

FAQ

FIEFS DE NORBOIS

VALET DES GRIFFES

Patiencez un moment...



Si vous avez moins de 8 cartes en main, piochez-en pour en avoir 8.

VALET DES GRIFFES

Si vous avez moins de 8 cartes en main, piochez-en pour en avoir 8.

- Vous pouvez activer cette capacité si vous avez 8 cartes ou plus en main, mais elle sera sans effet.

REINE DES GRIFFES

Si je me souviens bien...



Piochez la première carte du deck, de la défausse et de la pile de score.

REINE DES GRIFFES

Piochez la première carte du deck, de la pile de défausse et de la pile de score.

- Vous piochez jusqu'à 3 cartes : une de la défausse, une de la pile de score et une du deck. Vous piochez moins de 3 cartes si la défausse ou la pile de score est vide.

- Piocher dans la pile de score réduit de facto de 1 votre score.

ROI DES GRIFFES

Pas peu fier !



Placez la ou les cartes de plus forte valeur de votre main dans la pile de score.

ROI DES GRIFFES

Placez la ou les cartes de plus forte valeur de votre main dans la pile de score.

Exemple : au moment où vous activez cette carte, votre plus forte carte est un 8, vous placez donc cette dernière dans votre pile de score.

Exemple : au moment où vous activez cette carte, vous avez trois exemplaires de carte de plus forte valeur (par exemple 6). vous placez donc ces 3 cartes dans votre pile de score.

PRINCE DES GRIFFES

J'ai raison vous savez...



Piochez des cartes une par une jusqu'à en obtenir une de la couleur du Chef ou que vous décidiez d'arrêter de piocher.

PRINCE DES GRIFFES

Piochez des cartes une par une jusqu'à obtenir une carte de la couleur du Chef ou que vous décidiez d'arrêter de piocher.

- Vous piochez toujours au moins 1 carte.

- Si vous piochez une carte de la couleur du Chef, la capacité s'arrête et vous conservez la dernière carte piochée.

DAME DES GRIFFES

La loi du plus fort !



Défaussez votre plus faible carte (s'il y en a plusieurs, vous choisissez laquelle). Piochez autant de cartes que la valeur de celle-ci.

DAME DES GRIFFES

Défaussez votre plus faible carte (s'il y en a plusieurs, vous choisissez). Piochez autant de cartes que la valeur de cette carte.

Exemple : vous avez en main deux cartes de valeur 3 et deux cartes 5. Vous défaussez l'une des cartes 3 (mais pas les deux) et vous piochez 3 cartes.

BARON DES GRIFFES

En position défensive !



Choisissez une carte en main. Piochez toutes les cartes de la même valeur dans le deck, puis mélangez le deck.

BARON DES GRIFFES

Choisissez une carte de votre main. Piochez toutes les cartes de même valeur dans le deck, puis mélangez le deck.

- Vous DEVEZ prendre en main toutes les cartes du deck ayant la même valeur que la carte choisie.

- Il est possible de ne trouver aucune carte s'il n'en reste plus dans le deck. Vous mélangez tout de même le deck.

- Vous pouvez consulter la défausse et/ou la pile de score pour savoir combien d'exemplaires d'une certaine valeur il reste dans le deck. Mais vous ne devez pas modifier ces piles.

VALET DES FLEURS

Un pavé dans la mare.



Défaussez toutes les cartes qui correspondent à la couleur du Chef actuel.

REINE DES FLEURS

Une rétractation honnête.



Placez la première carte de la pile de score sur le dessus du deck, face cachée.

ROI DES FLEURS

Ce n'est jamais juste soit blanc soit noir.



Défaussez 2 cartes dont la somme est exactement égale à 9.

PRINCE DES FLEURS

Obsession.



Gardez en main une carte par valeur allant de 1 à 8. Défaussez les cartes en double.

DAME DES FLEURS

Une chute bien amenée.



Défaussez une carte dont la valeur est exactement égale au nombre de vos cartes en main.

BARON DES FLEURS

Être grand seigneur.



Défaussez toutes les cartes de votre main de valeur 1, 2 et 3.

VALET DES FLEURS

Défaussez toutes les cartes qui correspondent à la couleur du Chef actuel.

- Défaussez de votre main les cartes de la couleur du Chef au moment où vous utilisez cette capacité.

REINE DES FLEURS

Placez la première carte de la pile de score sur le dessus du deck, face cachée.

- Cela diminue de 1 votre score (si votre pile de score n'est pas vide).
- La carte que vous venez de placer sur le deck sera la déclaration du Chef pour le prochain dialogue.

ROI DES FLEURS

Défaussez deux cartes dont la somme est exactement égale à 9.

- Vous devez défausser 2 cartes : un 8 & un 1, ou un 3 & un 6, etc.
- Si aucune paire de cartes de votre main ne remplit ce critère, l'activation de cette capacité est sans effet.

PRINCE DES FLEURS

Gardez en main une carte par valeur allant de 1 à 8. Défaussez les cartes en double.

- Les cartes peuvent être défaussées dans n'importe quel ordre.
- Exemple : vous avez en main trois 5, deux 3 et un 2. En activant la capacité du Prince, vous devez défausser deux des trois 5 et un des deux 3.

DAME DES FLEURS

Défaussez une carte dont la valeur est exactement égale au nombre de vos cartes en main.

- Si vous utilisez cette capacité sans cible valide, il ne se passe rien.
- Exemple : vous avez en 4 cartes en main : deux 4, un 2 et un 7. En activant la capacité de la Dame, vous devez défausser un des deux 4.

BARON DES FLEURS

Défaussez toutes les cartes de votre main de valeur 1, 2 ou 3.

- TOUTES les cartes de valeur 1, 2, ou 3 sont défaussées. Vous ne choisissez pas la valeur à défausser.
- La défausse n'est pas optionnelle.
- Vos cartes de valeur 4 et plus ne subissent pas cet effet.

VALET DES YEUX

Homme à tout faire.



Piochez deux cartes, puis défaussez deux cartes.

VALET DES YEUX

Piochez deux cartes, puis défaussez deux cartes.

- Les deux cartes que vous défaussez peuvent provenir de votre main avant la pioche, des cartes piochées, ou une combinaison des deux.

REINE DES YEUX

Vision à long terme.



Regardez les trois premières cartes du deck, puis reposez-les dans le même ordre.

REINE DES YEUX

Regardez les 3 premières cartes du deck, puis reposez-les dans le même ordre.

- Ce n'est pas un jeu de mémoire et vous avez donc le droit de noter les cartes regardées. Vous pouvez aussi les replacer face visible. L'important est de ne pas changer leur ordre.

ROI DES YEUX

Trouver l'angle mort.



Nommez une couleur. Piochez deux cartes, puis défaussez toutes vos cartes en main de la couleur nommée.

ROI DES YEUX

Nommez une couleur. Piochez 2 cartes, puis défaussez toutes vos cartes en main de la couleur nommée.

- Vous pouvez choisir n'importe quelle couleur, y compris une couleur que vous n'avez pas en main.
- Défaussez TOUTES les cartes de la couleur choisie parmi celles piochées et celles de votre main.

PRINCE DES YEUX

Faites comme moi.



Défaussez une carte puis piochez une carte. Répétez ce processus pour chaque Allié épuisé.

PRINCE DES YEUX

Défaussez une carte, puis piochez une carte. Répétez ce processus pour chaque Allié épuisé.

- Vous pouvez défausser des cartes que vous venez de piocher.
- Exemple : vous avez deux Alliés épuisés quand vous utilisez cette capacité. Vous allez donc effectuer trois fois la routine "défaussez une carte, puis piochez une carte", l'une après l'autre. Vous ne pouvez pas le faire moins de trois fois.

DAME DES YEUX

La somme de leurs parts.



Piochez deux cartes, puis défaussez des cartes dont la somme des valeurs est égale au total des valeurs de ces deux cartes.

DAME DES YEUX

Piochez 2 cartes, puis défaussez des cartes dont la somme des valeurs est égale au total des valeurs de ces deux cartes.

- S'il n'y a pas de combinaison possible, vous défaussez les deux cartes piochées.

Exemple : quand vous activez cette capacité vous avez en main deux 1, un 4, un 5 et un 6. Vous piochez deux 3. Vous pouvez défausser un 1 & un 5, deux 1 & un 4, un 6 et même les deux 3 que vous venez de piocher.

BARON DES YEUX

Contre toute attente.



Si votre prochaine Réponse est paire, piochez une carte après avoir répondu. Sinon, défaussez une carte.

BARON DES YEUX

Si votre prochaine Réponse est paire, piochez une carte après avoir répondu. Sinon, défaussez une carte.

- Que votre Réponse marque des points ou non n'a pas d'importance, ce qui compte est que la carte soit paire ou non.
- Si vous utilisez cette capacité alors qu'il ne vous reste qu'une carte en main et que votre Réponse est impaire, la visite ne s'arrête pas immédiatement, vous devez piocher et jouer le prochain dialogue avec cette carte.

VALET DES FEUILLES

Quelqu'un à votre mesure.



VALET DES FEUILLES

Échangez le Chef du Fief que vous visitez avec un Chef neutre jusqu'à deux Fiefs de distance.

- Cette capacité peut avoir jusqu'à 4 cibles possibles (2 à gauche et 2 à droite) ou bien 0 s'il n'y a pas de chef neutre à proximité (dans ce cas, il ne se passe rien).
- Exemple : vous êtes au fief 5. L'activation de cette capacité vous permet d'échanger le Roi des Griffes avec la Reine des Griffes ou le Roi des Feuilles.



- Après l'échange, vous continuez à jouer avec le nouveau chef. Par exemple, si vous avez échangé pour le Roi des Feuilles, vous êtes toujours au fief 5. L'atout est Feuilles pour tous les futures dialogues de la visite. Si vous gagnez, le Roi des Feuilles devient ami (tandis que le Roi des Griffes reste au fief 3).

REINE DES FEUILLES

Mot pour mot.



REINE DES FEUILLES

Utilisez la capacité du Chef que vous visitez.

- Quand vous activez cette capacité, on considère que son texte devient celui du Chef visité.

ROI DES FEUILLES

La bourse ou la vie !



ROI DES FEUILLES

Regardez la première carte du deck. Échangez-la avec une carte de votre main.

- La première carte du deck va dans votre main, et une autre carte de votre main va face cachée sur le deck. L'échange est obligatoire.
- La carte au-dessus du deck sera la déclaration du Chef pour ce dialogue.

PRINCE DES FEUILLES

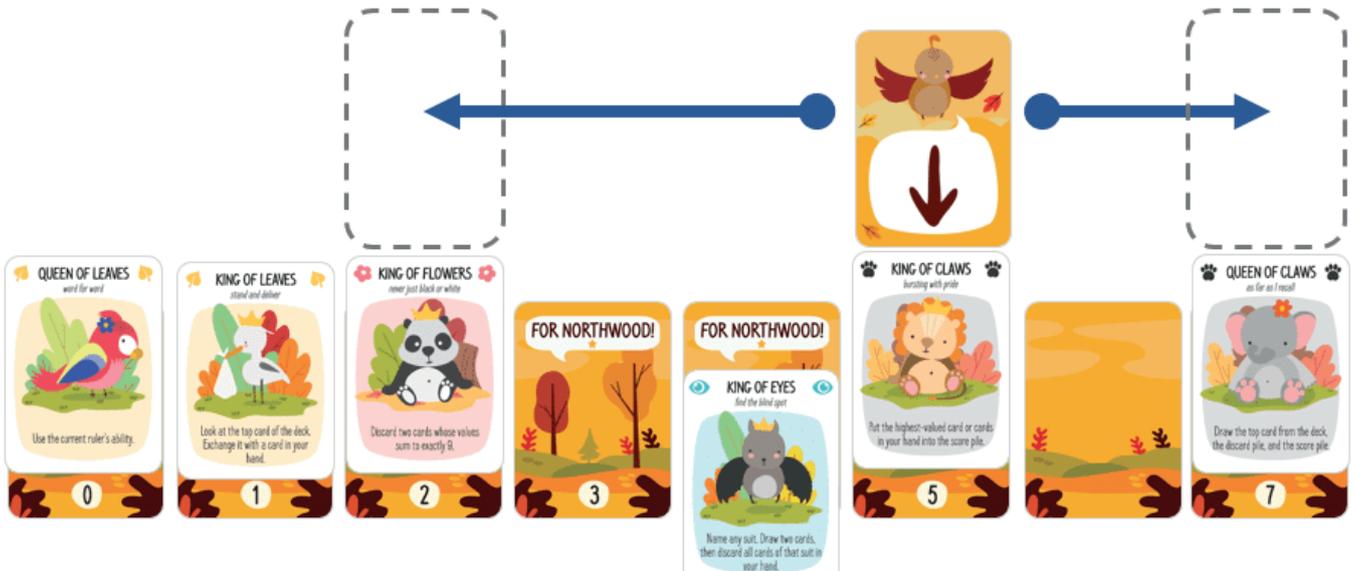
Faisons un essai.



PRINCE DES FEUILLES

Déplacez la carte Visite vers un des deux Fiefs non visités les plus proches (de plus faible ou de plus forte valeur).

- Après l'activation de la capacité, continuez la visite comme si le nouveau Fief était celui que vous aviez choisi en premier lieu. Activer cette capacité change le score de la cible, le chef actuel et possiblement l'atout.
- Exemple : vous êtes au Fief 5. Activer cette capacité vous donne le choix entre le Fief 7 ou le 2 (le Fiefs 3,4 et 6 ont déjà été visités).



- Si vous choisissez d'aller au Fief 2, l'atout est désormais Fleur pour le reste de la visite. Le score à atteindre est 2 et non 5. Le chef actuel est le Roi de Fleurs et il deviendra ami si vous gagnez ce Fief.
- Comme vous êtes parti du Fief 5, il est toujours considéré comme non visité. Vous pouvez choisir de le visiter à nouveau plus tard et cela reste une cible possible pour l'activation du Prince des Feuilles.

DAME DES FEUILLES

Pression des pairs.



DAME DES FEUILLES

Piochez une carte. Redressez un autre Allié épuisé.

- Redresser un autre Allié épuisé n'est pas optionnel.
- S'il n'y a pas d'autre Allié épuisé, ne piochez qu'une carte.
- Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour redresser la Dame des Feuilles elle-même après l'avoir inclinée.

BARON DES FEUILLES

Son vrai visage.



BARON DES FEUILLES

Vous pouvez échanger une carte en main avec la première carte de la défausse si elle est de même valeur. Faites de même pour la pile de score.

- Cette capacité vous permet de changer deux cartes de votre main si celles-ci sont de même valeur que la première carte de la défausse ou celle de la pile de score. Si votre main est [1[🌸], 1[🐾], 4[🌸], 5[🐾], 6[🌸]] et que la défausse est 1^{👁️} et la pile de score est 6[🌸], vous pouvez:
 - échanger le 1 des Fleurs ou le 1 des Griffes avec le 1 des Yeux ;
 - échanger le 6 des Feuilles de votre main avec le 6 des Fleurs de la pile de score.