

LES AVENTURES DE ROBIN DES BOIS

LIVRET
DE RÉFÉRENCE

IMPORTANT

Ceci n'est pas un livret de règles, mais un livret de référence. Ne le lisez pas avant de jouer !

Si vous jouez à ce jeu pour la première fois, lisez d'abord le guide d'introduction et suivez les instructions qui y figurent. En quelques minutes à peine vous pourrez commencer la première aventure !



Matériel



5 pions Robin des Bois



5 pions Belle Marianne



5 pions Petit Jean



5 pions Will Scarlet



3 pions Guy de Gisbourne



1 pion Corbeau



1 pion spécial



1 plateau de jeu
(en 8 parties,
dans son étui)



1 livre
d'aventures



1 sac en tissu



12 sabliers



1 pion Ménestrel



10 disques en bois



1 flèche en bois



40 60 6 6 6 6 6
130 cubes en bois



Déplacement et plateau de jeu

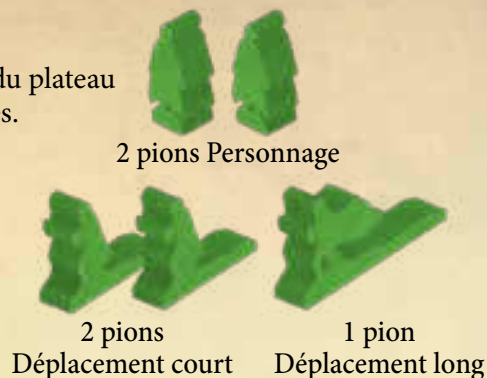
Dans ce jeu, on utilise le mot « fenêtres » pour désigner les parties amovibles du plateau et « ouvertures » pour les zones creuses qui apparaissent en retirant les fenêtres.

Personnages

Chaque joueur dispose de 5 pions : 2 pions Personnage (représentés de face) et 3 pions Déplacement (représentés de profil). Parmi ces derniers, il y a 2 pions Déplacement court et 1 pion Déplacement long.

Les joueurs se déplacent en **juxtaposant leurs pions sur le plateau**.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos pions. En revanche, vous devez toujours terminer votre déplacement avec votre second pion Personnage.

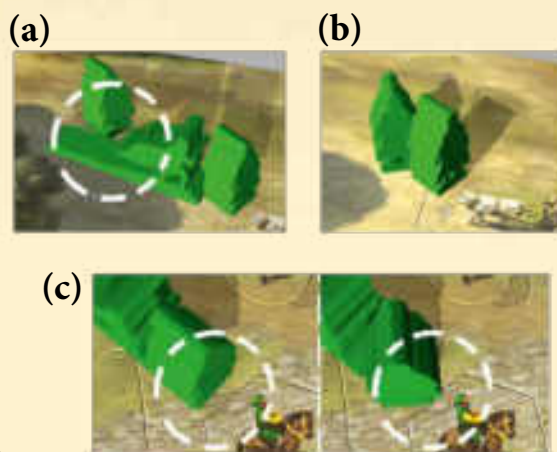


Remarque : si, au moment de placer les pions Déplacement, certains pions sont légèrement décalés, ce n'est pas très grave puisque vous êtes ensemble contre le jeu : c'est donc à vous de décider à quel point vous souhaitez être précis dans l'exécution de vos déplacements.

(a) Vous pouvez décaler un pion Déplacement pour réduire la distance parcourue et ne pas aller trop loin. L'essentiel, c'est que tous vos pions se touchent.

(b) Si vous souhaitez faire un tout petit déplacement, vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos pions Déplacement. Vous pouvez tout simplement juxtaposer votre second pion Personnage au premier.

(c) Vous pouvez tout à fait placer votre second pion Personnage en biais afin de prolonger un peu la distance parcourue (et atteindre une fenêtre, par exemple).



Vous ne **pouvez pas traverser** les zones de forêt, la rivière ou la cascade, ni passer à travers les rochers, les maisons, les remparts du château, les charriots, les objets, les animaux ou les autres personnages. Tous ces éléments doivent être contournés.



Remarque : de manière générale, ne traversez pas les dessins (même si, selon vous, vous passez en réalité « derrière » un arbre ou une maison). Respectez toujours le contour des zones tel qu'il est dessiné !



Cas particulier n° 1 : des joueurs peuvent être amenés à abattre un arbre au cours de la partie. Vous pouvez alors **passer par-dessus le tronc de cet arbre** (une fois au sol). Ce dernier ne bloque pas non plus la route de Guy de Gisbourne.

Cas particulier n° 2 : les flaques d'eau dans la forêt **peuvent être traversées**.



Zones de lumière

Voici des exemples de zones de lumière :

Important : les zones de lumière sont toutes les zones claires du plateau. Tout le reste est considéré comme étant dans l'ombre.



Sauter (sur les passerelles dans les arbres)

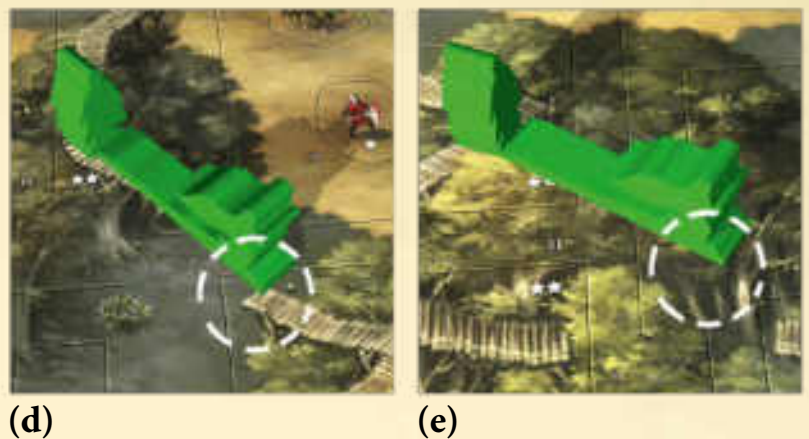
Au cours de l'aventure, des passerelles apparaîtront dans les arbres. Les joueurs peuvent : (a) **sauter** d'une passerelle à une autre, (b) **descendre** d'une passerelle jusqu'au sol ou (c) **monter** jusque sur une passerelle.



(d) Ce saut est **valide**, car le pion Déplacement atteint un endroit accessible (le sol ou la passerelle). Le joueur concerné pourra donc choisir d'utiliser un autre pion pour descendre jusqu'au sol ou poursuivre sur la passerelle d'en face.

(e) Ce saut n'est **pas valide**, car le pion Déplacement n'atteint pas d'endroit accessible.

Remarque : lorsqu'un joueur se trouve sur une passerelle, il ne peut être repéré ni par les **Gardes** ni par **Guy de Gisbourne**.



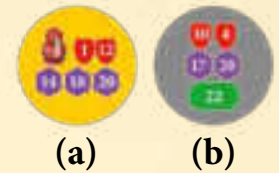
Sceaux

Les sceaux sont utilisés de différentes façons. Tout vous sera expliqué au cours de l'aventure.

Exemple (a) : l'Espoir diminue de 1. Retournez les fenêtres des Gardes 1 et 12 et des Nobles 14, 18 et 20 si aucun sablier ne se trouve sur ces fenêtres.

Remarque : l'action retourner signifie que les Gardes et les Nobles en question peuvent apparaître ou disparaître.

Exemple (b) : retournez les fenêtres des Gardes 10 et 4, des Nobles 17 et 20, si aucun sablier ne se trouve sur ces fenêtres, et du Carrosse 22.



Cas particulier : s'il est demandé aux joueurs de **tirer un sceau** du sac **alors qu'il n'y en a plus**, remplacez tous les sceaux dans le sac **à l'exception** des deux qui indiquent entre autres un Carrosse (symboles octogonaux 22 et 24). Tirez ensuite 1 sceau du sac et appliquez-en les effets.

Bannière de l'Espoir et Fin tragique

Au début de chaque partie, placez le pion Ménestrel sur la bannière de l'Espoir, au nombre indiqué. Si le pion Ménestrel atteint 0, retirez 1 sablier au moment de l'étape 6 des Sombres événements rouges.

Remarque : l'Espoir ne peut jamais descendre en dessous de 0. Si le comté perd davantage d'Espoir, ignorez les pertes supplémentaires.

S'il n'y a plus aucun sablier sur la Fin tragique, la partie est **immédiatement perdue** et les joueurs doivent lire la fin de leur histoire à la **page 213**.

Important : les joueurs qui ont perdu **doivent lire la page 213**, car ils y apprendront comment reprendre lors de la prochaine partie.



Comment aborder les aventures ?

Dans *Les Aventures de Robin des Bois*, les joueurs tissent un **récit cohérent**. Chaque aventure vous présente de nouvelles règles, d'où l'importance de les faire dans l'ordre. **Pour la première partie**, le **guide d'introduction** vous accompagne. À la fin de chaque aventure, le livre d'aventures indique aux joueurs comment poursuivre la prochaine fois et où placer les deux marque-pages.



Tours de jeu et actions

À chaque tour de jeu, on tire un disque du sac et on applique ses effets avant de tirer le disque suivant. Empilez ces disques sur la roue du moulin (en bas à droite du plateau de jeu). La couleur du disque tiré indique le joueur dont c'est le tour.



C'est le tour de Robin des Bois.



C'est le tour de Belle Marianne.



C'est le tour de Petit Jean.



C'est le tour de Will Scarlet.



Tous les joueurs jouent 1x dans l'ordre de leur choix.



Appliquez les Sombres événements rouges.



Appliquez les Sombres événements violets.

Remarque : n'ajoutez le second disque violet que lorsque cela vous sera indiqué dans le livre d'aventures.



Choisissez ensemble un joueur. Ce dernier peut immédiatement jouer un tour.

Remarque : n'ajoutez le second disque gris que lorsque cela vous sera indiqué dans le livre d'aventures.

Un tour de jeu ressemble toujours à cela :

1. Se déplacer

Juxtaposer les pions.

Cas particulier : un joueur peut décider de ne pas se déplacer. Dans ce cas, il reste où il se trouve. Si un joueur est capturé par un Garde, il ne **peut pas** se déplacer.



2. Économiser ses forces

Si un joueur n'utilise pas son pion Déplacement long, il ajoute 1 cube blanc dans le sac.

Cas particulier : un joueur capturé ou qui décide de ne pas se déplacer n'utilise pas son pion Déplacement long. Il économise donc également ses forces et peut ajouter 1 cube blanc dans le sac.



3. Effectuer l'une des trois actions possibles

L'endroit où se trouve le joueur détermine le type d'action qu'il peut faire.

- Il ne peut **explorer** que s'il se trouve sur une fenêtre avec un « ? ».
- Il ne peut **combattre** que s'il se trouve sur la fenêtre d'un **ennemi**.
- Il ne peut **échanger des objets** avec un autre joueur que si leurs pions se touchent.



Explorer / Combattre / Échanger des objets

Cas particulier n° 1 : même si le pion du joueur touche deux fenêtres avec un point d'interrogation, il ne peut en explorer qu'une seule à son tour.

Cas particulier n° 2 : si le pion du joueur touche une fenêtre avec un point d'interrogation mais qu'il est en même temps à portée de flèche d'un ennemi, il **doit choisir** l'action qu'il veut faire pendant son tour (explorer ou combattre).

1. L'action explorer

Lorsque le pion Personnage d'un joueur se trouve sur une fenêtre (ou dans une ouverture du plateau) indiquant un point d'interrogation, il peut l'explorer. Le nombre inscrit sur la fenêtre indique la page correspondante dans le livre d'aventures.

Un **autre joueur** lit à voix haute la page en question, décrivant ainsi le déroulement de l'exploration.

Important : les fenêtres qui ne portent pas de « ? » ne peuvent pas être explorées ! De plus, les joueurs doivent connaître le nom de l'aventure en cours pour se rendre à la bonne page du livre d'aventures lors de l'exploration.

Remarque : il vous sera souvent demandé de retourner la fenêtre après votre exploration. Replacez ensuite votre pion dans la même position qu'avant.



2. L'action combattre

Le pion du joueur actif doit se trouver sur la fenêtre de son adversaire pour pouvoir le combattre (à moins qu'il ne s'agisse d'un Garde et que le joueur possède un arc).

Le joueur tire ensuite 3 cubes du sac, l'un après l'autre. S'il ne tire que des cubes violets, il ne réussit pas à vaincre son adversaire et rien ne se passe. À son prochain tour, il pourra faire une nouvelle tentative. S'il tire 1 cube blanc, l'adversaire est vaincu et le joueur arrête immédiatement de tirer des cubes.

Les **cubes** qui ont été tirés **ne retournent jamais dans le sac**. Remettez-les dans la **réserve**. Si l'adversaire a été vaincu, retournez sa fenêtre. La récompense obtenue pour avoir vaincu des Gardes ou des Nobles est indiquée dans l'ouverture du plateau, sous la fenêtre.

Important : lorsqu'un Garde ou un Noble est vaincu et retourné sur sa face cachée, placez également 1 sablier sur sa fenêtre pour qu'il ne revienne pas trop vite. Le joueur replace son pion de sorte à toucher cette fenêtre.

Affronter des ennemis spéciaux

Pour vaincre certains adversaires, le joueur doit tirer plus d'1 cube blanc.

Cas particulier : un joueur peut décider d'arrêter de piocher des cubes avant la fin du combat s'il pense qu'il ne pourra plus obtenir le nombre suffisant de cubes blancs.

La récompense pour avoir vaincu ces ennemis spéciaux est indiquée dans le livre d'aventures.

Combattre avec un arc

Si un joueur possède un arc, il peut juxtaposer la flèche en bois à son pion (a). Si la pointe de la flèche touche la fenêtre d'un Garde, il peut combattre à distance. L'arc ne fonctionne **que contre les Gardes** ! La flèche peut également être placée en quinconce, si le joueur se trouve trop près du Garde (b).



Cas particulier : s'il est capturé **et** s'il possède un arc, Robin peut utiliser ce dernier en plus de sa capacité spéciale pour combattre le Garde.

3. L'action échanger des objets

Si le pion d'un joueur touche celui d'un autre joueur, les 2 joueurs concernés peuvent s'échanger librement des objets (autant qu'ils le souhaitent). Quand un joueur donne 1 objet, il retire 1 cube de sa couleur de l'objet, sur le parchemin des objets, et le remplace par 1 cube de la couleur du joueur qui reçoit l'objet. Cela compte comme une action : le joueur actif ne peut donc plus explorer ou combattre pendant ce tour.





Sombres évènements rouges

Lorsque vous tirez le disque rouge du sac, appliquez les effets des Sombres évènements rouges. Voici un résumé des Sombres évènements :

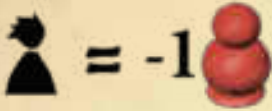
1. Un Carrosse arrive (peut-être) au château.



S'il y a un Carrosse révélé dans la forêt, retournez-le et retournez également une fenêtre octogonale au choix dans le château.

Remarque : à partir du moment où ils se trouvent dans le château, les Carrosses ne peuvent plus être volés.

2. L'Espoir faiblit dans le comté.



Décalez le pion Ménestrel sur la bannière de l'Espoir d'autant de crans vers la gauche que le nombre de joueurs.

Remarque : la jauge d'Espoir ne peut pas descendre en dessous de 0. Ignorez les pertes supplémentaires.

3. Tirer 1 sceau du sac.



Il se place sur le 1^{er} emplacement de sceau libre en haut à gauche du plateau. Placez les sceaux de gauche à droite, en commençant par l'emplacement numéro 1.

- Si le sceau représente le pion Ménestrel, perdez 1 d'Espoir.
- Si aucun sablier n'est posé sur ces fenêtres, retournez les fenêtres des Gardes (ovales) et des Nobles (hexagonales) indiquées.

Conseil : quand vous révélez un Noble, n'hésitez pas à regarder la récompense qu'offre sa défaite.

Remarque : sur la quatrième de couverture du livre d'aventures se trouve un schéma qui indique où est placé chaque Garde, Noble ou Carrosse sur le plateau.

Cas particulier n° 1 : si un sceau indique un Garde révélé, retournez-le face cachée. Cela s'applique même si le Garde en question se trouve dans la même zone de lumière qu'un joueur et qu'il est censé capturer ce dernier à l'étape 4 des Sombres évènements. Le joueur en question a beaucoup de chance.

Cas particulier n° 2 : si un sceau indique un Garde qui retient un joueur captif, ne le retournez pas, même s'il apparaît sur le sceau. Le joueur demeure prisonnier du Garde.

Cas particulier n° 3 : si un sceau indique un Noble sur lequel se trouve un joueur, retournez-le malgré tout ; il échappe alors au joueur.

Cas particulier n° 4 : si un sceau indique un Garde sur lequel se trouve le Corbeau, retournez-le malgré tout et remplacez le Corbeau sur le Camp secret.

- Deux des sceaux indiquent un Carrosse (symbole octogonal). Retournez également ces fenêtres pour faire apparaître les Carrosses en question.



Règles concernant les Carrosses

Un joueur peut voler un Carrosse et s'en servir pour pénétrer dans le château. Pour ce faire, il doit d'abord vaincre le cocher.

Pour cela, il doit tirer 2 cubes blancs du sac lors d'un même tour.

Récompense : le joueur retourne la fenêtre du Carrosse en question. Il retourne également sur sa face visible la fenêtre octogonale de son choix dans la cour du château. Il peut alors placer son pion Personnage sur le toit du Carrosse. De là, il peut sauter par terre ou atteindre les remparts du château.

Cas particulier : si 2 personnages se trouvent sur la fenêtre d'un même Carrosse au moment où le cocher est vaincu, ils peuvent tous deux se rendre dans l'enceinte du château.



4. Les Gardes passent à l'attaque.

Un joueur n'est protégé des Gardes que lorsque son pion Personnage est **entièrement caché** dans une zone d'ombre. Si, **au moment où le disque rouge est tiré**, un joueur se trouve dans la même zone de lumière qu'un Garde révélé, alors le joueur est capturé : placez son pion Personnage sur le Garde en question. Le comté perd immédiatement **2 d'Espoir**.

Important : un Garde ne capture pas automatiquement un joueur qui entre dans la même zone de lumière que lui. Il le capture **uniquement** lorsque le disque rouge est tiré.

Remarque 1 : un Garde ne peut capturer qu'un seul joueur (dans le cas où plusieurs joueurs se trouvent dans la même zone de lumière que lui). Il capture toujours celui qui est le plus proche de lui.

Remarque 2 : le comté ne perd pas d'Espoir si le disque rouge est à nouveau tiré alors qu'un Garde retient un joueur captif.

Lorsque c'est à nouveau le tour du joueur capturé, il peut tenter de se libérer en combattant.

Cas particulier : un joueur peut combattre un Garde qui retient un autre joueur pour libérer ce dernier et lui permettre de se déplacer.



5. Le temps passe.

Retirez **1 sablier** de la **Fin tragique** ainsi que tous les sabliers qui se trouvent sur les fenêtres des **Gardes** ou des **Nobles**.



6. Si la jauge d'Espoir est à 0...

... retirez 1 sablier supplémentaire de la **Fin tragique**. Lorsque le dernier sablier est retiré, la partie est perdue. Lisez la **page 213** du livre d'aventures pour apprendre comment se termine votre aventure.



Sombres évènements violets

Lorsque vous tirez le disque violet du sac, appliquez les effets des Sombres évènements violets.



1. La menace croît.

Ajoutez **1 cube violet par joueur** dans le sac.

Cas particulier : s'il n'y a plus suffisamment de cubes violets dans la réserve (le cas se présente rarement), n'ajoutez que ceux disponibles et ignorez les cubes manquants.



2. Sire Guy de Gisbourne vous traque.

Ce personnage se déplace en empruntant le chemin le plus court en direction du joueur le plus proche. **Important** : dans ce cas précis, les zones d'ombre **ne protègent pas** le joueur.

Guy de Gisbourne se déplace de la même façon que les joueurs. Juxtaposez son pion Déplacement et son second pion Personnage à son premier. Lui non plus ne peut pas traverser les zones de forêt, la rivière ou la cascade ni passer à travers les rochers, les maisons, les remparts du château, les charriots, les objets, les animaux ou les autres personnages.

Pour déterminer quel joueur est le plus proche de lui, ne regardez pas la distance à vol d'oiseau, mais plutôt le chemin à parcourir en prenant en compte les éléments à contourner. Le pion de Guy de Gisbourne ne peut pas effectuer de détours ni être placé en biais pour éviter le pion d'un joueur.

Si Gisbourne touche le pion d'un joueur, ce dernier perd l'un de ses pions Déplacement pour le reste de l'aventure.

Cas particulier : si un joueur venait à perdre ses 3 pions Déplacement (le cas se présente rarement), il doit abandonner la partie et le comté perd 5 d'Espoir.

Remarque 1 : Gisbourne ne peut pas voir (et donc ignore) les joueurs qui se trouvent au Camp secret, sur les passerelles, dans la charrette de paille ou dans le château.

Remarque 2 : si aucun joueur n'est visible pour Gisbourne (par exemple s'ils se trouvent tous sur des passerelles dans les arbres), ce dernier ne se déplace pas.

Remarque 3 : même si un joueur est capturé par un Garde, Gisbourne se déplace vers lui s'il est le joueur le plus proche de lui.



Blasons

Si c'est la première fois que vous jouez une aventure, le blason doit indiquer « I ». Si vous rejouez une aventure, retournez le blason sur la face « II ». L'aventure sera alors tout à fait différente. Quand vous prenez le livre d'aventures pour lire un passage, soyez vigilant aux « I » et « II » et lisez le texte correspondant à votre situation. Si vous ne réussissez pas l'aventure au bout du deuxième essai, le blason reste sur « II » pour les tentatives suivantes. Vous saurez mieux à quoi vous attendre et la partie sera grandement facilitée.



Conseils

- **Combattre des Gardes ou des Nobles** permet d'**insuffler de l'Espoir** au comté. Les joueurs doivent faire attention à la **jauge d'Espoir**, et **éviter qu'elle atteigne 0**. Quand cela arrive, 1 sablier supplémentaire est retiré de la Fin tragique au moment d'appliquer les effets des Sombres événements rouges, et la partie devient plus difficile à gagner.
- Combattre et vaincre des Nobles qui possèdent une bourse pleine d'or peut s'avérer intéressant. Ainsi, les joueurs qui n'effectuent pas les quêtes principales peuvent **soutenir leurs coéquipiers** et leur permettre de jouer des tours supplémentaires.
- Lorsque le disque blanc est tiré, les joueurs **choisissent** l'ordre dans lequel ils jouent. Cet ordre **peut avoir une importance**. Si l'un des joueurs doit par exemple à tout prix réussir un combat, les autres peuvent décider de jouer avant lui et d'économiser leurs forces pour ajouter des cubes blancs dans le sac.
- Ce jeu fonctionne aussi bien à 2, 3 et 4 joueurs, même s'il y a quelques variations selon le nombre de joueurs. **Dans une partie à 2, les joueurs disposent de plus de temps** (donné en nombre de sabliers sur la Fin tragique) et perdent moins d'Espoir au moment des Sombres événements. Ils ont également besoin d'affronter moins de Nobles. Dans une partie à 4, il y a certes moins de sabliers sur la Fin tragique et le comté perd plus d'Espoir, mais les joueurs disposent de plus de tours de jeu et peuvent affronter plus de Nobles. Il est également plus aisé **pour 4 joueurs de s'acquitter des quêtes confiées par le Gardien de la forêt ou de trouver des objets précieux**.

Pour plus d'informations et du matériel de jeu supplémentaire,
rendez-vous sur www.iello.com

Remerciements

L'auteur : « Je remercie ma femme Steffi, mon fils Johannes et mon neveu Joel pour leurs idées, leur persévérance et les belles soirées passées ensemble sur l'élaboration de ce jeu ! Je remercie Wolfgang Lüdtke pour cette belle collaboration ainsi que Peter Neugebauer pour ses pistes de réflexion hors du commun qui débloquent la créativité ;) Je remercie Peter-Gustav Bartschat et sa femme Billie pour les tests réalisés à Augsburg, pour leurs corrections des textes et pour nos échanges fascinants sur l'écriture romanesque. Je remercie Thorsten Kalka qui m'a aidé à définir l'apparence de *Robin des Bois*, madame Rohmer et son équipe du studio d'impression pour les très nombreuses impressions de la forêt de Sherwood. Je remercie Christian Fiore et Dorothea Wagner pour leur superbe conception graphique. Un merci tout particulier à Mario Coopmann pour ses précieuses contributions et sans qui il n'y aurait pas, entres autres, de « Mode + ». Je remercie tous les testeurs : Karina, Graham, Max et Jakob Murphy, pour les premiers pas de Robin à Barfleure. Je remercie ma grande sœur Ela et mes neveux Jannick et Nico Hecks. Christoph Tisch, Hannah Grüne et la bande de la forêt de Sherwood : Martina et Jupp Hauk. Madlen Hauk et Erik « Thorn » Strauch, Carina et Roman Wiche, Sina Wenz, Florian Kadelka. Les toutes petites rencontres ludiques de Soest (*Soester-Spieletreff*) avec Jost Schwider et Jörg Krismann. Inka et Markus Brand ainsi que Ela et Stefan Hein (les nuits à Nottingham sont longues :-)). Les testeurs de la « salle 23 » à Lieberhausen : Steffen Müller, Julianna Kuhn, Kaddy et Dirk Arendt (surnommé « The Voice »), Knut Happel et Klaus Mülder. Heiko Windfelder et Matthias Kienzle, Isabell Campbell, Sandra Kramser et Gabriela Serrano Behál. Sandra Dochtermann, Katja Ermitsch, Arnd Fischer et Ralph Querfurth pour le petit passage par Florence, à l'époque des Médecis. Christian Sachseneder, Thorsten Suckow, Alexandra Kunz, Michael Sieber-Baskal et Kilian Vosse.



L'auteur et illustrateur : Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui avec sa famille dans la région de la Basse-Rhénanie en Allemagne. Il cultive une grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu'illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux. Sa première œuvre en tant qu'auteur, *Andor*, est un jeu qui a connu un succès mondial et a obtenu entre autres le « *Kennerpiel des Jahres* » (jeu connaisseur de l'année) en 2013. Avec *Les Aventures de Robin des Bois*, il nous propose une nouvelle expérience de jeu coopérative unique en son genre.

Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Graphisme : Fiore GmbH
Développement technique produit : Monika Schall
Production : Tatyana Momot
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture : Maëva Debieu, Marie-Laure Faurite (Tradixit)

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France - www.iello.com
Tous droits réservés - FABRIQUÉ EN CHINE
ISBN 978-2-492525-02-5 - Dépôt légal à parution

