



2 À 5
JOUEURS



À PARTIR
DE 12 ANS



45-60
MINUTES

Sbires®

En ces temps reculés, la petite cité de Montfleury, d'habitude si paisible, vit des heures agitées : le Roi doit bientôt nommer son nouveau Sénéchal pour administrer la région. Comme le veut la tradition, quatre jours durant les seigneurs prétendants vont devoir rivaliser d'audace et de ruse afin d'accéder à la charge tant convoitée.

Mais ils ne pourront y parvenir sans le sacrifice de leurs petites gens, communément appelées sbires. Certes, ces derniers ne brillent pas par leur intelligence mais leur dévotion et leur loyauté envers leur seigneur sont inaltérables et légendaires...



Contenu

130 cartes - 40 pions - 5 mini-plateaux de lieux - 5 compteurs de score - 1 pion Insigne Honneur - 3 dés - 1 livret de règles - 5 cartes aide de jeu - 1 compteur de jours - 5 pions «Complet»

But du jeu

Les joueurs incarnent les seigneurs des 5 grandes familles de la cité. À l'aide de leurs fidèles sbires, ils devront gagner un maximum de **POINTS** sur leur blason familial pour devenir le nouveau Sénéchal de Montfleury.

Mise en place

Chaque joueur choisit son blason et récupère les pions sbires correspondants. Tous les joueurs démarrent la partie avec **5 POINTS** sur leur blason.



Le joueur qui a les ongles les plus sales commence à jouer. En cas d'égalité c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il pose l'**Insigne Honneur** devant lui et devient le premier joueur pour ce tour.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 4 jours, chaque jour est lui-même divisé en 3 phases :

- 1 Placer les pions sbires
- 2 Jouer les cartes
- 3 Fin du jour

1 Placer les pions sbires

Le seigneur possédant l'**Insigne Honneur** est le premier à jouer. Il pose un pion sbire sur l'un des 5 lieux et y pioche immédiatement une carte.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants font de même. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 8 pions sbires et constitué ainsi leur main de 8 cartes pour ce jour.

Lorsqu'une pioche est vide, mélangez immédiatement les cartes de la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche.

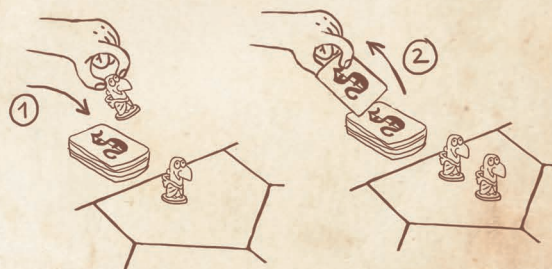
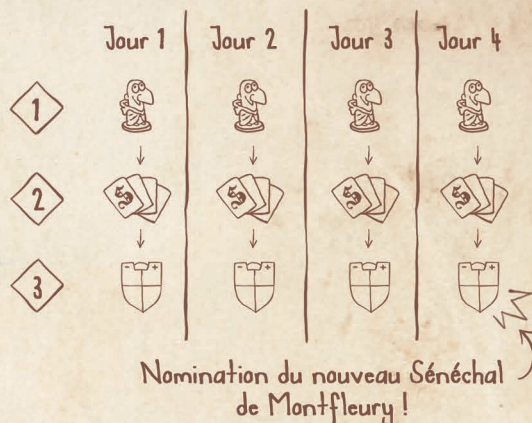
Sur un lieu, le nombre de places disponibles pour les pions sbires est limité :

- 2 joueurs : 4 places
- 3 joueurs : 5 places
- 4 joueurs : 7 places
- 5 joueurs : 8 places

Lorsque tous les pions sbires sont placés, le joueur possédant une majorité de pions sbires sur un lieu domine ce lieu et peut y piocher une carte supplémentaire. En cas d'égalité, aucun seigneur ne domine le lieu.

Les joueurs peuvent ensuite passer à la deuxième phase du jour.

Chaque jour, répétez les 3 phases



Posez un pion sbire puis piochez immédiatement une carte

Les Blancs sont majoritaires sur ce lieu, le joueur gagne une carte en plus

Les Gris sont majoritaires sur ce lieu, le joueur gagne une carte en plus



2

Jouer les cartes

Le seigneur possédant l'**Insigne Honneur** est le premier à jouer. Chacun leur tour, dans le sens horaire, les joueurs jouent une carte à la fois.

Il existe 3 types de cartes :

◆ Les cartes Action

Lorsqu'une carte Action est jouée, elle est placée sur la défausse de sa couleur d'origine et son effet est instantanément appliqué.


 Effet instantané

◆ Les cartes Réserve


Lorsqu'une carte Réserve est jouée, elle est posée face visible devant le joueur et reste dans sa réserve tout au long de la partie (sauf si son texte stipule qu'elle doit être défaussée pour appliquer l'effet).

L'effet d'une carte Réserve ne peut jamais être utilisé depuis la main d'un joueur mais toujours depuis sa réserve.

Un joueur peut avoir jusqu'à 8 cartes maximum dans sa réserve. S'il souhaite en poser une nouvelle, il devra en défausser une déjà posée.

 Nombre d'exemplaires autorisés dans la réserve.

Important : toute action amenant à avoir plus d'exemplaires autorisés dans une réserve est interdite.


 Les cartes possédant ce symbole doivent être inclinées (tournées sur le côté) lorsque leur effet est appliqué. Si une carte déjà inclinée devait changer de propriétaire elle serait alors automatiquement redressée et pourrait être inclinée une nouvelle fois.

Important : si le texte commence par «À votre tour», cela signifie que l'effet s'utilise à la place de jouer une carte depuis la main.

◆ Les cartes Atout

Chaque lieu dispose d'une carte unique appelée «Atout». Un atout est un avantage lié au joueur, il ne compte pas dans le nombre maximum de cartes en réserve et n'est pas affecté par les effets des cartes touchant la réserve.

Un joueur ne peut posséder qu'un seul Atout. S'il souhaite en poser un nouveau, il devra défausser l'ancien.

 Les cartes possédant ce symbole doivent être inclinées lorsque leur effet est appliqué.

Quand un joueur ne peut ou ne souhaite plus jouer de cartes, il passe alors son tour et ne pourra plus jouer de cartes ce jour-ci (excepté une carte Garde ou une carte Salle d'armes lors d'un duel, voir liste de cartes page 8).

Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, ils doivent défausser toutes leurs cartes restant en main avant de passer à la troisième phase du jour. Ils démarreront le prochain jour sans carte en main mais en gardant celles posées en réserve.



Les cartes Action ont un effet instantané



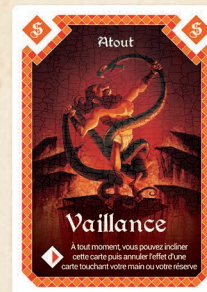
Symbole des cartes Action



Les cartes Réserve se posent devant soi face visible



Symbole des cartes Réserve



Les cartes Atout se posent près du blason



Exemple de Réserve durant la partie :



Dans cet exemple, le joueur a 4 cartes dans sa réserve et un Atout dont l'effet a été utilisé

Comment se battre en Duel ?

À son tour, un joueur peut provoquer en duel un adversaire en jouant une carte Gant, il devient attaquant. L'adversaire ne peut pas échapper au duel, il devient défenseur.

Étape 1 : Avec quoi vous battez-vous ?

L'attaquant annonce avec quoi il attaque pour ce duel :

- soit en jouant une seule carte Salle d'armes
- soit à mains nues (si l'attaquant n'a pas pioché de carte Salle d'armes ou s'il ne souhaite pas en jouer pour ce duel)


Le défenseur annonce avec quoi il se défend pour ce duel :

- soit en jouant une seule carte Salle d'armes
- soit à mains nues (si le défenseur n'a pas pioché de carte Salle d'armes ou s'il ne souhaite pas en jouer pour ce duel)


Étape 2 : Le combat aux dés

L'attaquant lance 3 dés correspondant à 3 coups.

Seuls les résultats supérieurs ou égaux à la valeur «Attaque» indiquée sur sa carte sont réussis.


À mains nues la valeur est 

Le défenseur lance autant de dés que de coups réussis par l'attaquant. Seuls les résultats supérieurs ou égaux à la valeur «Défense» indiquée sur sa carte sont parés.


À mains nues la valeur est 


Étape 3 : Le résultat du combat

Si au moins 1 coup n'est pas paré, l'attaquant gagne alors le duel. Si tous les coups sont parés ou ratés, le défenseur gagne alors le duel.


Reportez immédiatement les **POINTS**  sur les blasons comme précisé ci-dessous.


En cas de victoire de l'attaquant :

+5 POINTS  pour l'attaquant

-1 POINT  par coup non paré pour le défenseur

En cas de victoire du défenseur :

+2 POINTS  pour le défenseur

-1 POINT  pour l'attaquant

Après chaque duel, les joueurs placent les cartes jouées dans les défausses de leur lieu d'origine, dans l'ordre de leur choix.




Vous provoquez votre adversaire en duel



Vous pouvez y aller à la Hache !




Mais il a de quoi se défendre

...
Vous jetez 3 dés et devez faire  ou +





Vous obtenez 2 réussites !

...
Votre adversaire tente de parer les 2 coups réussis. Il doit faire  ou +




Il n'en pare qu'un seul




Vous gagnez 5 
Il perd 1 



3

Fin du jour



En commençant par le seigneur possédant l'**Insigne Honneur**, les joueurs reportent sur leur blason les **POINTS**  issus de leurs cartes en réserve.



Les cartes Démonstration rapportent :

- 1 POINT**  si vous n'en possédez qu'une
- 3 POINTS**  si vous en possédez deux différentes
- 5 POINTS**  si vous en possédez trois différentes

Une fois tous les **POINTS**  reportés sur les blasons, les joueurs redressent leurs cartes inclinées ce jour et récupèrent leurs pions sbires. Si le score d'un joueur dépasse **30 POINTS**  ou qu'il s'agit du quatrième jour, allez à la section Fin de partie. Sinon, l'**Insigne Honneur** passe au joueur suivant, dans le sens horaire, puis l'on commence le jour suivant.

Fin de partie

Si à la fin de la troisième phase d'un jour, un joueur atteint au moins **30 POINTS** , la partie prend alors fin et le joueur ayant le plus de **POINTS**  sur son blason l'emporte.

À la fin du quatrième jour, le joueur ayant le plus de **POINTS**  gagne la partie et devient Sénéchal de Montfleury. Si un joueur dépasse **30 POINTS** , considérez le chiffre 1 du blason comme le 31, le 2 comme le 32, le 11 comme le 41, etc...


En cas d'égalité


Si seulement deux joueurs sont à égalité, ces derniers doivent s'affronter en duel. Chacun leur tour, ils sont attaquant puis défenseur. Celui qui inflige le plus grand nombre de blessures sur les deux combats l'emporte.

Ils peuvent utiliser les cartes Réserve posées devant eux. En cas de nouvelle égalité, ils doivent livrer un nouveau duel...

Si l'égalité concerne plus de deux joueurs, la partie continue une journée de plus.

Mode personnalisé

Vous pouvez également décider de modifier le seuil de **POINTS**  pour gagner la partie :

3 jours pour une partie accélérée ou 5 jours pour une partie longue. Vous pouvez également décider de fixer le seuil de **25 POINTS**  pour gagner la partie.

Missionnés au Château,
vos sbires font valoir vos arguments...



Cumuler 3 démonstrations différentes
vous rapporte 5 points à la fin du jour !



Marquez les points
de vos cartes en réserve



Redressez les cartes
inclinées ce jour



Récupérez vos sbires



Déplacez l'**Insigne Honneur**
au joueur suivant

Seul le plus prestigieux deviendra Sénéchal,
faites que ce soit vous !

Précisions sur les règles

Les cartes posées en réserve y restent tout au long de la partie sauf si leur effet indique qu'il faut les défausser.

À tout moment, les joueurs peuvent consulter les défausses ou le dos des cartes des adversaires.

Certaines cartes vous autorisent à piocher dans la main d'un adversaire (ex : Ivrogne, Passe-passe). Vous pouvez piocher en demandant à observer le dos des cartes.

Les cartes apportant un bénéfice ne peuvent être jouées qu'à votre avantage. Elles ne peuvent pas être utilisées pour aider un autre joueur (ex : Garde, Prière, Eau bénite). Seule la carte Courtisane vous permet d'intervenir dans un duel où vous n'êtes pas impliqué.

Si vous êtes amené à manipuler les sbires sur le plateau (ex : Félon), faites-le à votre avantage. En effet, vous pouvez ainsi dominer un lieu ou en faire perdre la domination à un adversaire.

Les cartes de réserve dont le texte stipule «À votre tour» se jouent à la place d'une carte de votre main.

Il est interdit de poser ou de donner une carte en réserve (ex : Racine de belladone) dont le nombre maximum d'exemplaires est déjà atteint.

Il est interdit de défausser une carte de sa main pour gagner un tour de jeu.

Si vous êtes amené à dépasser **30 POINTS**, considérez le chiffre 1 du blason comme le 31, le 2 comme le 32, le 11 comme le 41, etc...

Précisions sur les cartes

Carte Apothicaire : lorsque vous jouez la carte Apothicaire, vous annulez une blessure durant le duel. Vous pouvez donc remporter le duel si vous annulez la dernière blessure de l'attaquant.

Cartes Atout : les cartes Atout ne sont pas comptabilisées dans le nombre maximum de cartes de votre réserve, vous pouvez donc avoir jusqu'à 9 cartes posées devant vous.

Carte Concierge : l'effet de la carte Concierge se joue durant la phase « Placer les sbires ». Vous pouvez placer un pion sbire sur un lieu même si le nombre maximum de places est atteint ou déjà dépassé par un autre Concierge.

Carte Félon : lorsque vous jouez une carte Félon, vous prenez immédiatement le pion. Au jour suivant, vous poserez le pion sbire sur le lieu de votre choix, vous tirerez la carte mais le pion comptera pour l'adversaire lors du calcul des majorités.

Carte Fouineur : normalement, à la fin de la deuxième phase du jour, tous les joueurs doivent se défausser de toutes leurs cartes restant en main, mais si vous avez le Fouineur dans votre réserve, vous pouvez en garder une pour le prochain jour.

La carte Garde doit être jouée juste après la carte Gant. Si dans la précipitation, l'attaquant a déjà posé sa carte Salle d'armes, il la reprend alors en main.

Carte Pénitent : cette carte vous protège de l'effet de la carte Bagarre générale mais n'annule pas son effet concernant les autres joueurs.

Carte Vieille dame : vous pouvez bénéficier de l'effet d'un Atout qui est dans une réserve adverse en plus de votre Atout, même s'il est déjà incliné.

Les cartes additionnelles

Les 6 cartes animaux ci-dessous se rajoutent aux pioches de chaque lieu, qui en comptera donc 27.



Choisissez parmi les 5 cartes Gant ci-dessous celles que vous souhaitez ajouter au jeu, puis enlevez les cartes Gant de base pour en garder 12 au total.



Choisissez parmi les 8 cartes sbires ci-dessous celles que vous souhaitez ajouter au jeu, puis enlevez les cartes correspondantes pour garder le même nombre de modèles qu'en page 8.



Auteurs : Vincent Jouanneau & Jean-Pierre Nicolas
 Illustrateur : Laurent Nicolas
 Peintres : Landry Munoz & Sébastien Guichard
 Designers Graphiques : Luc Deveze & Romain Soularue

Merci à Nicolas Chazal, Fanny Bouquard, Jérôme Bayeux, Florent Hequet, Stanislas Grazon, Lance Myxter, Aude Layani, Kevin Crombrez et Jean-Michel Trayaud pour leur aide bénéfique.



Édité par Jocus
 © 2016 Jocus All Rights Reserved
 © 2016 Sbires All Rights Reserved



ATTENTION !
 Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement.

La Taverne : Surprenez vos adversaires en usant de malice et de coups bas.



Le Château : Divertissez la cour par les performances remarquables de vos sbires.



La Grand-Place : Affrontez vos adversaires en duel et démontrez votre supériorité martiale.



L'Église : Profitez des bienfaits de la divine providence pour améliorer vos actions.



La Salle d'Armes : Utilisez en duel les équipements que vos sbires vous procurent.

