



# *Jeux de la cour*

*Game Design Project*



# Fiche Signalétique

**Thèmes :** Fourberies Royales

**Cibles :** Amateurs de Bluff / Stratèges

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 

**Durée partie :** 20 à 45 

**Âges :** 13 +

## *Contenu de la boîte de jeux*

- 52 Cartes de jeux
- 5 Cartes de Règles
- Un Dés 6 faces

# Règles du Jeu

## JEUX DE LA COUR

### Règles

**Pour une partie jusqu'à 4 joueurs :**  
Retirez du paquet les cartes des valeurs suivantes : 10/9/8/7/6.

Séparez les figures dans un paquet distinct qui constitue la pioche de personnage. Les cartes restantes constituent la pioche d'action.

### Pour pimenter la partie :

Si un joueur possède un As devant son personnage alors qu'il devait être éliminé, il reste dans la partie avec 1 P.V.\*, peut importe le montant des dégâts encaissés.

L'As en question est alors retiré de la partie.

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Règles Perso :

*Verso*

# Règles du Jeu

## JEUX DE LA COUR

### Règles

#### Mise en place :

Tirez aléatoirement et dévoilez 5 cartes Personnage, les retourner face cachée et les distribuer aléatoirement aux joueurs (la dernière est écartée). Tirez une carte personnage de moins lors de la distribution pour chaque joueur éliminé. Distribuez ensuite 3 cartes action aléatoires à chaque joueur.

Prenez connaissance de votre personnages, gardez le face cachée devant vous.

Chaque joueur dispose de 20 Pts de Vie\*.

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Exemple de Résolution

#### Partie 1

Roi :  
Inflige 1D6 points de dégâts  
au joueur de son choix

J3 Valet :  
Echange de personnage  
avec un autre joueur

J2 Dame :  
Déplace une carte de sa famille  
vers un autre personnage

*Verso*

# Règles du Jeu

## JEUX DE LA COUR

### Déroulement d'un tour de jeu

#### Phase d'action :

Dans le sens horaire, les joueurs place une carte action révélée devant un personnage de son choix, elle représente le montant de dégâts/soins potentiel.

Un deuxième tour est répété de la même manière, puis passez à la phase de résolution.

#### Phase de résolution :

Les joueurs dévoilent leur personnage, puis applique leur effet dans l'ordre suivant : Roi / Dame / Valet.

Les dégâts et soins des cartes actions sont ensuite appliqués (si le joueur doit prendre des dégâts et se soigner en même temps, les soins sont soustrait aux dégâts)

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Exemple de Résolution

#### Partie 2



*Verso*

# Fin de la partie

## JEUX DE LA COUR

### Règles

#### Manches :

Une fois la phase de résolution terminée, recommencez une nouvelle manche à la mise en place (les joueurs conservent leurs P.V.\* actuels).

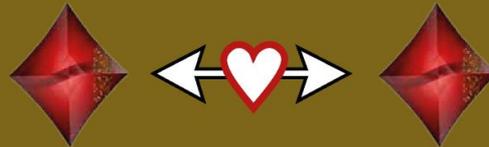
#### Fin de partie :

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'un survivant aux jeux de la cour.  
Ce joueur est désigné vainqueur, et pourra reigner en paix sur le royaume qui désormais lui appartient... A moins qu'une nouvelle machination soit lancée.

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Cartes actions



*Verso*

# Différentes interactions possibles

## JEUX DE LA COUR

### Cartes actions

#### Les Familles :

Les cartes sont divisées en 4 Familles qui se confrontent comme suit : Les Coeurs s'opposent aux Piques, et les Trèfles s'opposent aux Carreaux.

De petites rivalités\* subsistes entre les Coeurs et les Trèfles, ainsi qu'entre les Piques et les Carreaux.

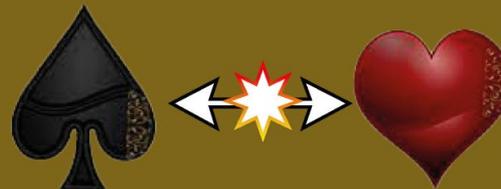
#### Les Valeurs :

La valeur de chaque carte Action détermine le montant de dégats que celle-ci inflige à la famille opposée, ou le montant de soin à sa propre famille. Dans le cas d'une petite rivalité\*, la valeur de la carte action est diminuée de moitié (arrondie au supérieur).

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Cartes actions



*Verso*

# Différents personnages

## JEUX DE LA COUR

### Cartes personnages

#### Le Roi :

Le(s) joueur(s) désigne un Personnage, puis lui inflige 1D6 point de dégâts. (si plusieurs Rois sont présents, le joueur ayant le moins de P.V.\* agit en premier)

#### La Dame :

Le joueur choisit une carte présente sur la table identique à la famille de sa Dame, puis la déplace devant le Personnage de son choix. (si plusieurs Dames sont présentes, le joueur ayant le moins de P.V.\* agit en dernier.)

#### Le Valet :

Le joueur peut échanger son personnage avec celui d'un autre joueur (si plusieurs Valets sont présent, le joueur ayant le moins de P.V.\* agit en dernier.)

*Recto*

## JEUX DE LA COUR

### Personnages



#### Roi

Inflige 1D6 point de dégâts

#### Dame

Déplace une carte de sa famille

#### Valet

Echange sa figure avec une autre

*Verso*

# Révérances (avec un f)



## Mascarade

Tirage du nombre de Personnages en fonction du nombre de joueurs.

Rôles secrets jusqu'à la résolution des actions.



## Complots

Style graphique et résolution des pouvoirs de personnage.