

Objectif

- Accumuler le plus de points en influençant la faveur ou la disgrâce des familles nobles à la cour de la reine

Mise en place

Chaque joueur

- 3 cartes **Courtisan** face cachée (pour le 1^{er} tour)
- 2 cartes **Mission secrète** (une blanche et une bleue)



Commun

- Faire une pioche de cartes **Courtisan** face cachée
- Retirer le nombre de cartes suivant nombre de joueurs
 - 2 j. → retirer 30 cartes
 - 3 j. → retirer 18 cartes
 - 4 j. → retirer 6 cartes
 - 5 j. → retirer 0 carte
- Tapis de jeu au centre de la table



Déroulement d'un tour

- Pioche 3 cartes **Courtisan** (sauf 1^{er} tour, puisque déjà distribué durant la mise en place)
- Joue ces 3 cartes comme suit :
 - 1 carte dans son propre domaine
 - 1 carte dans un domaine adverse
 - 1 carte à la table de la reine sur la couleur de la carte, soit au dessus (valeur positive) soit en dessous (valeur négative).

Notes : certaines cartes possèdent des rôles spécifiques avec des effets particuliers lors de leur pose

- **Noble** : Compte double en fin de partie (dans tous les domaines)
- **Assassin** : Élimine une carte spécifique (dans n'importe quel domaine) → Action non obligatoire ; possible de jouer dans son domaine
- **Garde** : Protégé contre les assassins
- **Espion** : Placée face cachée, sa famille est révélée en fin de partie (dans tous les domaines)

Point d'attention

- Les joueurs doivent choisir stratégiquement où placer chaque carte **Courtisan**
 - pour optimiser leur score
 - tout en influençant les domaines adverses et la table de la reine.

Fin de partie

Condition

- Lorsque la pioche est épuisée **ET** lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes

Décompte

Détermination de la faveur des familles

- Révéler les espions et les placer dans les familles correspondantes
- Pour chaque famille, comparer le nombre de cartes placées au-dessus et en dessous de la table de la reine :
 - Note : les Nobles comptent double**
 - Si plus de cartes sont au-dessus, la famille est en faveur, ou dans la lumière (valeur positive).
 - Si plus de cartes sont en dessous, la famille est en disgrâce (valeur négative).

Calcul des points pour chaque joueur

Note : les Nobles comptent double

- Révéler les espions et les placer dans les familles correspondantes
- Chaque carte d'une famille en faveur rapporte 1 point négatif
- Chaque carte d'une famille en disgrâce entraîne 1 point négatif
- Missions secrètes : ajouter ou soustraire les points des cartes Mission en fonction de leur réalisation.

Vainqueur

- Le joueur avec le total le plus élevé

