

Le Grand Registre des Courtisans

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
Qualité	Qualité	Qualité	Qualité	Qualité	Qualité
Dignité	Dignité	Dignité	Dignité	Dignité	Dignité
Titre de Noblesse					
Nom de Famille					
Charge	Charge	Charge	Charge	Charge	Charge
Parti	Parti	Parti	Parti	Parti	Parti
Fortune	Fortune	Fortune	Fortune	Fortune	Fortune

DEROULEMENT DE LA PARTIE

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

PHASE 1 : PRESENTATION A LA COUR

PHASE 2 : NEGOCIATIONS (5 minutes maximum)

PHASE 3 : LOCALISATION (par le Grand Chambellan)

PHASE 4 ; TOUR DE TABLE

Le Grand Chambellan joue toujours le premier, puis c'est le tour du joueur placé à sa gauche, etc.

À la fin du tour de table, Le Grand Chambellan joue une seconde fois et termine ainsi le tour.

A SON TOUR DE JOUER, PLUSIEURS ACTIONS SONT POSSIBLES

- a. PRENDRE UNE CARTE**
- b. JOUER UNE CARTE**
- c. DEMANDER UNE AUDIENCE**

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

- d. DONNER UNE OU DEUX CARTES A UN AUTRE JOUEUR** (une seule action de jeu)

CHAQUE JOUEUR A DEUX ACTIONS PAR TOUR

- e. UTILISER UN POUVOIR** (en plus de ses deux actions)
- f. PAIEMENT DES REVENUS**

Les revenus d'un courtisan marié sont partagés à égalité entre deux époux. Le Grand Chambellan ne touche ses revenus qu'à la fin de son deuxième tour)

- g. DEFAUSSE** (pas plus de 10 cartes en main à la fin de votre tour de jeu)

LES AUDIENCES

Il existe 6 motifs d'audience auprès du Roi, de la Reine, ou de la Régente

- a. PRENDRE UNE CHARGE** (Roi ou Régente)
- b. SE MARIER ENTRE COURTISANS** (Roi ou Régente)
- c. REMARIER LE ROI** (Roi)
- d. INTERVENIR EN FAVEUR OU EN DEFAVEUR D'UN COURTISAN**
- e. FAIRE LIBERER UN COURTISAN EMPRISONNE** (Roi ou Régente)
- f. FAIRE REVENIR UN COURTISAN D'EXIL** (Roi, Reine, ou Régente)