

Préparation :

Chaque joueur reçoit un paravent.

4 pions « vie » qui restent visibles de tous.

20 points d'or, qu'il cache derrière son paravent.

Le Roi des Brigands et le Moine sont posés face visible à coté de la pioche.

Le reste du jeu est mélangé et on distribue **5 cartes par joueur**.

Chacun peut ensuite enrôler autant de personnages qu'il veut de sa main, il les pose devant lui face visible. Les personnages ainsi posés pourront être activés au tour suivant. Ceux restés en main ne le pourront pas.

On tire au sort le joueur qui débute la partie, le jeu tourne ensuite dans le sens horaire.

Chaque phase se déroule en 3 étapes.

1) Le joueur actif prend 2 cartes de la pioche, il en garde une en main et l'autre est mise aux enchères. L'enchère commence par le joueur actif qui annonce « Je passe » si la carte ne l'intéresse pas ou « Un » si il participe à l'enchère, ensuite dans le sens horaire, (comme au poker, on enchérit ou on passe). Celui qui fait la meilleur offre remporte la carte et donne l'or au joueur actif. Si c'est le joueur actif qui remporte l'enchère, il donne l'or à la Cour des Miracles. Celui qui gagne la carte, la prend en main, il n'a pas le droit de la poser tout de suite. Si personne n'a enchéri, la carte va sur la défausse. Si un joueur a fait une enchère, mais qu'il ne peut pas payer, il est pénalisé. Il donne son or à la cour des miracles et défausse toutes les cartes qu'il a en main. C'est le joueur ayant fait l'enchère précédente qui remporte la carte.

2) Ensuite, le joueur peut activer un personnage, (ou deux si il a la bonne combinaison de personnages, voir le paragraphe combinaison de personnages).

3) Enfin le joueur peut poser des cartes (il enrôle des personnages). Il peut aussi se défausser des cartes qui ne l'intéressent pas.

C'est ensuite au joueur suivant de commencer à l'étape 1

Un joueur ne peut, à aucun moment, avoir plus de 6 cartes en main. Il ne peut donc pas enchérir si il a déjà 6 cartes en main..

Pour pouvoir jouer avec un personnage il faut que celui-ci soit enrôlé, c'est à dire posé devant le joueur. Le nombre de cartes posées pour chaque personnage, constitue son potentiel action. Une fois qu'un personnage est posé on peut lui ajouter des cartes de même type, pour augmenter son potentiel action, dans la limite du chiffre marqué dans le cœur rose. Mais on ne peut enrôler 2 fois le même type de personnage.

Fin du jeu :

La dernière carte piochée annonce le dernier tour. Ou si un joueur n'a plus de point de vie, le jeu s'arrête et on compte les points. Le joueur qui n'a plus de vie est éliminé.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.

On additionne l'or et la vie, un pion de vie vaut 5 points.

Le rôle de chaque personnage



Le Roi des Brigands (1): Quand un joueur ramasse l'or de La Cour Des Miracles, il en donne la moitié au roi. Le Roi peut être pris par une Gitane.



Le Moine (1): Il protège tous les personnages, des attaques du Geôlier. Pour récupérer le Moine le joueur doit, **à la fin** de son tour, payer 5 or à la cour des miracles. Il libère immédiatement les personnages des Geôliers.



La Sorcière (1): Elle permet de jouer avec un personnage adverse. Elle est immédiatement remise et mélangée dans la pioche quand elle est jouée. Elle ne peut pas être bloquée par un Geôlier.



Le Troubadour (6): Il permet de remplacer un personnage pour jouer une combinaison.



L'Assassin (12): Il enlève un point de vie au joueur de son choix. Il est possible de jouer plusieurs cartes Assassin dans le même tour et sur différents joueurs. Les cartes Assassins jouées sont défaussées.



Le Trafiquant (6): Il permet de prendre obligatoirement une carte, parmi 2 piochées au hasard dans une main adverse. Contre 2 or ou contre une autre carte. La victime du Trafiquant ne peut pas refuser. La carte trafiquant est défaussée.



Le Bossu (6): Il permet de regarder les 6 prochaines cartes de la pioche, sans en modifier l'ordre, pour une carte Bossu défaussée.



Le Voleur (9): Il permet de voler quatre pièces d'or à un joueur. Il est possible d'utiliser plusieurs cartes Voleur dans le même tour et sur différents joueurs. Si le voleur choisit de prendre de l'or et que le volé n'en a pas assez, il donne tout son or, tant pis pour le voleur. Le volé doit lever son paravent pour prouver qu'il n'a plus d'or.



L'Enchanteur (9): Il permet de choisir une carte dans la défausse. Il est possible d'en utiliser plusieurs dans le même tour. Chaque enchanteur utilisé est défaussé, les cartes récupérées sont ajoutées à la main du joueur. Cas particulier : la sorcière qui utilise un enchanteur adverse, ne peut pas récupérer la sorcière ou les enchanteurs utilisés pendant ce coup.



La Voyante (6): Elle permet de regarder une main adverse pour une carte Voyante défaussée.



Le Geôlier (9): Une carte Geôlier posée (face cachée) sur un personnage adverse (Sauf Gitane, Sorcière et Geôlier) l'empêche de jouer. Pour libérer le personnage il faut récupérer le Moine. Il ne peut pas être bloqué par un autre Geôlier.



La Gitane (6): Elle permet de récupérer le Roi des Brigands contre une carte Gitane défaussée. Elle ne peut pas être bloquée par le Geôlier.

Combinaisons de personnages

 **Défausse de**  +  +  +  = 1 point de vie en plus.
Dans la limite de 4 points de vie maximum.

 **Possession de**  +  +  = 2ème personnage actif.
Permet de jouer 2 personnages au lieu d'un.

 **Défausse de**  +  +  = Ramasse l'or de la cour des miracles,
et en donne la moitié au joueur qui a le Roi des Brigands.

Un Troubadour permet de remplacer n'importe quel personnage. Pour pouvoir jouer une combinaison il ne faut pas qu'un ou plusieurs personnages de la combinaison soient bloqués par un Geôlier. Lorsqu'un joueur joue une combinaison, cela équivaut à activer un personnage.

Le symbole  sur la Gitane, la Sorcière et le Geôlier,
signifie que le personnage ne peut pas être bloqué par le Geôlier.

Tous droits réservés.
Graphisme, conception, maquette, Faure Xavier. 2010
Dessins, Patrice Prevel. 2010

La cour des Miracles



Un jeu pour 3 à 6 joueurs.
A partir de 12 ans.
Durée, une heure.

6 paravents pour cacher son or.
72 cartes personnages.
6 aides de jeu.
24 pions vie (rouge)
6 pions or de valeur 10 (jaune)
60 pions or de valeur 1 (jaune)

But du jeu :

Amasser le maximum d'or et survivre.
Pour arriver à vos fins, vous devrez recourir aux spécialités des différents personnages dans « La cour des Miracles ».
Alliance et trahison au rendez-vous !