne ou perd 3 points de cote auprès du souverain choisi.

10.0. CHANGEMENT DES ACTEURS

10.1. MORT DU ROI ET RÉGENCE

Quand le Roi meurt, les silhouettes des courtisans présents dans les appartements du Roi sont retirés du plateau de jeu. Il n'y a plus de Favorite, la carte est défaussée. La cour rentre à Versailles. La Reine devient Régente avec tous les pouvoirs du Roi. La Régence se termine à la fin du tour qui suit celui de la mort du Roi, deux nouveaux souverains montent alors sur le trône. Si le Roi était veuf à sa mort, le tour de jeu cesse immédiatement (cf. 10.3.).

10.2. MORT DE LA REINE.

On retire toutes les silhouettes des courtisans présents dans les appartements de la Reine ainsi que sa figurine. Il n'y a plus d'Amant de la Reine. Il n'y a plus de parti de la Reine. Le Roi veuf peut se remarier avec une princesse étrangère (cf. 8.4.c). Carte spéciale : MARIAGE SECRET Le Roi veuf peut aussi épouser sa Favorite. Mais ce mariage restera secret. La favorite ne devient pas la Reine, donc pas de présentation ni d'intervention auprès de la Favorite-Épouse. Les cartes faisant intervenir la Reine sont sans effet de même que celles concernant la Favorite qui est maintenant l'épouse morganatique du Roi. Le Roi ne pouvant pas être bigame, il n'épousera aucune autre princesse étrangère tant que son épouse secrète sera vivante.

10.3. MORT DU ROI ET DE LA REINE.

Le tour de jeu cesse immédiatement et les revenus non payés ne sont pas versés. Toutes les silhouettes de courtisans sont retirées du plateau de jeu. Un nouveau tour de jeu commence avec un nouveau Grand Chambellan et l'avènement de deux nouveaux souverains. On tire l'origine de la nouvelle Reine. A l'appel du Grand Chambellan, Présentation des courtisans (cf. 7.1).

10.4. MORT D'UN COURTISAN.

Les silhouettes du joueur sont retirées du plateau de jeu. Ses cartes exposées sont perdues et les cartes CHARGE, DIGNITÉ, PENSION et TITRE DE NOBLESSE sont placées sur la case "Maison du Roi" à moins que le courtisan ne soit marié : en effet, à la mort de son mari titré, une veuve conserve les titres de noblesse de son mari et continue d'en percevoir les revenus. Ce n'est pas le cas pour un veuf. Le joueur conserve ses autres cartes et est temporairement éliminé du jeu jusqu'à ce qu'il présente un nouveau personnage à la cour lors de la phase de Présentation au début du prochain tour de jeu. Le personnage mort est alors remplacé par un membre de sa famille (même NOM), mais de sexe opposé. "La nièce hérite de son oncle, et le neveu de la tante". L'héritier(e), reçoit toute la fortune (ou toutes les dettes) du défunt. Le joueur choisit le parti de son nouveau personnage. Sur le Grand Registre des Courtisans, le Grand Chambellan note sa nouvelle qualité (H pour un homme, F pour une femme) et le parti choisi.

11.0. LA CASE "EXIL"

Quand un courtisan est condamné à l'exil, on place ses deux silhouettes sur la case "Exil". On lui retire toutes ses charges et pensions (sauf ses Titres de noblesse et sa Dignité de Maréchal), ces cartes sont posées sur la case "Maison du Roi". S'il les possédait, les cartes "Amant de la Reine" ou "Favorite" sont défaussées. Le courtisan en exil ne peut plus faire de requête, ni recevoir charge, titre, pension ou dignité, ni se marier. Mais il peut toujours prendre la première carte de la pioche, donner une ou plusieurs cartes à un autre joueur, jouer une carte, percevoir les revenus qui lui reviennent et négocier avec les autres joueurs le fait qu'ils tentent une audience auprès du Roi en faveur de son pardon. Il rentre d'exil avec l'autorisation du Roi ou de la Régente (audience faite par un autre joueur) ou automatiquement à l'avènement de deux nouveaux souverains. Il se présente alors avec les autres courtisans. La carte "Gloire aux colonies" permet aussi au courtisan exilé de revenir en grâce.

12.0. LA CASE "BASTILLE"

En entrant à la Bastille, le joueur perd ses cartes de pensions et de charges (empilez ces cartes sur la "Maison du Roi"), il ne peut conserver que Titres de noblesse et Dignité de Maréchal mais les revenus qui s'y rapportent ne lui sont plus distribués. S'il les possédait, les cartes "Amant de la Reine" ou "Favorite" sont défaussées. Une épouse ou un époux emprisonné ne perçoit plus les revenus de son conjoint qui garde tout. A la Bastille, le joueur ne peut pas faire de requêtes, ni jouer une carte, ni se marier, ni recevoir charges, titres, pensions ou dignité de Maréchal. Mais il peut prendre la première carte de la pioche, donner une ou plusieurs cartes à un autre joueur ou jouer une carte JUSTICE pour lui. Il pourra quitter la Bastille autorisé par le Roi ou la Régente sur audience d'un autre joueur ou après être passé en jugement, sur un ordre du Chancelier (cf. 9.5), ou grâce à une carte JUSTICE. Une fois libéré, il se présente aussitôt pour déterminer ses nouvelles cotes. Les prisonniers sont automatiquement libérés lors de l'avènement de deux nouveaux souverains.

Courtisans est édité par :

TILSIT Éditions

37, route de Versailles

91 160 CHAMPLAN

France

e-mail : contact@tilsit.fr

Auteur : Philippe MOUCHEBEUF

Illustrations : Franck DION

Tests et développement : Didier JACOBÉE, Roselyne MICHELON, Serge OLIVIER, Francis PACHERIE, Arnaud VOJINOVIC et Laurent HYÉ.

Maquette : ASMODÉE.

Fabrication : Gérard DELFANTI.

© TILSIT Éditions 1998.

L'éditeur autorise la reproduction pour usage privé de la planche de silhouettes de courtisans afin de permettre le jeu à 7 ou 8 joueurs.