



2 À 4
JOUEURS



À PARTIR
DE 12 ANS

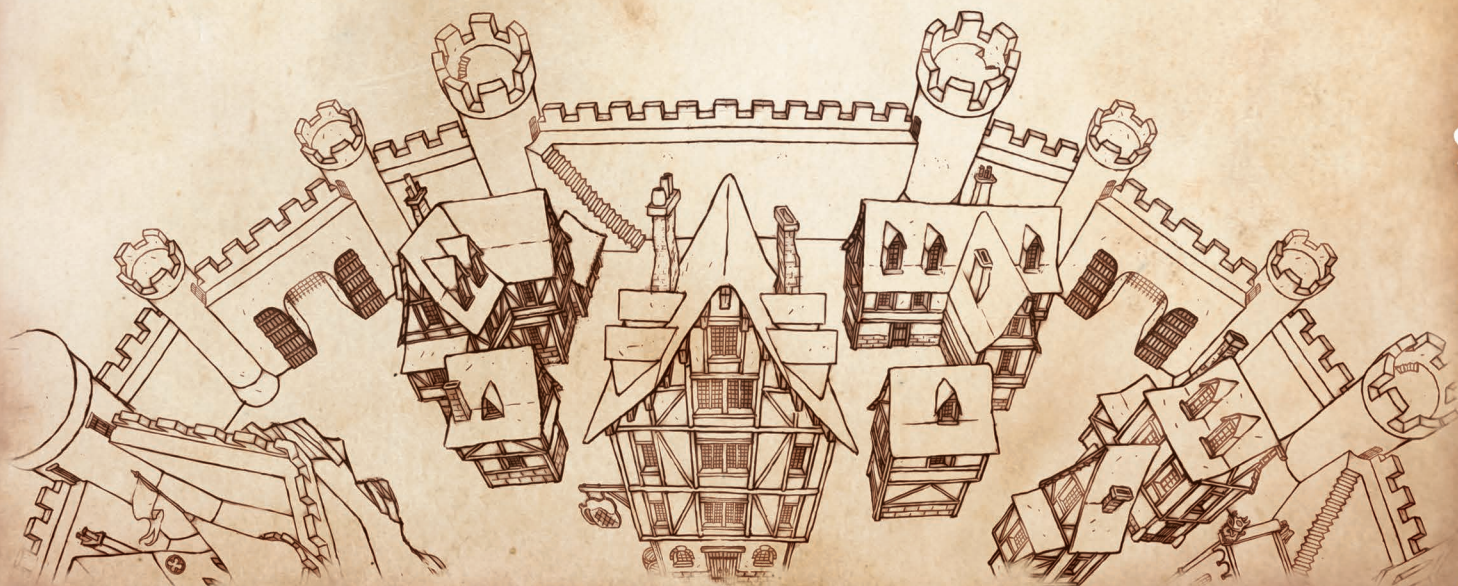


45-60
MINUTES

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 si 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 est inaltérable et légendaire...



Introduction

Sbires est un jeu de société stratégique et décalé dans lequel vous incarnez le seigneur de l'une des quatre familles de la cité. À l'aide de vos fidèles sbires, dominez les hauts lieux et jouez de votre influence pour remporter la partie. Bataillez, pavanez, priez, calomniez... tous les coups sont permis pour devenir le nouveau Sénéchal de Montfleur.

Contenu de la boîte

130 cartes - 32 pions - 1 plateau de jeu - 4 compteurs de scores - 1 pion Insigne Honneur - 3 dés - 1 livret de règles - 4 cartes aide de jeu - 1 compteur de jours
5 pions «Complet»

But du jeu

Gagner un maximum de prestige (**POINTS** 🏆) au terme des 4 jours ou être le premier joueur à atteindre **30 POINTS** 🏆.

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.



Assemblez dans l'ordre de votre choix les 5 segments de la cité



Mélangez les 5 paquets de cartes et placez-les, face cachée, sur leurs lieux respectifs

Emplacement pour la défausse

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 Placez vos pions sbires
- 2 Jouez vos cartes
- 3 Faites les comptes

À l'issue du 4e jour, le joueur qui a le plus de **POINTS**  devient Sénéchal. Si un joueur atteint **30 POINTS**  avant le début du 4e jour, il gagne immédiatement la partie.

1 Placez vos pions sbires

Chaque joueur dispose de 8 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 tous leurs pions sbires et constitué ainsi leur main de départ pour ce jour.

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

2 joueurs : 4 places

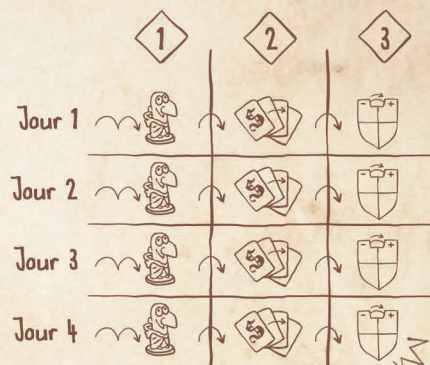
3 joueurs : 5 places

4 joueurs : 7 places

Le joueur possédant une majorité de pions sbires sur un lieu domine ce lieu. Il 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.

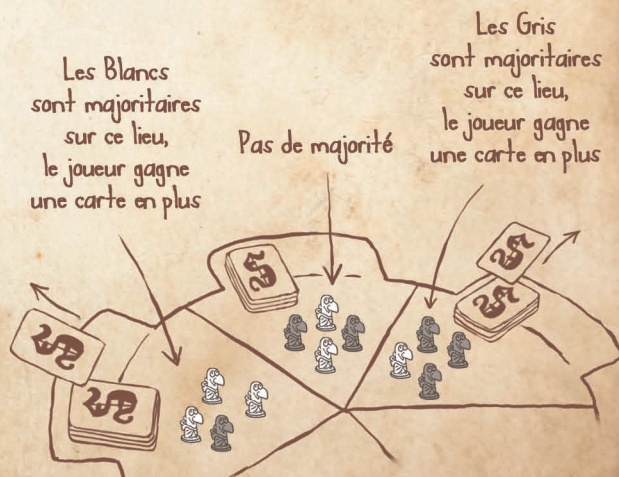
Chaque jour, répétez les 3 phases



Nomination du Sénéchal ! 



Posez un pion sbire puis piochez immédiatement une carte



2

Jouez vos cartes

Chacun leur tour, les joueurs jouent une carte, le seigneur possédant l'**Insigne Honneur** en premier. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte à son tour de jeu. Il existe 3 types de cartes :

◆ Les cartes Réserve

Lorsqu'une carte Réserve est jouée, elle se pose face visible devant le joueur. Les cartes ainsi posées constituent la réserve et sont conservées tout au long de la partie. Le joueur peut, au moment opportun, décider d'utiliser leurs effets depuis sa réserve. L'effet d'une carte Réserve ne peut pas être utilisé depuis la main du joueur. Un joueur ne peut posséder plus de cartes dans sa réserve que de pions sbires en sa possession. S'il souhaite en poser une nouvelle, il devra en défausser une déjà posée.

- 1 Le nombre d'exemplaires autorisé dans la réserve est indiqué sur la carte.
- ▶ Les cartes possédant ce symbole se jouent uniquement une fois par jour. Inclinez la carte lorsque l'effet est utilisé.

◆ Les cartes Action

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

◆ 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 sa réserve et ne peut donc pas être sujet aux effets des cartes touchant la réserve.

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

Si un joueur décide d'arrêter de jouer, il ne pourra plus jouer de cartes ce jour-ci, excepté une carte Garde ou une carte bleue lors d'un duel.

Lorsque tous les joueurs se sont arrêtés, ils doivent se défausser de leurs cartes restantes en main.

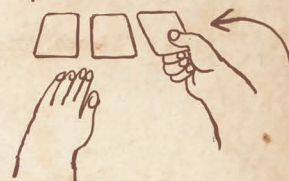
Les joueurs peuvent ensuite passer à la troisième phase du jour (page 6).

Consultez la liste des cartes (page 8) pour savoir où placer vos pions sbires lors de vos premières parties.



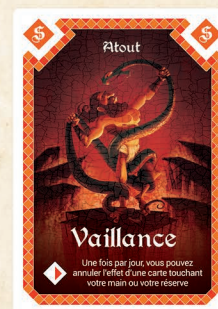
Symbole des cartes Réserve

Les cartes Réserve se posent devant soi



Pas de symbole

Les cartes Action ont un effet instantané



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 bleue
- soit à mains nues (si l'attaquant n'a pas pioché de carte bleue, ou si 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 bleue
- soit à mains nues (si le défenseur n'a pas pioché de carte bleue, ou si 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. 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, alors l'attaquant gagne le duel. Si tous les coups sont parés ou ratés, alors le défenseur gagne le duel.

Reportez immédiatement sur les blasons les **POINTS** 🏆

En cas de victoire de l'attaquant :

+5 POINTS 🏆 pour l'attaquant

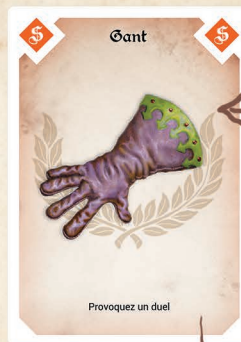
-1 POINT 🏆 par coup non paré pour le défenseur

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.



Vous provoquez votre adversaire en duel



Vous pouvez y aller à la Hache !



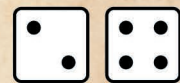
Mais il a de quoi se défendre

...
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

Faites les comptes

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

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, rassemblez vos sbires, transmettez l'**Insigne Honneur** au joueur suivant dans le sens horaire.

Les joueurs peuvent recommencer à la première phase d'un nouveau jour.

Fin de partie

À l'issue du 4e jour, le joueur qui a le plus de **POINTS** devient Sénéchal. Si un joueur atteint **30 POINTS** avant le début du 4e jour, il gagne immédiatement la partie.

En cas d'égalité

En cas d'égalité entre deux joueurs, 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 leurs cartes Réserve posées devant eux. En cas de nouvelle égalité, ils doivent livrer un nouveau duel...

En cas d'égalité de plus de deux joueurs, la partie continue une journée de plus.

Mode personnalisé

Vous pouvez choisir un nombre de jours différent : 3 jours pour une partie accélérée ou 5 jours pour une partie longue. Vous pouvez également décider de ne jouer que 6 pions sbires à 4 joueurs et dans ce cas, le nombre de places disponibles est de 5. Enfin, vous pouvez décider de fixer le seuil de **25 POINTS** pour gagner immédiatement la partie.

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



Cumulez les démonstrations pour apporter
un maximum de prestige à votre famille !



Marquez
les points de
Démonstration

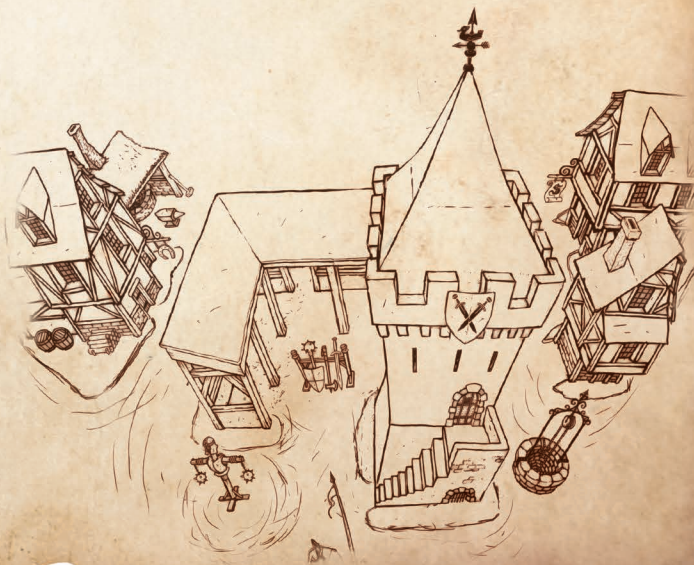


Récupérez
vos sbires



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

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



Quelques précisions ?

Si un joueur parvient à **30 POINTS**  durant la phase 2 (Jouez vos cartes), il gagne immédiatement la partie. Au cas où plusieurs joueurs atteignent **30 POINTS**  durant la phase 3 (Faites les comptes), suivez les instructions de la page 6 « En cas d'égalité ».

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).

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

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.

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

Les cartes avec le symbole  se jouent à votre tour à la place de jouer une carte de votre main.

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 maximal 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 « Placez vos sbires », vous ne pouvez utiliser son effet qu'une seule fois par jour. Inclinez la carte lorsque l'effet est utilisé.

Carte Jouvencelle : vous pouvez demander à un adversaire quelle carte il vous échangeait, et selon celle-ci, décider de ne pas l'échanger. La Jouvencelle peut être la carte que vous échangez et dans ce cas, elle va dans la réserve adverse "désactivée". L'adversaire pourra donc l'activer à son tour.

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

Carte Félon : lorsque vous jouez une carte Félon, vous prenez immédiatement le pion. L'adversaire a donc immédiatement une place en moins dans sa réserve. Au jour suivant, vous posez le pion sbire, vous tirez la carte mais le pion compte pour l'adversaire lors du calcul des majorités.

Toutes les cartes

La Taverne



Le Château



La Grand-Place



L'Église



La Salle d'Armes

