



La Cour  
des Miracles

Hé, approche gamin... viens donc t'asseoir à côté de moi.

Ne t'inquiète pas, je ne vais pas te manger... De toute façon, je n'ai plus assez de dents pour ça.

Allez, viens donc... regarde mes vieilles frusques, mes bras décharnés, quel mal pourrais-je bien te faire ? Tu es encore jeune et solide. J'ai bien plus à craindre de toi que l'inverse.

Voilà, c'est bien. Tu sais, je t'ai vu voler cette bourse.

Ma foi, c'était fort joliment fait. Habile et rapide. Tu as de l'avenir, mon garçon. Et je sais de quoi je parle !! Avant que l'arthrite ne me torde les os, j'avais des doigts de fée !

Crois-moi petit, avec un peu d'entraînement et quelques conseils, tu deviendrais un voleur à la tire tout à fait respectable. Digne de rejoindre nos rangs. Si le cœur t'en dit, bien entendu.

Ah, tu ne vois pas de quoi je parle ? Oh, tu es nouveau ici, non ? Tu n'es pas né en cette bonne cité de Paris ? Ah, je vois...

Eh bien, je me dois alors de te parler de la confrérie des miséreux, la corporation des Gueux, la mythique Argot ! Les nobles ont leurs riches palais, les bourgeois ont leurs fastueux hôtels, nous, nous avons nos cours des miracles. Des arrière-cours mal famées pour quiconque n'est pas des nôtres, cependant, pour les gueux, les mendiants et les gens de peu, ce sont de véritables petits paradis.

Pourquoi des miracles ? Pardi, mais parce que chaque soir, elles sont le théâtre d'innombrables miracles !! Si, je t'assure ! N'affiche pas cet air incrédule et insolent, gamin...

Lorsque la nuit tombe, les gueux regagnent la douceur des arrière-cours, et là, à cet instant presque magique, le mendiant aveugle recouvre la vue, l'unijambiste retrouve l'usage de ses jambes, le boiteux marche alors d'un pas assuré et le malade reprend des forces...

Ainsi sont les cours des miracles, des havres de paix et de bien-être pour tous les miséreux. Elles sont plusieurs à Paris, bien dissimulées, près de la rue de l'Égyptienne ou de la rue des Forges, une autre se tient près de la Porte Saint-Denis, mais la plus grande, la plus prestigieuse, où siège le Grand Coësre est sise auprès des Halles, sur le fief d'Alby... La Maréchaussée ne se risque jamais sur ses territoires où il fait bon vivre.

Que dis-tu ? Qui est le Grand Coësre ? C'est notre souverain, pardi ! Le Roi sans le Sou, le monarque des miséreux. Sa parole fait loi ici-bas. Il dirige notre grande communauté et ses nombreux membres.

C'est que nous sommes nombreux à trouver refuge auprès des cours.

Nous nous rassemblons selon nos compétences. Ainsi, toi, par exemple, tu pourrais rejoindre les « orphelins » ou, si tu t'en sens capable, les « Millards », les voleurs à la tire qui pourvoient à notre confort à tous. C'est grâce à leur aide que nous mangeons. Leur rapines et aux fruits de la mendicité.

Et crois-moi, pour mendier, nous savons y faire !! Nous connaissons

bien des manières d'apitoyer le chaland et de susciter la compassion du bon chrétien

Tiens, prends les « piètres » qui savent jouer les estropiés à la perfection. De vrais acteurs de théâtre. Les « narquois » eux, passent pour d'anciens soldats, blessés au service du royaume... Ils en existent bien d'autres, comme les « Mercandiers », les « Hubains » ou encore les « Coquillards » affligés des tares les plus grotesques pour grappiller quelques piécettes.

Bien sûr, nous ne faisons pas que mendier... les « Capons » poussent l'honnête citadin au jeu d'argent, plumant le naïf assez nigaud pour les suivre...

Bien sûr, nous accueillons aussi de nombreuses femmes sans vertus, enrichissant notre communauté en offrant leurs charmes, sous la protection des « Marfaux ».

Nous avons même nos propres savants, gamin ! Oublie les docteurs et autres érudits du dessus, nos « Archisuppôts » ont souvent connu les bancs de l'université avant de rejoindre nos rangs. Ils en savent des choses... surtout quand il s'agit de lever le coude ! Des sacrés soiffards ceux-là... ils connaissent des mots étranges et ont inventé une langue rien que pour nous...

Grâce à elle, nous parlons sans crainte de la Maréchaussée ou de la Milice. Ce sont eux qui t'apprendront tout ce que tu as à savoir... si tu rejoins nos rangs.

Qu'en dis-tu ?

Tu hésites ? Ah...

J'ai le sentiment que tu ne m'as pas totalement compris. Si tu voles dans les rues, tu te dois de nous rejoindre... sans quoi... tu pourrais faire de mauvaises rencontres...

Allons, ne fais pas cette tête, gamin ! Pas pour si peu !

Il te suffit de réussir deux « chefs-d'œuvres », deux vols difficiles, sans te faire prendre... et tu seras des nôtres. Un « Millard » ou autre, comme tu le souhaites.

Avec le temps, tu pourrais même devenir un « Cagou », l'un des redoutés lieutenants du Grand Coësre. Ils sont peu nombreux, mais leurs noms sont murmurés avec crainte et respect au sein des cours.

Qui sait, si tu en as les épaules un jour, tu pourrais bien monter sur le trône du Grand Coësre.

Devenir, le roi des Thunes, le roi des argotiers...

Dis-moi petit, ça ne t'irait pas ça...

...d'être le ROI SANS LE SOU ???

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs où le premier joueur serait de la confrérie **Les Narquois**.



## MATÉRIEL

- 1 Plateau de Jeu
- 5 Cartes Joueur
- 30 Pions Renommée en bois (6 par joueur)
- 32 Pions Ribaud en bois
- 20 Jetons Joueur
- 60 Pièces
- 24 Cartes Complot
- 1 Sac en tissu
- 1 Jeton Roi sans le Sou

## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Complot et formez une pioche sur le plateau.

Chaque joueur reçoit une carte Joueur représentant sa Confrérie, une carte Complot, 4 pions Ribaud (1 Bras Droit, 2 Hommes de Main et 1 Mendiant) ainsi que les 6 pions Renommée et les 4 jetons Joueur de sa couleur. Placez les pions Ribaud restant dans le sac.

**A** Chaque joueur place dans chacun de ses 4 pions Ribaud un de ses jetons Joueur, puis place ensuite son pion Ribaud "Bras Droit" au bout de la ligne correspondante de la Place de la Renommée.

**B** Enfin, placez le Pion du Roi sans le Sou sur Le Louvre.

Le dernier joueur à avoir visité Notre-Dame de Paris entame la partie. Celui-ci reçoit 1 pièce de la banque. Le joueur assis à sa gauche reçoit 2 pièces et les joueurs restants, 3 pièces.

La partie peut alors commencer.

## BUT DU JEU

Dans la Cour des Miracles, menez une confrérie de Mendians et obtenez la mainmise sur le vieux Paris du XVI<sup>e</sup> siècle.

Le premier joueur à avoir placé ses 6 pions Renommée sur le plateau, dans les quartiers et sur la Place de la Renommée, est désigné vainqueur de la partie.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les Joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. Le tour de jeu se déroule dans l'ordre suivant :

- \* Jouer une carte Complot (facultatif)
- 1. Placer un pion Ribaud
- 2. Bénéficier de l'effet de l'emplacement
- 3. Effectuer l'action du quartier (facultatif)
- 4. Résoudre les affrontements



### \* Jouer une carte Complot (facultatif)



Le joueur peut choisir de jouer une carte Complot, à n'importe quel moment de son tour, sauf pendant la résolution d'un affrontement.

Appliquez l'effet de la carte Complot pendant votre tour, puis défaussez-la.

### 1 Placer un Pion Ribaud

Le joueur actif doit placer un de ses Ribauds en jeu. Les pions Ribaud sont placés, faces cachés, sur un emplacement disponible dans un des quartiers. Si tous les pions Ribaud du joueur sont déjà placés sur le plateau de Jeu, il doit alors en déplacer un.



### 2 Bénéficier de l'effet de l'emplacement

Sur chaque emplacement se trouve un symbole correspondant à un effet que vous devez appliquer :



Avancer le Roi sans le Sou de 1 ou 2 cases sur son parcours.



Gagner 1 ou 2 pièces prises depuis la banque.



Piocher 1 ou 2 cartes Complot. Vous ne pouvez conserver que 4 cartes en main au maximum. Si la pioche s'avérait être vide, mélangez les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

### 3 Effectuer l'action du quartier

Le Joueur peut ensuite réaliser l'action du quartier (voir le détail des actions de quartier page 7).

Si un joueur contrôle le quartier, celui-ci gagne une pièce prise à la banque (cela peut d'ailleurs être vous-même).

### 4 Résoudre les Affrontements

Si tous les emplacements d'un quartier sont occupés, le joueur doit procéder à la résolution de l'Affrontement. En cas d'Affrontements multiples, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre de leur résolution.


## AFFRONTEMENT

Un affrontement se déclenche à la fin du tour dans deux cas de figure :

- Lorsque tous les emplacements d'un quartier sont occupés.
- Lorsque le Roi sans le Sou atteint une case "Colère".



Dans les deux cas, la résolution suit la même règle :

1. Les joueurs commencent par révéler leurs pions Ribaud. Puis chaque joueur s'affrontant additionne les forces de ses pions Ribaud présents. Le total représente l'influence du joueur dans ce quartier. Le joueur avec le total le plus élevé remporte l'affrontement et prend donc le contrôle du quartier. En cas d'égalité, c'est le joueur qui dispose du pion Ribaud le plus proche du symbole  qui remporte la résolution.
2. Le vainqueur place un de ses pions Renommée sur le quartier pour l'indiquer (voir le schéma ci-après). Les joueurs récupèrent devant eux leurs pions Ribaud impliqués dans la résolution.
3. Si un autre joueur avait déjà le contrôle de ce quartier, il récupère son pion Renommée.



**Exemple** : ici le Pion Renommée est placé sur l'emplacement prévu au **Chatelet**.

Le joueur en prend donc le contrôle.

## COLÈRE DU ROI SANS LE SOU

Lorsque le Roi sans le Sou arrive sur une case Colère, son déplacement s'arrête pour le tour.



Résolvez l'affrontement sur le quartier pointé par la main sur le symbole Colère.



Le joueur actif déclenche un affrontement dans le quartier de son choix.



## DESCRIPTION ET EFFETS DES QUARTIERS

### Taverne

Recrutez 1 nouveau Ribaud. Piochez dans le sac un pion Ribaud. Il peut remplacer l'un des vôtres qui n'est pas déjà en jeu. Placez face cachée dans la Seine, sur le plateau de Jeu, le pion Ribaud que vous ne souhaitez pas conserver (paix à son âme) et remplacez votre jeton Joueur sur celui qui rejoindra vos rangs.

### Rue de l'Égyptienne

Déplacez 1 autre pion Ribaud vers n'importe quel emplacement libre du plateau. Ce déplacement ne permet pas de réaliser l'effet lié à l'emplacement d'arrivée.



### Les Halles

En payant le coût correspondant, placez un pion Renommée sur la ligne de votre choix de la Place de la Renommée et obtenez le bonus correspondant.

### Le Chatelet

Piochez 1 carte Complot.

### La Grande Cour des Miracles

Prenez 2 pièces depuis la banque.

## PLACE DE LA RENOMMÉE

Détail :

- Payez 4 et piochez une carte Complot.
- Payez 5 et avancez le Roi sans le Sou de 2 cases sur son parcours.
- Payez 6 et récupérez votre pion Ribaud "Bras Droit".
- Payez 7 et piochez 2 cartes Complot.
- Payez 8 et avancez le Roi sans le Sou de 3 cases sur son parcours.

Un seul pion Renommée de chaque joueur peut être présent sur une même ligne de la Place de la Renommée.

## FIN DE LA PARTIE

Deux conditions lorsqu'elles sont remplies mettent fin à la partie :

**Cas n°1** : Lorsqu'un joueur place son sixième et dernier pion Renommée, il remporte alors immédiatement la partie.



**Cas n°2** : Lorsque le pion du Roi sans le Sou atteint la dernière case de son parcours, la partie prend fin. Le joueur qui a placé le plus de pions Renommée sur le plateau de Jeu remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de pions Renommée positionnés dans les quartiers remporte la partie.

Si l'égalité perdure, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## LES CONFRÉRIES



### Les Malingreux

Les Malingreux simulaient diverses maladies afin de susciter l'empathie.



### Les Marfaux

Jeunes pendants vivant des charmes des donzelles les entourant. Des souteneurs en somme...



### Les Millards

Les Millards volaient à la tire des provisions. Ils étaient les pourvoyeurs de la Cour.



### Les Narquois

Les narquois étaient de faux soldats simulant des mutilations reçues au service du Roi.



### Les Orphelins

Les orphelins étaient de jeunes garçons se promenant quasi nus, feignant de trembler de froid, et ce même en été, afin de stimuler la générosité des passants.

## CRÉDITS

**AUTEURS. Vincent Brugeas** : Merci à tous ceux qui ont pris le temps de tester les innombrables versions du jeu... parfois, il fallait bien du courage ! Merci aux Bûcherons de transformer ce qui n'était qu'un proto en un véritable jeu ! **Guilhem Gautrand** : Merci à Vincent d'avoir pensé à moi pour jouer avec son univers ! Merci aux bûcherons d'avoir cru en nous ! Merci à ma douce et tendre de m'avoir laissé du temps pour faire ça ! Pour Yorick.

**ILLUSTRATEUR. Ronan Toulhoat** "Hey toi, et toi aussi, et puis toi. Eh bien merci! Jouez et j'espère que vous nous remercirez ! :)"

**Développement Team Kaedama** : Antoine Bauza - Corentin Lebrat - Ludovic Maublanc - Théo Rivière



**Lumberjacks [Studio]** : Une question ? Un partage ? Contactez nous : [info@lumberjacks-studio.com](mailto:info@lumberjacks-studio.com) ou [facebook.com/gamecarvers](https://www.facebook.com/gamecarvers). Un problème avec votre jeu ? Merci de nous contacter à cette adresse : [sav@lumberjacks-studio.com](mailto:sav@lumberjacks-studio.com)

## CAPACITÉS DES RIBAUDS



**Homme de Main** : L'Homme de Main a une force de 1.



**Mendiant** : Le vainqueur de l'Affrontement vous donne une pièce.



**Bras droit** : Le Bras Droit a une force de 2.



**Brute** : La Brute a une force de 2.



**Doigts de fée** : Si vous remportez l'Affrontement, prenez 2 pièces depuis la banque.



**Prêtre défroqué** : Si vous remportez l'Affrontement, piochez 1 carte Complot.



**Voyante** : Si vous ne remportez pas l'Affrontement, prenez 1 pièce depuis la banque et piochez 1 Carte Complot.



**Spadassin** : Le Spadassin aura une force de 3 si vous choisissez de payer 2 pièce au moment de la résolution. Sinon, sa force sera de 0.



**Courtisane** : Si vous remportez l'Affrontement, vous pouvez placer votre Pion Renommée dans n'importe quel quartier de Paris (si ce quartier est déjà occupé, prenez-en le contrôle).

## DESCRIPTION DES CARTES COMLOT

**Le Bateleur** : Lorsque vous placez un pion Ribaud, appliquez l'effet d'un autre quartier de votre choix.

**Le Chariot** : Déclenchez un affrontement dans un lieu où au moins 2 pions Ribaud de joueurs différents sont présents.

**Le Diable** : Lorsque vous placez un pion Ribaud, doublez le bonus de l'emplacement choisi.

**L'Ermite** : Choisissez un quartier que vous contrôlez. Retirez-en votre pion Renommée et gagnez 5 pièces.

**La force** : Piochez un nouveau pion Ribaud. Défaussez ensuite l'un de vos pions Ribauds.

**L'Impératrice** : Déplacez un de vos pions Renommée en jeu vers un quartier que personne ne contrôle. Il sera ainsi possible de placer une seconde fois un pion Renommée sur une ligne de la Place de la Renommée, exception faite de la troisième ligne (Bras-droit). La règle "un seul pion Renommée de chaque joueur peut être présent sur une même ligne" s'applique toujours.

**Le Jugement** : Tous les joueurs ayant en jeu plus de pions Renommée que vous doivent vous donner une pièce.

**La Justice** : Videz un quartier des pions Ribauds qui s'y trouvent sans pour autant déclencher d'affrontement.

**Le Mat** : Tous les joueurs ayant au moins 5 pièces doivent vous en donner une.

**XIII . La Mort** : Prenez une carte de votre choix dans la défausse.

**Le Pendu** : Déplacez un pion Ribaud adverse vers un autre emplacement ou même vers un autre quartier.

**La Roue de la Fortune** : Prenez 3 pièces. Un joueur de votre choix prend également une pièce.