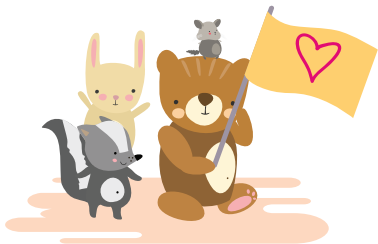


# LES FIEFS DE NORBOIS !

(un jeu de cartes malin en solo)



*Les Fiefs de Norbois ! est un jeu de gestion de plis en solo. Votre tâche est d'unir pacifiquement le royaume de Norbois. Vous devrez Visiter les 8 Fiefs et engager le Dialogue avec leurs Chefs (sous forme de plis) pour les gagner à votre cause.*



*Vous commencez la partie avec 4 Alliés, chacun ayant une capacité utilisable une fois par visite. Ces capacités pourront vous faire piocher, défausser ou manipuler les cartes de votre main pour vous aider à atteindre le score recherché.*

*Une fois un Chef de Fief convaincu, il pourra remplacer temporairement un de vos Alliés, vous donnant plus de choix de capacités pour s'attaquer aux Fiefs les plus difficiles !*

# MATÉRIEL

32 cartes **Dialogue**, de valeur 1 à 8 dans quatre couleurs : **Griffes** 🐾, **Fleurs** 🌸, **Feuilles** 🍂, et **Yeux** 👁.



24 cartes **Personnage**, six par couleur. Douze d'entre elles ont un symbole de couronne dans leur coin inférieur droit. Ces cartes ne sont pas utilisées pour le jeu d'initiation.



1 carte **Visite**, avec une flèche au recto et un tableau de points au verso.



8 cartes **Fief** numérotées de 0 à 7, avec une valeur en points de victoire allant de 1 à 4 étoiles.



1 **livret de scénarios**

(a) rangée de 8  
cartes **Fief** (classées  
de 0 à 7)



(d) carte  
**Visite**

MISE EN  
PLACE



(b) **Alliés**

(c) **Chefs** (un  
sur chaque  
Fief)



La mise en place d'une partie d'initiation (page précédente) vous fait débiter avec des capacités plus simples et est recommandée pour vos premières parties. La mise en place complète se trouve à la fin de ce livret.

(a) Formez une rangée avec les huit cartes **Fief** classées de 0 à 7.

- Mettez de côté les 12 cartes **Personnage** avec le symbole Couronne. Elles ne sont pas utilisées dans le jeu d'initiation.

(b) Placez les 4 cartes Valet en rangée sous les Fiefs, ce seront vos **Alliés**. L'ordre n'a pas d'importance.

(c) Mélangez les cartes Roi et Reine, et distribuez-en une au-dessus de chaque Fief, ce sont les **Chefs**. Décalez-les légèrement pour que vous puissiez voir la valeur du Fief

(d) Placez la carte **Visite** quelque part au-dessus des Fiefs, flèche visible pointée vers le bas.

(e) Mélangez les 32 cartes **Dialogue**. Placez ce **deck** (*pile de cartes*) sous la zone de vos **Alliés**.

(f) Laissez de la place pour une **pile de défausse** et une **pile de score**.

- Piochez 8 cartes du deck pour former votre **main**.

## DÉROULEMENT

Une partie est composée des cinq étapes suivantes :

- A. Choisissez un Fief à Visiter (qui ne l'a pas déjà été).
- B. Vous pouvez faire appel à des Chefs amis pour remplacer des Alliés.
- C. Jouez les Dialogues avec le Chef de ce Fief pour essayer d'atteindre la valeur du Fief.
- D. Si votre score est égal à la valeur du Fief à la fin de votre Visite, le Chef de ce Fief devient votre ami et vous gagnez des points de victoire.
- E. Recommencez jusqu'à ce que vous ayez visité tous les Fiefs.

Chacune de ces étapes est détaillée dans les chapitres correspondants.

### A. CHOISIR UN FIEF À VISITER

Vous devez visiter une seule fois chaque Fief de Norbois. Le Chef de chaque Fief commence en étant **neutre**, et chaque Fief vous demande de finir votre Visite avec un score précis pour que son Chef devienne **amical**. Les scores à atteindre sont indiqués au bas des cartes Fief

et vont de 0 (Fief le plus à gauche) à 7 (Fief le plus à droite).

1. Regardez votre main de cartes et choisissez un Fief que vous n'avez pas encore visité.
2. Déplacez la carte Visite au-dessus du Fief visité (le Fief 3 dans l'exemple ci-dessous).



*Vous choisissez un Fief en fonction de vos cartes en main, de la couleur du Chef et de vos capacités disponibles. Cela vous sera plus clair après l'explication des Dialogues (Cf. page suivante).*

## B. FAIRE APPEL À DES CHEFS AMICAUX

Vous commencez la partie avec vos 4 Alliés, mais les Chefs convaincus peuvent vous aider. Quand vous Visitez un Fief, vous pouvez décider de **remplacer temporairement** des Alliés par des Chefs amis (de Fiefs précédemment visités).

Chaque remplaçant se **susstitue** à un Allié, ce qui vous permet de bénéficier de ses capacités pour ce Fief uniquement. Plus de détails plus loin dans les règles.

1. Choisissez les Chefs amis auxquels vous faites appel (ou aucun).

2. Chaque Chef choisi recouvre l'Allié de votre choix. N'importe quel Chef peut remplacer n'importe quel Allié.



## C. JOUER LES DIALOGUES

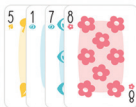
Une fois le Fief et les quatre Alliés à utiliser choisis, vous devez maintenant jouer les **Dialogues** (plis) avec le Chef de ce Fief jusqu'à ne plus avoir de carte.

Chaque Dialogue se déroule de la façon suivante : le Chef joue une carte et vous jouez la vôtre. Chaque Chef a aussi un sujet de conversation préféré représenté par sa couleur (que l'on appelle aussi couleur d'**Atout**).



1. Vous pouvez activer 1 capacité d'Allié (voir plus loin) si vous le souhaitez.
2. Placez la première carte du deck face visible dans la pile de défausse. Cette carte est la **déclaration** du Chef.
3. Jouez une carte de votre main, c'est votre **réponse**. Les cartes que vous pouvez jouer suivent les règles standard des jeux de plis :
  - Votre réponse **doit** être de la même couleur que la déclaration du Chef **si possible**. Cela s'appelle **suivre la couleur**.
  - Si vous ne pouvez pas suivre la couleur, **vous pouvez jouer n'importe quelle carte**.
4. Vous marquez un point lors de ce Dialogue si :
  - Votre réponse est une carte de plus forte valeur dans la même couleur que la déclaration du Chef (*vous avez de la répartie !*), **OU**
  - La déclaration du Chef ne correspond pas à la couleur du Chef, mais votre réponse oui (*bien vu le changement de sujet pour lui faire plaisir !*).
5. Si vous marquez un point, placez votre réponse dans la pile de score (face visible), sinon placez-la dans la pile de défausse.

Disons que ces 4 cartes forment votre main et que le Hibou est le Chef (donc la couleur d'Atout est **Yeux**).



Voici trois exemples ci-dessous. Si le Hibou ouvre avec...



...vous devez suivre la couleur. Comme votre seule carte ♥ est un 5, vous devez la jouer. Comme 5 est inférieur à 7, vous ne marquez pas de point.



... vous devez suivre la couleur, mais vous avez le choix. **Répondre** avec le 7👁 vous fait marquer, le 7 étant plus fort que le 2👁. Répondre avec le 1👁 ne marque pas de point.

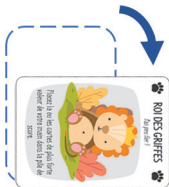


... vous n'avez pas de carte 🐾, vous pouvez donc **répondre** avec n'importe quelle carte. Jouer le 1👁 ou 7👁 donne 1 point car c'est la couleur d'Atout. Répondre avec le 8♦ ou le 5♥ ne donne rien car ce n'est pas la couleur d'Atout 👁, ni celle de la **déclaration** 🐾. Les valeurs n'ont alors pas d'importance.

## CAPACITES D'ALLIÉS

Les quatre Alliés sont de précieuses ressources. Chacun d'eux a une capacité que vous pouvez activer une fois par Visite.

Avant la déclaration de chaque Chef, vous pouvez activer jusqu'à 1 Allié en pivotant sa carte (ou le remplaçant dessus) de 90° vers la droite, cette carte devient **épuisée**. Suivez les instructions de la carte pour résoudre sa capacité.



*Les Alliés forment le coeur du jeu et comme les capacités sont remises à zéro après chaque Visite, vous pouvez en abuser. Par exemple, vous pouvez activer un Allié au tout début de la Visite, deux autres au milieu, et ignorer le dernier.*

## D. FIN DE LA VISITE

Après avoir terminé un Dialogue ou après avoir résolu une capacité, si votre main ou le deck sont vides, la Visite se termine immédiatement. Vous ne pouvez pas mettre fin à une Visite vous-même, ni activer de capacité après la fin de la Visite.

1. Une fois la Visite terminée, comptez le nombre de cartes dans la pile de score :

- Si ce total est égal à la valeur du Fief, son Chef est désormais un ami. Glissez légèrement sa carte vers le bas.

*Vous avez le soutien de ce Chef. Vous pouvez l'appeler (et crier "Pour Norbois" !) pour remplacer un Allié à partir de la prochaine Visite.*



- Si ce total est différent de la valeur du Fief, votre échange avec le Chef a été infructueux. Retirez ce Chef du jeu et retournez face cachée la carte Fief.



2. Si vous avez fait appel à des remplaçants, retirez-les du jeu, que vous ayez utilisé ou non leurs capacités. Pour la Visite du prochain Fief, vous retrouvez vos Alliés de départ qui peuvent à nouveau être remplacés.
3. Redressez à la verticale les Alliés **épuisés**.
4. Mélangez toutes les cartes Dialogue pour former un nouveau deck et piochez 8 cartes. Choisissez le prochain Fief à Visiter.

## E. FIN DU JEU

Quand les huit Fiefs ont été visités, le jeu est terminé. Chaque Fief ami vous donne autant de **points de victoire** que le nombre d'étoiles sur sa carte. Ces Fiefs amis vous donnent des points, que leur Chef soit encore sur leur carte ou appelé comme Allié.

Additionnez vos points de victoire pour connaître votre score final. Vous gagnez avec un score de 16 ou plus. Vous pouvez définir un niveau de difficulté et le score minimum à atteindre pour gagner la partie.

Médaille	Difficulté	Score Min.
Bronze	Standard	16
Argent	Avancée	18
Or	Idéaliste	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$  (Médaille de bronze ! Une victoire en mode Standard, une défaite en mode Avancé/Idéaliste)

*Les Chefs les plus difficiles à convaincre sont ceux des bords. Mais ils rapportent plus de points et sont indispensables à la victoire quand la difficulté est élevée. Vous devrez donc choisir avec attention vos Alliés pour en venir à bout !*

Si vous perdez un Fief et vous réalisez que la victoire n'est plus possible, vous pouvez mettre fin à la partie ou continuer pour voir le niveau que vous pouvez atteindre.

## JEU COMPLET – TOUS LES PERSONNAGES !

Le jeu d'initiation vous permet de vous familiariser avec les règles en vous attribuant des Alliés simples mais efficaces. Une fois plus à l'aise avec le jeu, vous êtes prêt(e) pour le jeu complet avec toutes les cartes.

Placez normalement les Fiefs, mais modifiez la distribution des Alliés et des Chefs :

1. Mélangez les 24 cartes Personnage. Distribuez-les une par une face visible en faisant attention à leur couleur.
2. Lors de la distribution, placez la première carte d'une couleur dans votre rangée des Alliés. Chaque deuxième et troisième carte de chaque couleur est placée comme Chef sur le Fief inoccupé le plus à gauche (1 carte par Fief).

Défaussez les cartes révélées supplémentaires de cette couleur.

3. Quand vous avez vos 4 Alliés et vos 8 Chefs, arrêtez la distribution. Retirez de la partie les 12 personnages inutilisés.

## FAQ

- Ce n'est pas un jeu de mémoire. Vous avez le droit de regarder les cartes de la défausse ou de la pile de score. Vous ne pouvez pas réarranger ces cartes.
- Si vous activez une capacité et qu'il y a au moins une façon valide de l'exécuter, vous devez effectuer cette capacité. S'il n'y a pas de possibilité de l'effectuer, alors il ne se passe rien.
- Quand vous déplacez plusieurs cartes en même temps (par exemple "défaussez 2 cartes"), vous pouvez choisir leur ordre.
- Si une instruction vous demande de piocher ou de déplacer des cartes d'une pile vide (par exemple, "piochez 3 cartes" alors qu'il n'y en a que 2 dans le deck), faites autant que possible et oubliez le reste.
- Vous trouverez plus d'explications concernant les capacités sur notre site : [badboomgames.com/norbois](http://badboomgames.com/norbois).

# CRÉDITS

- Un grand merci à Side Room Games de me donner, ainsi qu'à d'autres auteurs, l'opportunité de faire découvrir nos jeux au plus grand nombre.
- Merci à Bernardo, Charles W, Charles P, Emmy, Justin, Kevin, Taylor, Veselko, Matt et tous ceux qui ont cru en ce jeu quand il n'était qu'un prototype et un sacré bazar.
- Merci à Clint, Ron, Mykey, Nico et le reste du Unpub PH / Solo Boardgamers PH pour leur amour et leur soutien.
- A Kat (Chevalier des 👁) et Nate (Fou des 🐾) !

Conception : Wil Su

Edition : Side Room Games

Edition Française : Bad Boom Games

Traduction : Fred Bizet

Mise en page : David Lenoury

Relecture : Philippe Argoud, Marc Le Borgne et Angélique Thyssen