

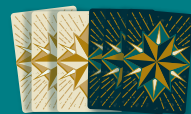
VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

Em "Courtisans", você recebe e joga 3 cartas em cada um dos seus turnos. Uma é jogada na mesa da Rainha para influenciar o prestígio de uma família... de maneira positiva ou negativa. As outras duas cartas são jogadas em seu domínio e no domínio de um oponente, podendo valer pontos positivos ou negativos, dependendo do status da família. Escolha cuidadosamente onde colocar suas 3 cartas se quiser terminar com a maior quantidade de pontos... e vencer o jogo.

COMPONENTES



90 Cartas de Cortesão
(6 famílias com 15 cartas cada)



20 cartas de Missão Secreta (10 brancas e 10 azuis)



1 playmat



PREPARAÇÃO

Coloque o playmat no centro da mesa ①. Embaralhe todas as cartas de Cortesão, sem olhar para elas. Remova cartas aleatoriamente, sem revelá-las, de acordo com o número de jogadores.

- ♦ Ao jogar com 2 jogadores, remova 30 cartas (60 cartas sobrarão no baralho).
- ♦ Ao jogar com 3 jogadores, remova 18 cartas (72 cartas sobrarão no baralho).
- ♦ Ao jogar com 4 jogadores, remova 6 cartas (84 cartas sobrarão no baralho).
- ♦ Ao jogar com 5 jogadores, não remova cartas. Jogue com o baralho completo.

Distribua 3 cartas de Cortesão, viradas para baixo, para cada jogador ②. Todos olham suas próprias cartas sem revelá-las. Coloque o baralho formado por cartas de Cortesão restantes virado para baixo ③, perto do playmat do jogo. Depois, distribua 2 cartas de Missão Secreta, uma azul e uma branca, para cada jogador ④. Cada jogador olha secretamente suas cartas e as mantém próximas. Coloque as cartas de Missão Secreta restantes de volta na caixa sem olhá-las. Elas não serão usadas durante o jogo. Você pode olhar suas cartas de Missão Secreta a qualquer momento do jogo, mas nunca pode revelá-las aos seus oponentes. Escolha aleatoriamente um primeiro jogador. QUE O BANQUETE COMECE!

ANDAMENTO DO JOGO

Um jogo de Courtisans é jogado em turnos sucessivos no sentido horário. Começando com o primeiro jogador, cada jogador joga seu turno completamente, depois o jogador à sua esquerda, e assim por diante. O jogo termina quando o baralho estiver vazio e ninguém tiver cartas na mão. Cada jogador então pontua suas cartas. O jogador com mais pontos vence.

O TURNO DE UM JOGADOR

No seu turno, você deve jogar todas as 3 cartas da sua mão. Você joga uma carta, virada para cima, em cada uma das 3 áreas de jogo listadas abaixo.

- ♦ AO REDOR DA MESA DA RAINHA
- ♦ EM SEU DOMÍNIO
- ♦ NO DOMÍNIO DE UM Oponente

Você pode jogar suas cartas em qualquer ordem, contanto que você jogue UMA CARTA EM CADA ÁREA.

FIM DO TURNO

Após jogar suas 3 cartas, compre 3 novas cartas do topo do baralho para serem jogadas no seu próximo turno. Se o baralho estiver vazio, este foi seu último turno. Espere a rodada atual terminar.

AO REDOR DA MESA DA RAINHA

(acima ou abaixo do playmat)

Coloque a carta na coluna da família correspondente. Decida se quer colocar a carta acima ou abaixo do playmat. Quando a partida terminar, as famílias com mais cartas acima do que abaixo do playmat terminarão **estimadas**. Já as famílias com mais cartas abaixo do que acima do playmat irão **cair em desgraça**.

EM SEU DOMÍNIO

(na sua frente)

No fim do jogo, receba 1 ponto por cada carta de uma família **estimada** que tiver, enquanto cada carta de famílias que **caíram em desgraça** remove 1 ponto seu.

NO DOMÍNIO DE UM Oponente

(na frente de qualquer oponente)

No fim do jogo, seus oponentes recebem 1 ponto por cada carta de uma família **estimada**, enquanto cada carta de famílias que **caíram em desgraça** remove 1 ponto de seus oponentes.



PERSONAGENS ESPECIAIS

Alguns cortesãos são personagens especiais, como indicado por um ítem na ilustração e por um ícone nos cantos da carta. Existem 4 personagens especiais diferentes, cada um com um efeito distinto.



No fim do jogo, cada nobre conta como duas cartas, seja no domínio de um jogador ou ao redor da mesa da Rainha.



Espiões devem sempre ser jogados virados para baixo. Ninguém pode olhar uma carta de Espião na mesa. Nem mesmo o jogador que a jogou. Sempre que um Espião é jogado ao redor do playmat, ele deve ser colocado na coluna da Rainha, acima ou abaixo do seu assento. Assim, os jogadores não saberão a família a qual ele pertence.

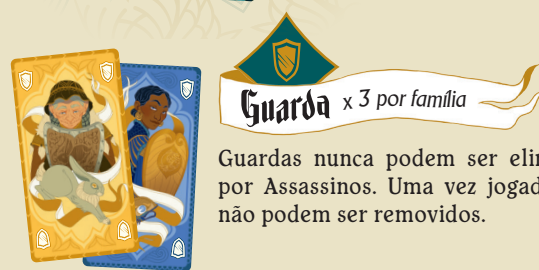


Sempre que você colocar um assassino em uma área, você pode eliminar outra carta de Cortesão nessa área. Esse efeito é ativado tanto se um assassino for jogado no domínio de um jogador quanto na mesa da Rainha. A carta é removida do jogo.

Se você colocar um assassino ao redor da mesa da Rainha, pode eliminar qualquer carta nessa área, independentemente de sua família ou posição. Você pode até se livrar de um espião dessa forma (no entanto, não olhe para ele nem o revele). Você não é obrigado a usar a habilidade de um assassino.



Noémie joga um assassino da família Rouxinol abaixo da mesa da Rainha. Então, ela elimina um nobre da família da Lebre posicionado acima da mesa da Rainha.



Guardas nunca podem ser eliminados por Assassinos. Uma vez jogados, eles não podem ser removidos.

FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina quando o baralho de Cortesão estiver vazio e ninguém tiver cartas na mão. Todos os espíões (cartas viradas para baixo) são agora revelados. Aqueles na mesa da Rainha são movidos para sua família, sem alterar seu nível: cartas acima do playmat permanecem acima, e aquelas abaixo do playmat permanecem abaixo. Em seguida, determine a situação de cada família na mesa da Rainha. Famílias com mais cartas acima do playmat terminaram **estimadas** enquanto aquelas com mais cartas abaixo **caíram em desgraça**. Se não houver maioria, a família é **neutra**. Não se esqueça de que os nobres ^{x2} valem por duas cartas.



Com mais cartas acima da Rainha do que abaixo, as famílias do Cervo, Sapo e Borboleta terminaram **estimadas**. Com 2 cartas acima e 2 cartas abaixo da mesa da Rainha, a família da Carpa ficou **neutra**. No caso da família Rouxinol, o nobre conta como duas cartas, inclinando a balança. As famílias Rouxinol e Lebre **caíram em desgraça**, pois têm mais cartas abaixo.



Calcule a pontuação de cada jogador. Cada cortesão em uma família **estimada** vale 1 ponto, enquanto cada cortesão em uma família **caída em desgraça** faz você perder 1 ponto. Famílias que permaneceram **neutras** não têm efeito. Não se esqueça de que os nobres ^{x2} contam como duas cartas.

Cada jogador então revela suas cartas de Missão Secreta. Cada carta cuja condição você cumpriu vale 3 pontos extras. Cartas cuja condição não foi cumprida não valem nada. O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Com as cartas em seu domínio no fim do jogo, Noémie termina com **11 pontos**. Ela ganha **11 pontos** (3 + 3 + 5) por suas cartas de Borboleta, Sapo e Cervo (nobres contam como 2). Ela perde **3** pontos de vitória por causa de suas 2 cartas (incluindo um nobre!) na família Rouxinol. Suas cartas de Carpa não valem nada, e sua Missão Secreta validada lhe rende **3 pontos** adicionais.



Créditos Originais
Game Designers: ROMARIC GALONNIER
e ANTHONY PERONE
Arte: NOÉMIE CHEVALIER
Gerente de Projeto: CLÉMENT MILKER
Tradutor para o inglês: MATHIEU RIVERO
Gerente de Produto: BENOÎT STELLA
(Synergy Games)

Créditos da Edição Brasileira
Tradução: MARCOS FRANCO
Revisão: DIEGO BORGES
& MARCOS FRANCO
Design Gráfico:
ALAIN VALCHERA

Publicado por: CATCH UP GAMES & ACROSS THE BOARD
Distribuição: BLACKBROCK GAMES & BEST MARK