

NOBI NOBI ÉPÉE

RÈGLES DU JEU



Arclight
Games

TAKASHI KONNO



NOBI NOBI ÉPÉE

De grandes aventures dans une petite boîte !

Dragons, esprits, paladins, temples à explorer
et nobles à protéger...

Bienvenue dans un monde de *fantasy* et
de combat !

Dans ce jeu de rôle sur table dynamique
et fluide, votre quête se construit carte après
carte, au fil des indications et des multiples
rebondissements.

Lancez les dés, jouez vos cartes et créez
votre histoire entre amis. Hormis votre
imagination, tout ce dont vous avez besoin
tient dans cette boîte !

Simple et didactique, Nobi Nobi séduira
les rôlistes expérimentés comme les novices !

CONTENU

8 CARTES PERSONNAGE

Chacune représente un personnage
aux métier, capacités et compétences
différents. Le recto et le verso sont
différents. Choisissez le personnage
dont la compétence ou simplement
l'illustration vous plaît le plus.



20 CARTES LUMIÈRE

Vous les obtenez lorsque vous réussissez une Scène. Les cartes Lumière
ajoutent des capacités intéressantes aux personnages.

20 CARTES TÉNÉBRES

Vous les obtenez lorsque vous échouez au Test d'une Scène. Les cartes
Ténèbres ajoutent des caractéristiques inattendues aux personnages
et les rendent plus intéressants.

CARTE LUMIÈRE



Effet :
Il peut s'agir
d'un Bonus
aux valeurs
de compétence
ou d'une nouvelle
compétence.

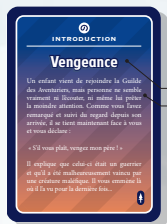
CARTE TÉNÉBRES



Nom
Description
Effet

8 CARTES INTRODUCTION

Ces cartes contiennent une introduction à l'histoire. Il est conseillé de les utiliser comme référence lors des premières parties.



Nom

Description

40 CARTES SCÈNE

Le contenu de ces cartes varie beaucoup, de combats à des situations de la vie quotidienne.

C'est en reliant les différentes scènes que vous créez votre propre histoire.



Nom

Description

Test

8 CARTES DÉNOUEMENT

À tirer au sort en fin de partie. Montre la conclusion de l'histoire et le Test final à surmonter.



Nom

Description

Test

6 DÉS À 6 FACES

Ces dés servent à animer et faire avancer l'histoire. Ils sont à placer au centre de la table pour que tous les joueurs y aient accès facilement.



CARTE MJ

Cette carte indique qui est le MJ (Meneur de Jeu). Elle est passée de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de chaque Scène.



CARTE PROTAGONISTE

Cette carte indique qui est le Protagoniste de la Scène. Elle est passée de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de chaque Scène.



RÈGLES DU JEU

Il suffit de les parcourir pour savoir jouer.

CARTE RÉFÉRENCE

Un résumé des règles de Nobi Nobi en une seule carte.

À garder à portée de main pendant les premières parties.



2 CARTES DE TABLES SPÉCIALES

Il s'agit de 2 cartes, Objets 1 et 2 et Ennemis 1 et 2, que vous pouvez utiliser en lançant deux dés, pour créer aléatoirement des objets et des ennemis lorsque vous en avez besoin lors d'une scène et qu'aucune idée ne vous vient à l'esprit.



DÉROULEMENT DU JEU

PRÉPARATION DU JEU > PAGE 7

- Choisissez une carte Personnage.
- Choisissez le premier MJ.
- Déterminez le premier Protagoniste (joueur à la gauche du MJ).
- Piochez une carte Introduction.

PROGRESSION DU JEU > PAGE 10

- Le MJ pioche une carte Scène et la lit à haute voix.
- La carte propose une épreuve de type Test ou Roleplay.
- Le Protagoniste obtient une carte Lumière si la scène est réussie ou une carte Ténèbres en cas d'échec.
- Les rôles (et les cartes associées) de MJ et de Protagoniste se déplacent d'un joueur vers la gauche.

SCÈNE TEST > PAGE 11

- La carte indique quel Test effectuer : Force ou Technique.
Pour exécuter un Test, lancez deux dés, additionnez la valeur des deux dés à celle de la caractéristique testée du Protagoniste.
- Comparer le total obtenu avec la difficulté du Test : s'il est égal ou supérieur à la difficulté, le Test est réussi ! Sinon, c'est un échec.

SCÈNE ROLEPLAY > PAGE 13

- La résolution de la Scène est racontée.
- Le MJ décide librement si la Scène est un succès ou un échec, en tenant également compte des réactions des autres joueurs.

Les compétences sont utilisées avant de lancer les dés. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule Compétence par Scène.

DÉNOUEMENT > PAGE 15

- Quand chaque joueur a été MJ 3 fois, démarrez le Dénoement.
- Piochez une carte Dénoement.
- Effectuez le Test final et narrez la fin de l'aventure.

PRÉPARATION DU JEU

CHOISISSEZ UNE CARTE PERSONNAGE

Il y a 8 cartes Personnage, recto/verso, pour un total de 16 Personnages. Certains changent non seulement d'apparence, mais de capacités entre le recto et le verso. Choisissez librement un Personnage par joueur.

PRÉPAREZ LA TABLE

Mélangez séparément chacun des paquets de cartes Scène, Lumière et Ténèbres puis posez-les face cachée au centre de la table, avec les dés. Mélangez également les paquets Introduction et Dénoement puis mettez-les de côté, ils ne serviront qu'une fois par partie.

CHOISISSEZ LE PREMIER MJ ET LE PREMIER PROTAGONISTE

Par une méthode de votre choix (en jouant à pierre, papier, ciseaux, etc.), choisissez le premier MJ. Si quelqu'un a déjà de l'expérience dans les jeux de rôle (JDR), il est recommandé pour ce rôle. Ce joueur reçoit la carte MJ. Le joueur à sa gauche devient le premier Protagoniste et reçoit la carte correspondante.

INTRODUCTION

Un des joueurs pioche une carte Introduction et la lit à haute voix. Une fois que tout le monde s'imaginé la scène, vous êtes prêts : il est temps de partir à l'aventure !





Les préparatifs
et l'introduction
sont terminés,
commencez à jouer !

Vous pouvez également
modifier l'introduction
et l'adapter au type
d'aventure que
vous souhaitez vivre !

DÉROULEMENT DU JEU

- Le MJ pioche une carte Scène et la lit à haute voix.
- Le Protagoniste tente de résoudre la Scène par un Test (=> page 11) ou par Roleplay (=> page 13).
- Le Protagoniste obtient une carte Lumière en cas de Succès ou une carte Ténèbres dans le cas contraire.
- Les cartes MJ et Protagoniste passent au joueur suivant dans le sens horaire : le Protagoniste devient le MJ, le joueur à sa gauche devient le Protagoniste.

Le jeu se poursuit en répétant ce processus.

COHÉRENCE ENTRE LES SCÈNES

Parfois, la carte Scène que vous venez de piocher ne semblera pas avoir grand-chose à voir avec la précédente. La tâche du MJ est précisément de relier narrativement les scènes. Peu importe que le lien semble faible ou forcé : l'important est la créativité. Pas la peine de vous inquiéter du résultat : des liens étranges et inattendus peuvent donner des développements encore plus intéressants !

CARTES OBTENUES

Placez les cartes Lumière et Ténèbres face visible sur la table devant le Personnage du joueur qui les a obtenues.



SCÈNE DE TEST

- Le Protagoniste lance 2D (2 dés à 6 faces) et ajoute la valeur de la caractéristique requise par le Test : la Force ou la Technique.
- Si le total obtenu est supérieur ou égal à celui requis dans le cadre du Test (par exemple « Technique : 11 »), le Test est réussi.
Si le total est inférieur, le Test est un échec.

Parfois, certaines cartes vous donnent des instructions supplémentaires à suivre pour résoudre un Test.

LES COMPÉTENCES

Chaque personnage possède une Compétence qui peut vous aider à réussir les épreuves. Les capacités peuvent également être obtenues grâce aux cartes Lumière et Ténèbres.

- Les descriptions des compétences indiquent quand et comment vous pouvez les utiliser. Par exemple, « Test personnel » signifie que vous ne pouvez utiliser la compétence que lors de vos propres Tests ; « Test avec autrui » signifie que vous pouvez l'utiliser pour aider un autre personnage dans ses Tests. « Permanent » indique une compétence toujours active.
- Si vous souhaitez utiliser une compétence pour le Test d'une Scène, vous devez le déclarer AVANT de lancer les dés.
- Sauf indication contraire, chaque personnage ne peut utiliser qu'une seule compétence par scène.

Remarque : les personnages et cartes du MJ n'interviennent pas durant la Scène.





SCÈNE DE ROLEPLAY

Suivez les instructions sur la carte Scène et dites ce que votre personnage dit et fait « en tant que personnage ».

C'est ici que vous pratiquez le Roleplay, le fameux « jeu de rôle ». Mais n'ayez pas peur : pas besoin de grandes capacités d'improvisation, de préparation théâtrale ou autre ! Vous pouvez vous contenter de vous exprimer normalement, en disant « J'ai fait ceci » ou « Je vais faire cela ».

L'important est de s'amuser ensemble en essayant d'impliquer les autres.

SUCCÈS OU ÉCHEC

Dans les Scènes de Roleplay, le MJ n'intervient pas, mais décide seul du succès ou de l'échec de la Scène. Il peut dire « J'ai aimé ton idée, c'est un succès ! » ou bien « Ton interprétation était géniale, mais c'est un échec. » Il peut décider librement, peu importe sa décision, ce n'est pas un problème.





DÉNOUEMENT

Une fois que tous les joueurs ont été MJ 3 fois, l'histoire touche à sa fin. Les joueurs vont devoir relever un ultime défi !

L'ÉPREUVE DU DÉNOUEMENT

- Il n'y a pas de MJ durant le Dénouement. Tous les joueurs gèrent ensemble la scène.
- Seules les Compétences ayant la mention « Tous les Tests » ou « Permanent » peuvent être utilisées.
- Les PNJ (Personnages Non Joueurs, les personnages secondaires) peuvent intervenir s'ils sont fournis par des cartes Lumière ou Ténèbres.

VAINCRE LE BOSS FINAL !

Un joueur pioche une carte Dénouement et la lit à haute voix. Tous les dénouements ne se résument pas à un affrontement final contre un dernier ennemi plus puissant. Si vous préférez conclure l'histoire par une bataille épique, vous pouvez piocher dans le paquet de Dénouements jusqu'à obtenir celui qui vous convient.

RACONTER LA FIN DE L'AVENTURE

Même si vous échouez au dernier Test, cela ne signifie pas que le jeu lui-même est terminé. Vous pouvez rejouer, en quête de nouvelles aventures ou de vengeance. Passer de bons moments entre amis est par ailleurs toujours une réussite ! Une fois l'aventure terminée, si vous avez encore le temps, vous pouvez en commencer une nouvelle, peut-être en changeant de personnage.



Le succès ou l'échec
n'est pas très important.

L'aventure vous entraînera dans
des échanges et interactions,
menant à l'inévitable Dénouement...
Il suffit de faire confiance aux dés
et à vos compagnons d'aventure !

farewell...

JOUER À DEUX

Le nombre de joueurs recommandé pour ce jeu est de 3 à 5 (appelé « jeu normal » ci-dessous), mais il peut se jouer à 2 en modifiant les règles comme indiqué ci-dessous.

- Chaque joueur choisit 2 cartes Personnage, une principale et une secondaire qui l'aide.
- Les deux joueurs jouent à tour de rôle le Protagoniste/MJ de la scène et se relaient comme dans le jeu normal.
- Le MJ peut utiliser ses propres Personnages pour aider le Protagoniste.
- Les Personnages secondaires des joueurs ne peuvent pas obtenir de cartes Lumière ou Ténèbres.
- Une fois que les 2 joueurs ont été 3 fois MJ, comme dans le jeu normal, ils passent au Dénouement.

JEU SOLO

Avec ces modifications, vous pouvez même jouer seul !

- Choisissez un personnage.
- Tirez une carte Scène et procédez au Test comme d'habitude. Vous êtes chaque tour à la fois le Protagoniste et le MJ. Diminuez la difficulté des Tests de 4. Pour les Scènes Roleplay, imaginez comment elles se déroulent et se résolvent.
- Au lieu de parler, écrivez ce que votre personnage fait et dit pendant les Scènes. Vous pouvez le faire sur papier, sur votre ordinateur ou pourquoi pas publier sur les réseaux sociaux !
- Après cinq Scènes, tirez la carte Dénouement.
- Ignorez le Test du dénouement. Imaginez plutôt comment il s'est résolu de la manière la plus intéressante et écrivez-le.
- Écrivez un dénouement à l'histoire, puis relisez-le et corrigez-le si nécessaire. Il est maintenant prêt à être partagé !

AUTRES RÈGLES

UTILISER LES CARTES ENNEMIS/OBJETS

Parfois, il arrivera que vous soyez à court d'imagination pour relier les scènes ou décrire leur résolution.

Dans ce cas, vous pouvez utiliser ces cartes en lançant les dés pour choisir les éléments au hasard.

Attention à ne pas trop faire usage de cette aide, ne laissez pas votre imagination trop se reposer !



GLOSSAIRE

JDR

Jeu de rôle : jeu joué autour d'une table avec des conversations et des dés. Au cours de sa longue histoire, d'innombrables règles et récits d'aventures ont été créés. NOBI NOBI est l'un des plus compacts d'entre eux.

PJ

Personnage Joueur, l'alter ego du joueur. Dans d'autres JDR, vous pouvez créer votre propre PJ, ce qui est également très (très très !) amusant.

MJ

Meneur de Jeu : l'arbitre et narrateur du JDR. Un rôle qui peut sembler difficile, mais qui est particulièrement amusant et qui n'existe nulle part ailleurs. Dans « NOBI NOBI », un système de MJ tournant est utilisé.

Carte Lumière

Les cartes Lumière ajoutent des capacités supplémentaires intéressantes aux personnages.

Carte Ténèbres

Les cartes Ténèbres ajoutent des caractéristiques inattendues aux personnages et les rendent plus intéressants.

2D

Deux dés (D pour dé).

Force

La vigueur et la détermination du PJ.

Technique

La capacité du personnage à être concentré et efficace.

Compétence

La capacité spéciale du PJ. Chaque compétence a ses propres modalités d'utilisation indiquées sur la carte Personnage.



L'icône en bas de la carte indique qu'il s'agit d'une carte de « NOBI NOBI - ÉPÉE ». Elle est pratique pour trier les éléments après y avoir joué en mélangeant avec d'autres séries.

NOBI NOBI



Arclight
Games



DON'T PANIC GAMES
38, rue Notre-Dame de Nazareth
75003 Paris - FRANCE
www.dontpanicgames.com

Game design et illustrations : Takashi Konno
Édition Japon : Arclight, Inc.
© 2021 FRONTIER PUB / Arclight, Inc.
Édition Française © 2024 DON'T PANIC GAMES

Version Française par Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Édition française : Ghislain Bonnotte
Traduction : Yasuyo Kajita et Ghislain Bonnotte
Maquette : Franck Ferrandis
Correction : Mélissa Veludo
Production : Nicolas Aubry (Synergy Games)
Coordination : Jeanne Bucher
Communication : Julie Debonne et Alexandra Sacone



Peut être combiné avec
NOBI NOBI MAGIE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE



1-5



10+



30-60
min.

Adresses sur quefairedemesdechets.fr