



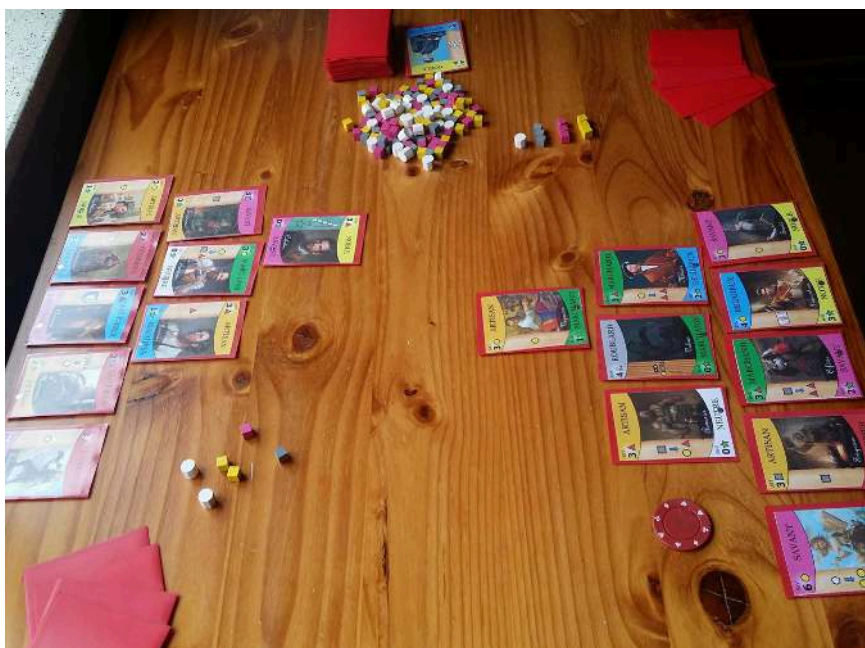
## COUR : RENAISSANCE

**Jeu de cartes stratégique pour 2 à 4 joueurs. Les joueurs doivent constituer la Cour la plus prestigieuse, en veillant à l'équilibre des finances et la bonne entente entre les courtisans.**

Dans Cour : Renaissance, les joueurs sont transportés à l'époque de la Renaissance italienne, où de grandes familles luttent pour obtenir le contrôle de Florence, alors puissante cité-État. Chaque joueur doit constituer la cour la plus prestigieuse de la ville, en engageant des conseillers issus des différentes classes sociales.

Pour y parvenir, il faut veiller à la gestion de ses ressources, à établir les justes connexions entre ses courtisans et à veiller à ce que les nouveaux arrivants n'éclipsent pas trop les conseillers les plus anciens. Enfin, la ville étant petite, tout élément dont l'on refuse l'accès à sa famille pourrait très bien aller solliciter une famille rivale...

Sans compter les Roublards qui profitent du chaos pour voler ou extorquer les ressources de ces grandes familles ! Pour triompher, il faudra être le plus stratège, le plus calculateur, le plus fin et également le plus fourbe !



**Meurisse Enguerran**



**2-4**



**12+**



**15'  
/joueur**



**Cartes, draft,  
ressources**