

Sbires

45-90 min



14+



2-5



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'acéder 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...

But du jeu

Les joueurs incarnent les Seigneurs des grandes familles de la cité. À l'aide de leurs fidèles sbires, ils devront gagner un maximum de points de prestige pour devenir le Sénéchal de Montfleury.

Mise en place

- 1 Chaque joueur choisit son blason et récupère les pions Sbires correspondants. Tous les joueurs démarrent la partie avec **5 points** sur leur blason.
- 2 Assemblez dans l'ordre de votre choix les 5 plateaux lieux de Montfleury. Placez le compteur de jours entre deux lieux de Montfleury de votre choix et positionnez son jeton sur le premier emplacement I.
- 3 Mélangez les 5 paquets de cartes et placez-les, face cachée, sur leur lieu respectif.



Contenu : 145 cartes (29 cartes par lieu), 40 pions Sbires (8 de chaque couleur), 5 plateaux lieux de Montfleury, 5 blasons compteurs de score, 1 pièce Insigne Honneur, 4 dés, 1 livret de règles, 5 cartes Aide de jeu, 1 compteur de jours (1 plateau + 1 jeton) et 5 jetons lieu complet.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 4 jours (manches), chacun divisé en 4 phases :

Début du jour : « **Préparez vous** »

Phase 1 : « **Placez les pions Sbires** »

Phase 2 : « **Jouez les cartes** »

Fin du jour : « **Faites les comptes** »

▀ DÉBUT DU JOUR « Préparez vous »

LE PREMIER JOUR :

Le joueur qui a les ongles les plus sales (ou le joueur le plus jeune) pose l'Insigne Honneur devant lui et devient le premier joueur pour ce jour.

LES JOURS SUIVANTS, procédez dans l'ordre :

- ◆ Avancez le jeton du compteur de jours.
- ◆ Tous les joueurs :
 - Placent leurs cartes restant en main dans les défausses des lieux correspondants.
 - Redressent leurs cartes inclinées.
 - Récupèrent leurs pions Sbires.
- ◆ L'Insigne Honneur passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Passez ensuite à la phase 1 « **Placez les pions Sbires** ».

▀ PHASE 1 « Placer les pions Sbires »

Le joueur possédant l'Insigne Honneur est le premier à jouer. Il pose un pion Sbires sur l'un des lieux de Montfleury et y pioche immédiatement une carte.



Posez un pion Sbires puis piochez immédiatement une carte

Dans le sens horaire, les joueurs suivants font de même. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs pions Sbires et constitué ainsi leur main de cartes pour ce jour.

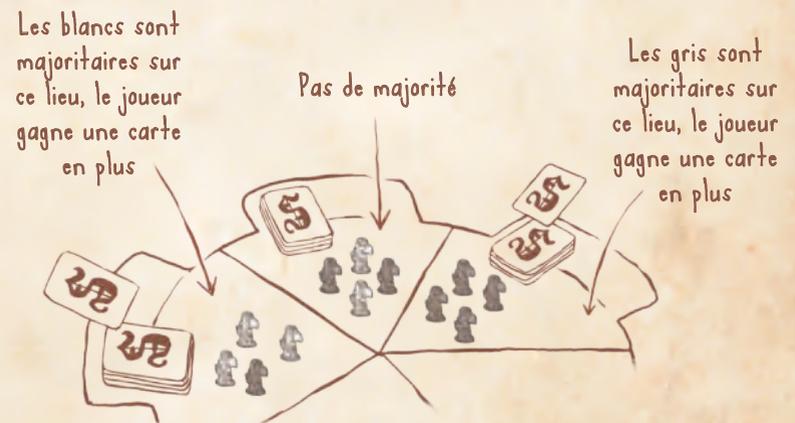
Sur un lieu, le nombre de places disponibles pour les pions Sbires est limité en fonction du nombre de joueurs :

$$2 \heartsuit = 4 \clubsuit \quad 3 \heartsuit = 5 \clubsuit \quad 4 \heartsuit = 7 \clubsuit \quad 5 \heartsuit = 8 \clubsuit$$

PIOCHER LES MAJORITÉS :

Lorsque tous les pions Sbires sont placés, le joueur possédant une majorité de pions sur un lieu y pioche une carte supplémentaire. En cas d'égalité dans un lieu, aucun joueur n'obtient la majorité.

Passez ensuite à la phase 2 « **Jouez les cartes** ».



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



Lorsque toutes les places d'un lieu sont prises, placez un jeton "lieu complet" sur la pioche de ce lieu pour appeler qu'il n'est plus possible d'y placer de pions Sbires lors de cette phase.

PHASE 2 « Jouez les cartes »

Le joueur possédant l'Insigne Honneur est le premier à jouer. Chacun leur tour, les joueurs peuvent faire l'une de ces actions :

- ◆ jouer une carte de leur main
- ◆ utiliser une carte de leur réserve

Quand un joueur ne peut ou ne souhaite plus jouer de cartes, il passe alors son tour jusqu'à la fin de la phase (il peut toujours utiliser des cartes pour se défendre, comme le Garde, des Équipements de la Salle d'armes...).

Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, passez à la **phase Fin du jour** « **Faites les comptes** ».

Les cartes défaussées sont toujours placées face visible dans les défausses de leur lieu.

L'ordre de défausse suit l'ordre des cartes jouées (ex : après un duel, la carte Équipement d'attaque est défaussée avant celle de défense...) ou l'ordre du tour (exemple : la carte Bagarre Générale).

À tout moment, les joueurs peuvent consulter les défausses ou le dos des cartes dans les mains des autres joueurs.

Les cartes apportant un bénéfice ne peuvent pas être utilisées pour aider un autre joueur (ex : Prière, Eau bénite).

IL EXISTE 3 TYPES DE CARTES :

Vous trouverez en fin de liv et une présentation des lieux et de leurs cartes.

◆ Les cartes Action

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

Certaines cartes Action peuvent être jouées en dehors du tour du joueur. Les textes de ces cartes indiquent le moment où elles peuvent être jouées.



Symbole des cartes Action

Les cartes Action ont un effet instantané



◆ Les cartes Réserve

Lorsqu'une carte Réserve est jouée, elle est posée face visible devant le joueur : elle est dans sa réserve et y reste jusqu'à ce qu'un effet la défausse ou la retire de cette 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.

Le chiffre inscrit dans le losange indique le nombre maximum d'exemplaires de cette carte autorisé dans la réserve d'un joueur.



Symbole des cartes Réserve



Toute action amenant à avoir plus d'un nombre d'exemplaires autorisé dans sa réserve est interdite (exemple : avec la carte Racine de belladone, il n'est pas possible de donner une carte Réserve à un adversaire qui en possède déjà le nombre maximum dans sa réserve).

Les cartes possédant ce symbole doivent être inclinées (tournées sur le côté) pour appliquer leur effet.

Une carte inclinée ne peut pas être réutilisée ce jour.

Si une carte déjà inclinée doit changer de propriétaire, elle est alors automatiquement redressée et pourra être inclinée une nouvelle fois par son nouveau propriétaire.

Le texte de chaque carte Réserve indique le moment où elle peut être utilisée.

Une carte Réserve ne peut jamais être utilisée depuis la main d'un joueur mais uniquement depuis sa réserve.

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 fonctionne comme une carte Réserve, mais il ne compte pas dans le nombre maximum de cartes en réserve et n'est pas affecté par les effets touchant les cartes des réserves.

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

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 carte Équipement.
 - Soit à mains nues (s'il n'a pas de carte Équipement ou s'il ne souhaite pas en jouer pour ce duel).
- ◆ Ensuite, le défenseur annonce avec quoi il se défend pour ce duel :
 - Soit en jouant une carte Équipement.
 - Soit à mains nues (s'il n'a pas de carte Équipement ou s'il ne souhaite pas en jouer pour ce duel).



Vous provoquez votre adversaire en duel



Vous pouvez y aller à la Hache !



Mais il a de quoi se défendre

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 Équipement sont réussis.
 - À mains nues la valeur d'« Attaque » est [1].
- ◆ Ensuite, 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 Équipement sont parés.
 - À mains nues la valeur de « Défense » est [1].

Vous jetez 3 dés et devez faire [1] ou +



Vous obtenez 2 réussites !

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



Il n'en pare qu'un seul

Vous gagnez 4 points
Il perd 1 point

ÉTAPE 3 : Le résultat du combat

- ◆ Si au moins 1 coup n'est pas paré :
 - L'attaquant gagne le duel et **4 points** [4].
 - Le défenseur perd **1 point** [1] par coup non paré.
- ◆ Si tous les coups sont parés ou ratés :
 - Le défenseur gagne le duel et **2 points** [2].
 - L'attaquant perd **1 point** [1].

Les cartes utilisées doivent être placées dans les défausses de leur lieu d'origine dans l'ordre où elles ont été jouées.

FIN DU JOUR

« Faites les comptes »

- ◆ En commençant par le joueur possédant l'Insigne Honneur, les joueurs résolvent les effets de leurs cartes s'utilisant à la « Fin du jour », et reportent sur leurs blasons les points gagnés (Démonstrations, Fouineur, Enfants de choeur...).
- ◆ Passez ensuite au jour suivant (phase Début du jour « Préparez-vous »), sauf si l'une des conditions de fin de partie est remplie (voir à droite : **Fin de Partie**).

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



Cumuler 3 Démonstrations
différentes vous
rapporte 5 POINTS
à la fin du jour

Fin de partie

- ◆ La partie prend fin
 - Soit à la fin de n'importe quel jour si un joueur atteint au moins **30 points** ☼.
 - Soit à la fin du quatrième jou.

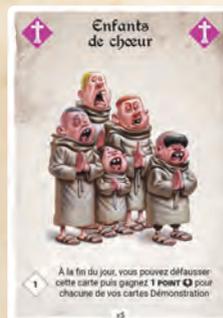
Le joueur ayant le plus de **points** ☼ gagne la partie et devient Sénéchal de Montfleury.

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...

EN CAS D'ÉGALITÉ

- ◆ Si des joueurs sont à égalité, ils lancent chacun 3 dés comme lorsqu'ils attaquent lors d'un duel. Chaque coup réussi rapporte immédiatement **1 point** ☼. Il n'y a pas de défenseur. Ils peuvent jouer leur cartes Équipement restant en main et leur cartes Réserve non utilisées ce jour. En cas de nouvelle égalité, ils s'affrontent à nouveau !

L'Église



- ◆ **Fossoyeur**
Vous ne pouvez pas choisir un autre Fossoyeur.
- ◆ **Pénitent**
Le Pénitent vous protège mais ne protège pas les autres joueur (Bagarre générale...).
- ◆ **Bigotes**
Vous n'êtes pas considéré à égalité si un autre joueur a la majorité.

La Taverne



◆ Ragots et forfanteries

Vous ne pouvez pas choisir un joueur quia **0 point s** ☹️.

◆ Passe-passe

Vous pouvez regarder le dos des cartes pour choisir.

◆ Racine de belladone

Votre adversaire ne peut pas choisir une carte dont vous possédez déjà le nombre maximum d'exemplaires dans votre réserve.

◆ Ivrogne

Les cartes Ivrogne sont défaussées à la toute fin de la phase Fin du jour. Si une autre carte de la réserve (ex : Enfants de chœur) est défaussée entre-temps et libère une place, alors les cartes Ivrogne restent.

◆ Félon

Prenez immédiatement le pion Sbières. Au jour suivant, lors de la phase 1, placez ce pion comme si c'était l'un des vôtres. Vous piochez la carte mais le pion comptera pour son propriétaire lors du calcul des majorités.

Avec plusieurs cartes Félon, vous pouvez prendre des pions Sbières à plusieurs joueurs, mais un même joueur ne peut pas perdre plus d'un pion de cette manière par jour.

◆ Patronne

Il est toujours possible de jouer une carte Ragots et forfanteries contre vous. Vous donnez **1 point** ☹️ à votre adversaire et en gagnez 1 avec la Patronne

La Grand-Place



◆ Apothicaire

Si votre adversaire n'a réussi qu'un seul coup et que vous utilisez l'Apothicaire, vous gagnez immédiatement le duel.

◆ Vieille dame

La Vieille dame doit être inclinée à un moment correspondant à l'utilisation possible de l'Atout copié. Il est permis de copier un Atout déjà incliné.

◆ Mule

La Mule ne peut être inclinée que lors de la phase 2 : « Jouer les cartes ».

◆ Vaillance

La Vaillance vous protège mais ne protège pas les autres joueurs (Bagarre générale...).

Les Atouts ne font pas partie de la réserve, donc la Vaillance ne peut pas annuler l'Inquisition.

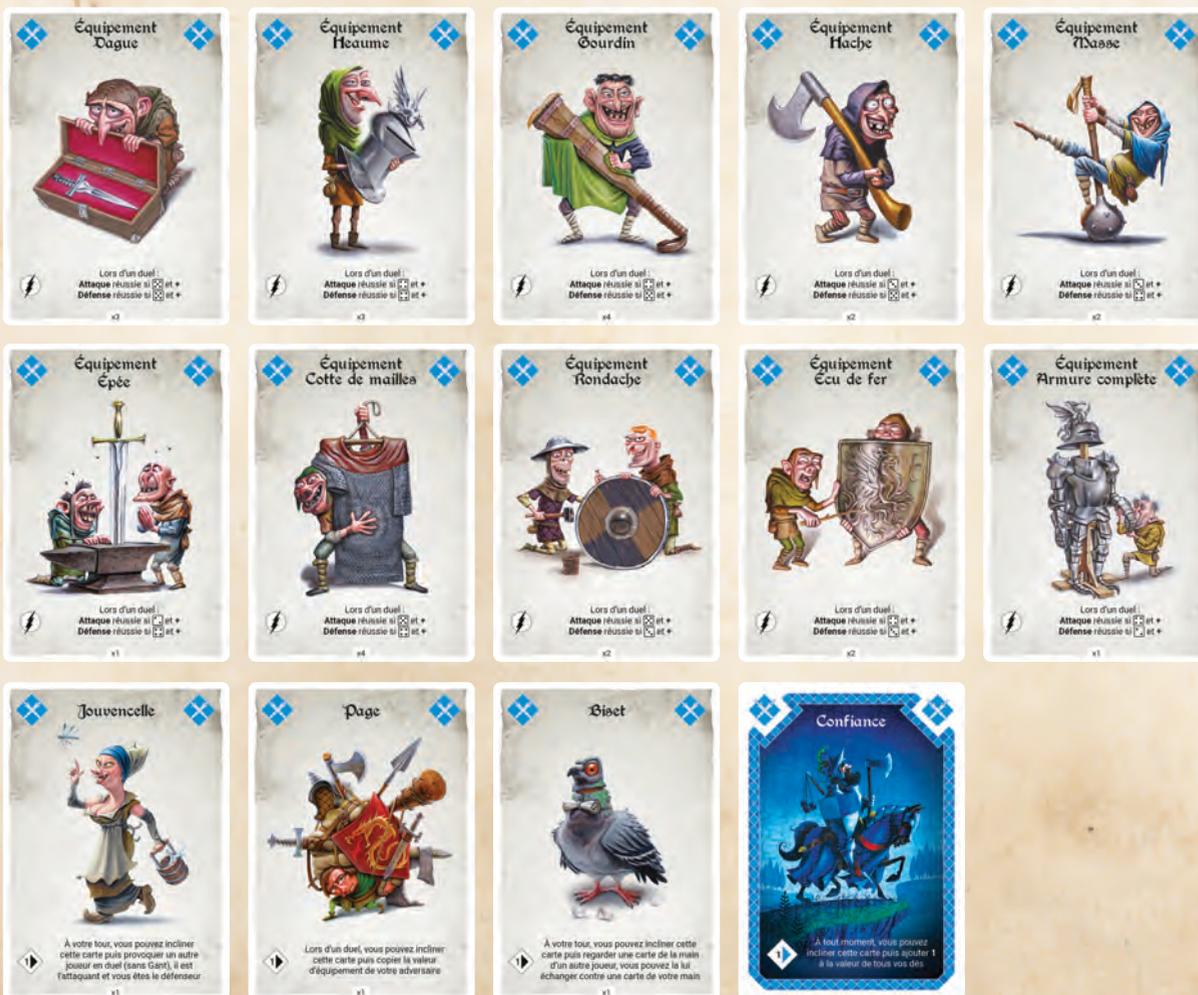
Les Gants Spéciaux



◆ Gants spéciaux

Les Gants spéciaux sont aussi considérés comme des cartes Gant (ex : ils peuvent être redirigés par le Garde).

La Salle d'Armes



◆ Page

Le Page doit être utilisé avant que l'attaquant lance ses dés.

◆ Biset

Si vous n'avez plus de carte en main, vous ne pouvez pas échanger la carte regardée.

Les cartes Chérubin



◆ Chérubin

Le Chérubin ne peut pas être joué contre une carte touchant les mains ou réserves de plusieurs joueurs (Bagarre générale, Bourreau).

À deux joueurs le Chérubin annule l'effet de la carte.

Le Château



◆ Démonstration

Les points indiqués sont le total gagné pour l'ensemble de vos cartes Démonstration.

Les Démonstration ne sont pas défaussées à la fin du jeu.

◆ Garde

Le Garde doit être joué juste après un Gant.

Si dans la précipitation, l'attaquant a déjà joué une carte Équipement, il la reprend en main.

Il est possible de jouer un Garde sur un Gant déjà redirigé. Il est aussi possible de rediriger un Gant vers un joueur qui s'en était déjà protégé avec un autre Garde.

À deux joueurs, le Garde annule le duel.

◆ Prodiges

Le Prodiges ne peut pas être considéré comme une Démonstration que vous possédez déjà dans votre réserve.

◆ Vermine

Vous pouvez incliner une carte même si elle n'a pas le symbole , elle sera redressée au début du jour suivant.

Une carte inclinée par la Vermine peut toujours être donnée ou défaussée.

Découvrez les extensions de Sbires sur www.sbires.com

SANCTUAIRE

Mythe ou science ?
Envoyez vos sbires au Sanctuaire pour découvrir ses secrets !

Cette extension comprend :

- 1 plateau lieu Sanctuaire
- 29 cartes



VISITE ROYALE

Une nouvelle extension avec 3 nouveaux modules qui peuvent être joués indépendamment ou ensemble.

- La Salle du Trône
- Les Humeurs du Roi
- Alliance & Trahison



Édité par Jocus
59 rue Leyteire 33000 Bordeaux
© 2023 JOCUS All Rights Reserved
© 2023 SBIRES All Rights Reserved

Ce jeu est dédié à Julien Nicolas
Auteurs : Vincent Jouanneau & Jean-Pierre Nicolas
Illustrateur : Laurent Nicolas
Peintres : Landry Munoz & Sébastien Guichard
Designers Graphiques : Denis Hervouet, Delphine Jean & Romain Soularue
Développeurs : Nicolas Chazal & Laurent Nicolas



ATTENTION !

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

Le Sanctuaire

Une extension pour **Sbires**

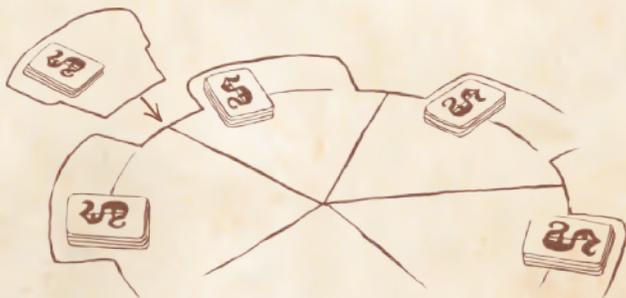


Le Sanctuaire est un lieu empli de légendes anciennes, de rites étranges et paraît-il de sortilèges puissants... Mythe ou réalité ? Envoyez-y vos sbires, vous ne le regretterez sûrement pas ! Quant à eux...

Mise en place

Placez le plateau Sanctuaire entre deux lieux de Montfleu y et de votre choix.

Contenu : 29 cartes, 1 plateau lieu Sanctuaire et 1 feuille de règles.



Les règles

- ◆ Le Sanctuaire est un nouveau lieu où récupérer des cartes lors de la **phase 1 « Placez les pions Sbires »**.

Le nombre de places disponibles est identique à celui des lieux de Montfleu y. Calculez et piochez les majorités comme sur les autres lieux.

- ◆ Le Sanctuaire est un lieu à part qui se trouve à l'extérieur de Montfleu y. Les cartes précisant « de Montfleu y » n'ont pas d'effet au Sanctuaire. (Concierge, Crieur public, Fossoyeur...).



Le Sanctuaire



◆ Devin

Pour récupérer un Gant spécial avec le Devin, vous devez le nommer exactement.

Vous pouvez utiliser la liste des cartes dans la règle du jeu pour vous aider.

◆ Bonimenteur

Le Bonimenteur n'est pas défaussé si vous faite 3 ou plus.

◆ Partie de chasse

Il n'est pas autorisé de placer un pion Sbires d'un autre joueur (ex : Félon) sur la Partie de chasse.

Un pion Sbires sur la Partie de chasse peut être volé par un Félon.

Si cette carte change de réserve (ex : Racine de belladone), le pion Sbires dessus est récupéré par son propriétaire.

Si un effet de jeu incline cette carte (ex : Vermine), le pion Sbires reste dessus.



◆ Sauvageonne

La Sauvageonne n'est pas défaussée si vous faite 3 ou moins.

◆ Bœuf

Si le Bœuf quitte votre réserve (ou est incliné par la carte Vermine) et que vous vous retrouvez avec plus de cartes qu'autorisé, vous devez immédiatement défausser autant de cartes que nécessaire.



Édité par Jocus
59 rue Leyteire 33000 Bordeaux
© 2023 JOCUS All Rights Reserved
© 2023 SBIREUS All Rights Reserved

Ce jeu est dédié à Julien Nicolas
Auteurs : Vincent Jouanneau & Jean-Pierre Nicolas
Illustrateur : Laurent Nicolas
Peintres : Landry Munoz & Sébastien Guichard
Designers Graphiques : Denis Hervouet, Delphine Jean & Romain Soularue
Développeurs : Nicolas Chazal & Laurent Nicolas

Visite Royale

Une extension pour **Sbires**

Au château de Montfleury, une salle du trône a été spécialement aménagée pour accueillir le Roi et toute son intendance.

Saisissez cette occasion pour le visiter et obtenir des privilèges !

Les souhaits du Roi sont comme des ordres pour les Seigneurs et leurs sbires.

Y répondre est une question d'honneur mais surtout une véritable source de prestige !

3 modules de jeu

**Alliances &
Trahisons**



**La Salle
du Trône**



**Les Humeurs
du Roi**



Avant de débiter la partie, choisissez avec quels modules vous souhaitez jouer. Chaque module peut être joué séparément ou conjointement aux autres, ainsi qu'avec l'extension Sanctuaire.

Chaque module augmente légèrement la durée de la partie, nous vous recommandons de ne pas tous les ajouter en même temps lors de vos premières parties.

Alliances & Trahisons

Module d'extension pour **Sbires**

Contenu : 20 petites cartes Alliance.

Mise en place

Chaque joueur récupère les cartes Alliance aux couleurs de son blason.



Cartes Alliance

Les règles

◆ Chaque jour, à la toute fin de la **phase 1 « Placez les pions Sbires »**, chaque joueur **doit** constituer sa dot sans communiquer avec les autres joueurs.

Une dot peut être constituée de 1 à 3 cartes (cartes de base de la main ou cartes Faveur non jouées).

Il est autorisé de dévoiler **une** des cartes de la dot.

Une fois que toutes les dots sont constituées, les joueurs les placent devant eux. Il est alors autorisé de parler.

Puis chaque joueur choisit secrètement une carte Alliance représentant le blason d'un autre joueur, afin de désigner l'allié qu'il souhaite avoir pour ce jour.

Les joueurs révèlent en même temps le blason de la carte Alliance choisie :

Si deux joueurs se choisissent mutuellement alors ils deviennent alliés et s'échangent leurs dots.

Les joueurs n'ayant pas d'allié reprennent l'intégralité de leur dot.

◆ **À partir du 2ème jour :**

- Si deux joueurs déjà alliés se choisissent à nouveau, ils gagnent tous les deux **1 point**  en plus de l'échange de dots.

- Si deux joueurs déjà alliés choisissent chacun un autre joueur que leur allié, ils perdent tous les deux **1 point**  et leur alliance est brisée.

- Si un seul des deux alliés choisit un autre joueur que son allié, il gagne seul **3 points**  et leur alliance est brisée.

◆ **Tant que 2 joueurs sont alliés**, l'alliance leur impose de ne pas se nuire :

Chaque fois qu'un joueur joue une carte qui cible négativement son allié, il perd immédiatement **1 point** . (exception : les cartes affectant tous les autres joueurs ne font pas perdre ce point). Il est autorisé d'utiliser des cartes au bénéfice de son allié (ex : Prière...).

Exemples de dots :



La Salle du Trône

Module d'extension pour **Sbires**

Contenu : 1 plateau Salle du Trône et 5 grandes cartes aide de jeu.

Mise en place

Placez le plateau Salle du Trône entre deux lieux de Montfleury et de votre choix.

Les règles

- ◆ Lors de la **phase 1 « Placez les pions Sbires »**, après que tous les pions ont été placés mais **avant de piocher les majorités** :

Chacun leur tour en commençant par le dernier joueur et en tournant dans le sens antihoraire, les joueurs peuvent déplacer un de leurs pions Sbires d'un lieu de Montfleury y vers un emplacement vide d'un vitrail de la Salle du Trône.

Chaque pion sur un vitrail permet d'obtenir un effet privilégié pendant la **phase 2 « Jouez les cartes »**.

Chaque joueur peut placer au maximum 1 pion Sbires par vitrail et jusqu'à 2 pions sur l'ensemble des vitraux.

Sur chaque vitrail, le nombre de places disponibles est limité en fonction du nombre de joueurs :

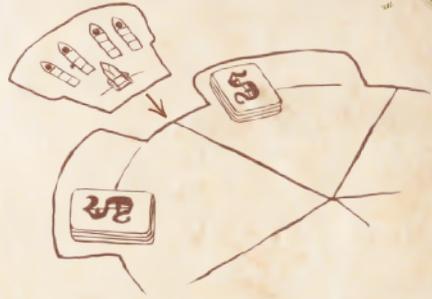
$$2 \heartsuit = 1 \clubsuit$$

$$3 \text{ et } 4 \heartsuit = 2 \clubsuit$$

$$5 \heartsuit = 3 \clubsuit$$

- ◆ Lors de la **phase 2 « Jouez les cartes »**, les joueurs peuvent décider de retirer leur pions Sbires des vitraux pour bénéficier de leur effets.

L'utilisation d'un pion Sbires de la Salle du Trône ne remplace pas le tour du joueur.



1 Phase 1



Déplacez un Sbire sur un vitrail

2 Phase 2



Retirez un pion Sbires pour bénéficier de l'effet d'un vitrail



Le Témoin

POUR PARIER LORS D'UN DUEL

Au début de n'importe quel duel, avant que les cartes Équipement soient révélées, vous pouvez retirer votre pion Sbiere de ce vitrail pour parier sur le joueur qui gagnera (cela peut être vous). Si le pari est réussi, gagnez **2 POINTS**, sinon perdez **1 POINT**.



Le Contrat

POUR REDRESSER UNE CARTE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez retirer votre pion Sbiere de ce vitrail puis redresser une carte inclinée de votre réserve.

L'utilisation d'un pion Sbiere de la Salle du Trône ne remplace pas le tour du joueur.
Chaque pion utilisé est remplacé devant son propriétaire.



Le Sauf conduit

POUR AJOUTER UNE CARTE RÉSERVE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez retirer votre pion Sbiere de ce vitrail pour jouer une carte dans votre réserve dont vous avez déjà le nombre maximum d'exemplaires autorisé. Placez le pion Sbiere sur la carte jouée. Tant qu'il reste dessus, vous pouvez conserver cette carte en plus du nombre maximum.

Au début des jours suivants, vous pouvez décider de laisser le pion Sbiere sur cette carte. Il est toujours possible de cibler cette carte ou ce pion avec d'autres effets de jeu.



La Lettre de change

POUR RECYCLER UNE CARTE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez retirer votre pion Sbiere de ce vitrail puis défausser 1 carte de votre main ou de votre réserve. Piochez-en une nouvelle de n'importe quel lieu de Montfleury.

L'utilisation d'un pion Sbiere de la Salle du Trône ne remplace pas le tour du joueur.
Chaque pion utilisé est remplacé devant son propriétaire.

◆ Le Sauf conduit

Il est possible de démarrer une deuxième série de cartes Démonstrations (par exemple avec 1 carte Amuseur et 2 cartes Fabuliste, le joueur gagne **3 + 1 points**).



Chaque pion utilisé est remplacé devant son propriétaire.

Les pions Sbiere placés sur la Salle du Trône ne peuvent pas être ciblés ou utilisés pour d'autres effets de jeu (ex : Félon, cartes Humeurs du Roi...).

Si des pions sur la Salle du Trône ne sont pas utilisés, ils seront obligatoirement récupérés au début du jour suivant.

La Salle du Trône est un lieu spécial de Montfleury. Les cartes indiquant « Montfleury y » n'ont pas d'effet à la Salle du Trône (ex : Concierge, Influence...)



Édité par Jocus
59 rue Leyteire 33000 Bordeaux
© 2023 JOCUS All Rights Reserved
© 2023 SBIRES All Rights Reserved

Ce jeu est dédié à Julien Nicolas
Auteurs : Vincent Jouanneau & Jean-Pierre Nicolas
Illustrateur : Laurent Nicolas
Peintres : Landry Munoz & Sébastien Guichard
Designers Graphiques : Denis Hervouet, Delphine Jean & Romain Soularue
Développeurs : Nicolas Chazal & Laurent Nicolas

Les Humeurs du Roi

Module d'extension pour **Sbires**

Contenu : 10 grandes cartes Humeurs du Roi et 30 petites cartes Faveur.

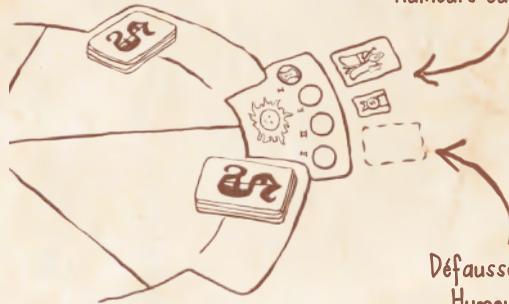
Mise en place

Mélangez les cartes Humeurs du Roi et posez-les face cachée près du compteur de jours. Faites de même avec les cartes Faveur.

Cartes
Humeurs du Roi



Cartes Faveur



Pioches des cartes
Humeurs du Roi et Faveur

Défausse des cartes
Humeurs du Roi

Les règles

◆ Les cartes Humeurs du Roi

Au début de chaque jour, après avoir récupéré l'Insigne Honneur, le premier joueur pioche une carte Humeurs du Roi, la lit à voix haute puis la pose face visible.

Chaque carte Humeurs du Roi ajoute de nouvelles règles pour le jour et un moyen d'obtenir des cartes Faveur.

Certaines cartes Humeurs du Roi indiquent qu'il n'y a pas de majorité et/ou pas de limite au nombre de places sur un lieu. Dans ces cas, tout effet de jeu impliquant l'un de ces paramètres ne peut pas être utilisé sur ce lieu (ex : Crieur public, Bigotes...).

À la fin de chaque jou, défaussez la carte Humeurs du Roi.

◆ Les cartes Faveur

Les cartes Faveur fonctionnent de la même manière que les cartes des lieux avec les différences suivantes :

- Jouer une carte Faveur ne compte jamais comme un tour de jeu.
- Les cartes Faveur ne comptent pas dans la main ni dans la réserve et ne peuvent pas être ciblées par des effets qui touchent votre main ou votre réserve.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Faveur que vous pouvez posséder.
- En plus de son effet, chaque carte Faveur fait gagner des **points**  à la fin de la partie. Ces **points**  ne sont pas reportés sur les blasons en cours de partie.

Il existe deux types de cartes Faveur :

Les cartes Faveur instantanées

Une fois gagnées, ces cartes sont gardées en main jusqu'à être jouées.

Chaque carte Faveur instantanée précise à quel moment elle peut être jouée.

Celles restant en main au début du jour ne sont pas défaussées.

Une fois jouées, elles sont conservées sous les blasons de leurs propriétaires, elles ne sont plus utilisables mais rapportent toujours leurs **points**  en fin de partie.

1 Les cartes Faveur permanentes

Une fois gagnées, ces cartes sont immédiatement placées face visible devant leur propriétaire.

Elles y restent jusqu'à la fin de la partie à moins qu'un effet de jeu ne précise l'inverse.

À la fin de la partie

Faites le total de vos **points**  sur votre blason et des **points**  de toutes vos cartes Faveur pour savoir qui deviendra le nouveau Sénéchal.

27 



+



=

Total de
28 

10 



Lors du dernier jour, l'effet de la carte Intrigue est appliqué avant le gain des points des cartes Faveur.

Les cartes Humeurs du Roi

Erasmus humanum est !

Les pions Sbières récupérés avec une carte Félon font toujours piocher une carte au joueur qui place le pion.

Trinquons !

Au début du jour suivant, chaque joueur récupère normalement ses pions Sbières qui sont sur cette carte Humeurs.

Les pions Sbières placés sur cette carte Humeurs ne peuvent pas en être retiré par un effet de jeu (ex : Félon).

Faites place aux arts !

La carte Prodiges n'est pas utilisable au festival car ce n'est pas une carte Démonstration.

Les pions Sbières placés sur les cartes Démonstration du festival ne peuvent pas être ciblés par des effets de jeu (ex : Félon).

Les cartes Démonstration des réserves des joueurs ne comptent pas dans le festival.

Tous ensemble ! Tous ensemble !

Exemple : si vous avez une carte Enfants de cœur et une carte Ragots et forfanteries dans votre main, cela fait 7 personnages.

Contez-moi !

Il est possible de prendre des cartes dans cette défausse comme si c'était un lieu de Montfleury (ex : Fossoyeur, Cabot, ...) mais sans les retourner face visible et sans en changer l'ordre !

Ferraillez !

Un Garde ne peut pas rediriger un duel initié par une carte Équipement.

Provoquer un duel lors de la mêlée se fait soit avec un Gant soit avec un Équipement, mais jamais avec les deux à la fois. Au début du jour suivant, chaque joueur récupère normalement ses pions Sbières qui sont sur cette carte Humeurs.

Contrairement aux duels normaux, le défenseur peut choisir d'utiliser ou non un équipement **après** le jet de dés de l'attaquant.

Les pions Sbières placés sur cette carte Humeurs ne peuvent pas être ciblés par des effets de jeu (ex : Félon).
Module Alliances & Trahisons : attaquer un pion Sbière de son allié n'est pas considéré comme une trahison et ne fait pas perdre **1 point** .

Nul doute n'est permis !

Au début du jour suivant, chaque joueur récupère normalement son pion Sbière qui est à côté de cette carte Humeurs.

Les pions Sbières placés à côté de cette carte Humeurs ne peuvent pas être ciblés par des effets de jeu (ex : Félon).
Module Alliances & Trahisons : il n'est pas possible de présenter une carte à un allié, ni de la passer à un allié du joueur qui présente la carte.