Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

En Courtisans, recibes y juegas 3 cartas en cada uno de tus turnos. Uno se juega en la mesa de la Reina para influir en la influencia de una familia... de manera positiva o negativa. Las otras dos cartas se juegan en tu dominio y en el dominio de un oponente, y pueden valer puntos positivos o negativos, dependiendo del estado de su familia. Elige dónde colocar mejor tus 3 cartas si quieres acabar con la mayor cantidad de puntos... y gana la partida.

DESCUBRIR LAS NORMAS CON UN VÍDEO

✦ COMPONENTES ✦



90 calles
(6 familias con



Tarjetas de misión
e y 10 azul)



CONFIGURACIÓN

1 Coloca el tapete de juego en el centro de la mesa. Baraja todas las cartas de Cortesano sin mirarlas. Elimina cartas aleatoriamente sin revelarlas, según el número de jugadores.

- ***Cuando juegues con 2 jugadores, retira 30 cartas.***
  (Quedarán 60 cartas en la baraja).
- ***Cuando juegues con 3 jugadores, retira 18 cartas.***
  (Quedarán 72 cartas en la baraja).
- ***Cuando juegues con 4 jugadores, retira 6 cartas.***
  (Quedarán 84 cartas en la baraja).
- ***Cuando juegues con 5 jugadores, no retires ninguna carta.***
  Juegas con toda la baraja.

2 Reparte 3 cartas de cortesano, boca abajo, a cada jugador. Cada uno mira sus propias cartas sin revelarlas. Coloque todas las cartas de Cortesano restantes como un mazo boca abajo, cerca del tapete de juego.

4 Luego reparte 2 cartas de Misión Secreta, una azul y una blanca, a cada jugador. Cada jugador los mira en secreto y los mantiene cerca. Vuelve a colocar las cartas de Misión Secreta restantes en la caja sin mirarlas. No se utilizarán durante el juego. Puedes ver tus cartas de Misión Secreta en cualquier momento del juego, pero nunca podrás revelarlas a tus oponentes.

Elige aleatoriamente un primer jugador.

¡QUE COMIENCE LA FIESTA!

FLUJO DEL JUEGO

Un juego de cortesanas se juega en turnos sucesivos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzando por el primer jugador, cada jugador juega su turno completo, luego el jugador de su izquierda, y así sucesivamente. El juego termina cuando el mazo está vacío y nadie tiene cartas en la mano. Luego, cada jugador puntúa sus cartas. El jugador con más puntos gana.

EL TURNO DE UN JUGADOR

En tu turno, tú *debe* juega las 3 cartas en tu mano. Colocas uno, boca arriba, en cada una de las 3 áreas de juego que se enumeran a continuación.

- ✦ ALREDEDOR DE LA MESA DE LA REINA
- ✦ EN TU DOMINIO
- ✦ EN EL DOMINIO DE UN OPONENTE

Puedes jugar tus 3 cartas en cualquier orden, siempre y cuando coloques UNA TARJETA POR ÁREA.

FIN DEL TURNO

Una vez que hayas jugado tus 3 cartas, roba 3 cartas nuevas de la parte superior del mazo para tu próximo turno. Si el mazo estaba vacío, ese era tu último turno. Espere a que termine el turno de mesa.

✦ ALREDEDOR DE LA MESA DE LA REINA ✦

(arriba o debajo del tapete de juego)

Coloque la tarjeta en la columna de la familia correspondiente. Elija si desea colocarlo encima o debajo del tapete de juego. Cuando finalice el juego, las familias con más cartas encima que debajo del tapete serán estimado. Aquellos con más cartas debajo del tapete que arriba serán caído en desgracia.









✦ EN TU DOMINIO ✦

(frente a ti)

Al final del juego, cada carta de un estimado familia te dará 1 punto, mientras que cada tarjeta en un caído en desgracia la familia te hará perder 1 punto.







✦ EN EL DOMINIO DE UN OPONENTE ✦

(frente a cualquier oponente)

Al final del juego, cada carta de un estimado familia les otorga 1 punto, mientras que cada tarjeta en una caído en desgracia la familia les hace perder 1 punto.

Always Board
NEVER BORED

Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

FUNCIONES ESPECIALES

Algunos cortesanos tienen un papel, que se muestra en el arte con un objeto y en las esquinas de la tarjeta como un ícono. Hay 4 roles diferentes y cada uno tiene un efecto especial.



Noble

X4 panda en juego

Al final del juego, cada noble cuenta como dos cartas, ya sea en el dominio de un jugador o alrededor de la mesa de la Reina.

Spy

X2 panda en juego



Los espías siempre se juegan boca abajo en lugar de boca arriba. Nadie puede mirar a un espía jugado, ni siquiera el jugador que lo ha jugado.

Siempre que se juega con un espía alrededor de la mesa de la Reina, se coloca en la columna de la Reina, debajo o encima de su asiento en el tapete, para ocultar a su familia por ahora.



Assassin

X2 panda en juego



Siempre que coloques un asesino en un área, puedes eliminar otra carta de Cortesano en esa área. Este efecto se activa si se juega un asesino en el dominio de un jugador o en la mesa de la Reina. La carta se retira del juego.

Si colocas un asesino alrededor de la mesa de la Reina, puedes eliminar cualquier carta en esa área, independientemente de su familia o ubicación.

Incluso puedes deshacerte de un espía de esta manera (sin embargo, no lo mires ni lo reveles). No es necesario utilizar la habilidad de un asesino.



Noëmie interpreta un

Asesino ruiseñor

debajo de la mesa de la Reina. Ella aprovecha su oportunidad y elimina a un noble Liebre sobre la mesa de la Reina.

desde el ruiseñor

El asesino se juega alrededor de la mesa de la Reina.



Guard

X3 panda en juego

Los guardias nunca pueden ser eliminados por los asesinos. Una vez jugados, no se pueden eliminar.

FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina cuando el mazo de Cortesano está vacío y a nadie le quedan cartas en la mano. Ahora se revelan todos los espías (cartas boca abajo). Los que están en la mesa de la Reina se trasladan a su familia, sin cambiar su nivel: las cartas que están encima del tapete permanecen encima del tapete y las que están debajo del tapete permanecen debajo del tapete.

Luego determine el estatus de cada familia en la mesa de la Reina. Las familias con más cartas encima del tapete de juego son estimado mientras que aquellos con más cartas debajo son caído en desgracia. Si no hay mayoría, una familia es neutral.

No olvides que los nobles valen dos cartas.

x2



Con más cartas encima de la Reina than abajo, las familias de Ciervos, Sapos y Mariposas terminan siendo estimado cartas arriba y 2 cartas debajo de la mesa de [illegible]. Cada está neutral. En el caso de la familia Nightingale, [illegible] cartas, inclinando [illegible]. La familia [illegible] son [illegible]

Calcula la puntuación de cada jugador. Cada cortesano en un estimado familia vale 1 punto, mientras que cada cortesano en una caído en desgracia familia te hace perder 1 punto. familias que se quedaron neutral no tiene ningún efecto. No lo olvide

Los nobles cuentan como dos cartas.

x2

Luego, cada jugador revela sus cartas de Misión Secreta. Una tarjeta que cumpla con las condiciones vale 3 puntos extra. Las cartas que no cumples no valen nada.

El jugador con más puntos gana. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



*Con las cartas en su dominio en the final de t En el juego, la puntuación de Noëmie es **11 puntos**. ella ga 11 puntos 3+3+5) por sus cartas de Mariposa, Sapo y Ciervo (los nobles cuentan por 2). Ella pierde VP por sus 2 cartas (¡incluido un noble!) en la familia Nightingale. Sus cartas de carpa son mosto h nada, y ella validada La misión secreta se la gana 3 puntos adicionales.*

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Courtisans



The steward of the Royal House summons you, at the behest of Her Majesty the Queen, for her

YEARLY BANQUET

pandasaurusgames.com

©2024. Reservados todos los derechos. Con licencia de Pandasaurus Games LLC.

2028 E. Ben White Blvd. #240
Austin, Texas 78741

Diseñadores de juegos:
Romaric Galonnier &
Antonio Pérone
Arte: Noëmie Chevalier
Responsable de proyecto: Clément Milker Traducción: Mathieu Rivero
Responsable de producción: Benoît Stella (Synergy Games)
Publicado por: Catch Up Games
Distribución: Blackrock Games
Diseño gráfico adicional: Peter Wocken

2-5 jugadores | 30 minutos | Edades 8+