



UWE ROSENBERG

ROBIN OF LOCKSLEY

RÈGLES DU JEU

L'Angleterre est en proie au chaos depuis que le noble et juste roi Richard Cœur de Lion a été capturé au retour des croisades. C'est à ses fidèles sujets que revient la charge de rassembler la rançon exigée. Pendant ce temps, son frère cadet corrompu, Jean sans Terre, s'est emparé de la couronne et a remplacé les soutiens anglo-saxons de Richard par ses vassaux normands.

Les héritiers légaux de Robert de Locksley ont été déshérités à la mort de leur père en Terre Sainte, puis mis hors la loi lorsqu'ils ont refusé d'abandonner leur château sans combattre. Traqués par le redoutable Shérif de Nottingham, ils se sont faits bandits pour piller les riches seigneurs normands et amasser le butin nécessaire pour payer la rançon du roi Richard. Son retour sera synonyme de paix et de justice pour l'Angleterre.

Le premier à collecter la rançon deviendra une légende dans les livres d'histoires, et ses exploits seront contés dans les chansons des bardes.

Voici la véritable histoire de Robin des Bois...

Crédits

Wyrmgold
GmbH

Bureaux : Meine, Niedersachsen & HRG 206196

Directeur exécutif : Alexander Ommer

Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrations : Maren Gutt

Maquette : Alexander Ommer & Maren Gutt

Développement : Uwe Rosenberg & Alexander Ommer

Production : Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Remerciements spéciaux : Masami Tanaka, Yulius Tanaka, Lui Tanaka, Constantin Tanaka, Matthias Leo Webel, Matthias Nagy, Carsten Lauber, Rocky Bodganski, Michael Schmidt, Uwe Rosenberg, Raphael Traub, Jasmin Jablonski, Merten Ravekes, Patrick Lagao, Josette Ommer, Daniel Weinand, Stewart Pilling, et tous les testeurs et assistants ainsi que l'équipe de Spielkartenfabrik Altenburg GmbH.



www.wyrmgold.com

info@wyrmgold.com



Édition française : Funforge

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Relecture : Gersende Cheylan

©2020 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Wyrmgold. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

www.funforge.fr

Matériel



2 Robins

un cavalier de chaque couleur



2 Bardes

un meeple de chaque couleur



60 tuiles Butin

de six couleurs différentes



16 petites tuiles Gloire

*qui forment les côtés de la piste de gloire
(côté jour = facile, côté nuit = difficile)*



8 grandes tuiles Gloire

*qui forment les coins de la piste de gloire
(côté jour = facile, côté nuit = difficile)*

But du jeu

Les joueurs collectent des tuiles Butin en déplaçant leur Robin sur le plateau. Toute série de tuiles Butin de la même couleur peut être vendue pour gagner de l'or, qui permet de déplacer les bardes le long de la piste de gloire qui entoure la zone de jeu.

Les tuiles de cette piste imposent également des défis à relever : les joueurs peuvent relever le défi ou tenter d'acheter leur passage avec de l'or.

Le joueur qui parvient, le premier, à faire deux fois le tour de la piste de gloire l'emporte.

Mise en place

Avant la première partie

Détachez les tuiles de la planche de pions fournie.

Tuiles Butin

- Mélangez toutes les tuiles Butin et formez une grille de 5x5 tuiles sur la table, face visible.
- Le plus jeune joueur commence. Il choisit un coin et prend la tuile Butin qui s'y trouve. L'adversaire prend la tuile du coin opposé. Chaque joueur retourne la tuile obtenue et la place dans sa réserve face cachée (côté Or). C'est sa première pièce d'or.
- Chaque joueur place son Robin sur l'emplacement ainsi libéré.
- Formez une pioche avec les tuiles Butin non placées, face cachée (côté Or).





Tuiles Gloire



- Trouvez les grandes tuiles Le commencement (départ) et Longue vie au roi (arrivée). Assemblez-les à un coin de la zone de jeu. Longue vie au roi doit être placé à l'extérieur, comme sur l'illustration ci-contre.
- Mélangez les grandes tuiles restantes, piochez-en trois, puis formez les trois coins restants de la zone de jeu. Pour une première partie, nous vous recommandons d'utiliser le côté jour, un peu plus facile que le côté nuit.
- Mélangez les petites tuiles et placez-en trois entre chaque tuile de coin. Encore une fois, nous vous recommandons de privilégier les tuiles jour pour la première partie.
- Chaque joueur place son barde à côté de la tuile de départ. Consultez l'illustration ci-contre en cas de doute.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le plus jeune commence. À votre tour de jeu, vous pouvez déplacer votre Robin (une seule fois) et/ou déplacer votre barde (autant de fois que vous voulez).



Déplacer son Robin



- Vous pouvez déplacer votre Robin comme un cavalier aux échecs, en faisant un déplacement en forme de L : 2 cases en ligne droite puis 1 case sur le côté, ou l'inverse. Votre Robin ne peut ni quitter la grille, ni occuper la case de l'autre Robin.
- À la fin de votre déplacement, prenez la tuile où se trouve votre Robin et placez-la dans votre réserve, face visible.
- Vous pouvez **déplacer votre barde** avant et/ou après avoir déplacé votre Robin.
- À la fin de votre tour, piochez une tuile Butin et placez-la face visible sur l'unique case vide du plateau (celle que votre Robin a quittée). Une case occupée par un Robin ne peut pas accueillir de tuile. Votre tour est maintenant terminé.



Exemple : le Robin rouge peut se déplacer sur n'importe quelle case marquée d'un ✓, mais il ne peut pas rejoindre le Robin bleu.



Déplacer son barde



À tout moment de votre tour, vous pouvez faire avancer votre barde sur la piste, dans le sens horaire. Il existe deux manières de le faire : corrompre le barde ou relever le défi.

Corrompre le barde

Vous pouvez faire avancer votre barde d'une case pour chaque pièce d'or que vous dépensez. Prenez alors 1 pièce d'or de votre réserve et défaussez-la face Butin visible.

Relever le défi

Vous pouvez faire avancer votre barde d'une case si vous êtes en mesure de remplir le défi imposé par la tuile où vous voulez le faire avancer (et non sa tuile de départ).

Vous pouvez avancer de plusieurs cases dans le même tour, tant que vous avez de quoi payer le barde, ou que vous parvenez à relever les défis imposés.



Exemple : le barde bleu se trouve sur La barrière. Pour se déplacer vers Deux maisons, il relève le défi : avoir exactement deux collections (une collection de 2 tuiles bleues, une collection d'1 tuile noire). Il ne peut pas relever le défi de Efforts vains et décide donc de payer 1 pièce d'or de sa réserve pour avancer.

La plupart des tuiles Gloire font référence à vos tuiles Butin, mais certaines se rapportent à votre montant de pièces d'or ou à la position de votre Robin sur la grille. Quand une valeur est donnée, considérez que vous relevez le défi si vous avez au moins la valeur indiquée, sauf s'il est indiqué « exactement » sur la tuile. Les tuiles Gloire sont expliquées en détail pages 10 à 12.

Définitions

Collection

Une collection est une série de tuiles Butin de la même couleur (1 tuile seule est déjà une série). Une collection ne peut jamais être divisée en plusieurs petites collections.

Exemple : ce joueur a deux collections. Une collection de 2 tuiles vertes et une collection avec 1 tuile blanche. La collection de tuiles vertes ne peut pas être séparée en deux.



Vendre une collection

À tout moment de votre tour, vous pouvez vendre une collection si elle comporte au moins **3 tuiles**.

Défaussez alors 2 tuiles de votre collection et retournez la ou les autres sur leur côté Or. Toute tuile de votre réserve placée côté Or compte comme une pièce d'or (ce n'est plus un Butin).

Il peut arriver que vous soyez forcé de vendre une collection : cela se produit lorsqu'il n'y a plus de tuiles Butin dans la pioche **et** que la défausse est elle aussi épuisée (voir page 8).



Exemple : ce joueur vend une collection de 5 tuiles. Il en défausse 2 et retourne les 3 tuiles restantes sur leur côté Or.

Lorsque vous vendez une collection de 3 tuiles, vous gagnez 1 pièce d'or. Si vous vendez une collection plus importante, vous gagnez 1 pièce d'or par tuile en plus de la troisième. Vous n'avez pas le droit de séparer une collection pour la vendre en plusieurs fois. Vous devez vendre toute la collection. Vous pouvez par contre vendre plusieurs collections dans le même tour, en appliquant la procédure ci-dessus à chacune d'entre elles.

Symboles des tuiles Gloire

Couleur de tuile Butin



Pièce d'or



Votre propre Robin



N'importe quelle tuile Butin



Les deux Robins



Collection



Distance entre les Robins



À portée exacte

Les deux Robins sont à **portée exacte** lorsque le déplacement de l'un l'amènerait exactement sur la case de l'autre (même si un tel déplacement reste interdit). Plus de détails sur le déplacement, voir Déplacer son Robin page 4.

Diagonalement adjacents

Les Robins sont **diagonalement adjacents** lorsqu'ils sont sur des cases adjacentes en diagonale.



Au contact

Les Robins sont **au contact** s'ils sont sur des cases adjacentes orthogonalement (horizontalement ou verticalement).

fin du jeu et victoire

Le premier joueur qui parvient à faire deux tours de piste avec son barde et relève le défi de la dernière tuile remporte immédiatement la partie.

La partie se termine également si un joueur parvient à prendre un tour à son adversaire. Si son barde fait un tour de plus que son adversaire et le **dépasse** (atteindre la même case ne suffit pas), alors il gagne immédiatement la partie.



Tuiles de départ et d'arrivée



- À la fin du deuxième tour, votre unique tuile d'arrivée est la tuile Longue vie au roi. Ignorez alors la tuile Nottingham / Le commencement.

- Il est impossible de corrompre le barde pour qu'il se rende sur la tuile Longue vie au roi. Vous devez obligatoirement relever le défi pour remporter la partie.



Que faire s'il n'y a plus de tuiles Butin ?



S'il n'y a plus assez de tuiles Butin pour reconstituer la grille après un déplacement, mélangez la défausse pour reformer une pioche face cachée.

Si la défausse est vide, le joueur actif doit vendre une collection ou dépenser une pièce d'or pour faire avancer son barde. Si ce n'est pas possible, l'emplacement reste vide, mais doit être comblé dès que les conditions le permettent.



Parties plus courtes / plus longues



Une partie classique dure 30 minutes.
Pour une partie plus courte, ne placez que deux petites tuiles Gloire entre chaque coin de la zone de jeu (8 en tout).
Pour une partie plus longue, placez quatre petites tuiles Gloire (16 en tout).



Mode Débutant

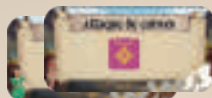


Si un joueur confirmé joue contre un débutant, vous pouvez adapter la difficulté en permettant au débutant de commencer avec 1 ou 2 pièces d'or.



Résumé des tuiles Gloire

petites tuiles



Attaque de convoi

Vous devez avoir au moins 1 tuile Butin de cette couleur dans vos collections. Il y a une tuile Gloire de ce type par couleur.



Au cœur de la nuit

Vous devez avoir au moins une des paires de tuiles indiquée (blanc et rouge, rouge et rose, ou rose et blanc).



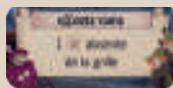
Deux maisons

Vous devez avoir exactement 2 collections, dans 2 couleurs différentes. Si vous en avez moins ou davantage, le défi n'est pas relevé.



Dime

Toutes vos collections doivent comporter au moins 2 tuiles Butin. Vous devez avoir au moins une collection.



Efforts vains

Vous devez avoir au moins 1 tuile Butin qui n'est pas disponible sur la grille.



Forêt de Sherwood

Vous devez avoir au moins une des paires de tuiles indiquée (vert et bleu, bleu et noir, ou noir et vert).



La barrière

Vous devez vendre une collection pour exactement 1 pièce d'or (donc une collection de 3 tuiles). Vous ne pouvez pas dépenser de l'or ou ramasser une tuile Butin entre le moment où vous vendez votre collection et celui où vous avancez votre barde. Vous ne pouvez pas vendre une collection qui vaut plus d'une pièce pour relever ce défi.



Noblesse menacée

Vous devez vendre une collection. Vous ne pouvez pas dépenser de l'or ou ramasser une tuile Butin entre le moment où vous vendez votre collection et celui où vous avancez votre barde.



Propriétaire

Vous devez avoir au moins 4 tuiles Butin de la même couleur.



Sous contrat

Vous devez avoir exactement 1 tuile d'une couleur, 2 d'une autre, et 3 d'une troisième. Si vous en avez moins ou davantage, le défi n'est pas considéré comme relevé.



Spécialiste

Vous devez avoir exactement 3 collections, dans 3 couleurs. Si vous en avez moins ou davantage, le défi n'est pas considéré comme relevé.

Résumé des tuiles Gloire

Grandes tuiles



Vieux renard

Vous devez avoir au moins une collection avec strictement plus de tuiles que votre adversaire.



La flèche d'or

Vous devez être à portée exacte de l'autre Robin (voir Distance entre les Robins page 7).



Garde endormi

Vous devez avoir 2 collections différentes de 3 tuiles chacune.

Butins jumeaux

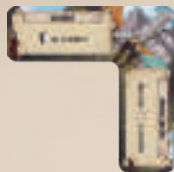
Vous devez avoir au moins 2 tuiles Butin identiques à celles de votre adversaire.

En fuite

Vous devez avoir moins de 7 tuiles Butin en réserve, quelles que soient leurs couleurs. Si vous n'avez pas de tuile Butin, le défi est relevé.

Trésor de guerre

Vous devez avoir autant ou moins d'or que votre adversaire.



Rivalité

Votre Robin doit être orthogonalement adjacent à celui de votre adversaire.

Menu fretin

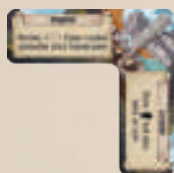
Vous ne devez avoir aucune collection vendable. Si vous n'avez pas de collection du tout, le défi est relevé.



Vous devez avoir autant ou moins de tuiles Butin que votre adversaire (les tuiles retournées côté Or ne comptent pas).

Œil de lynx

Votre Robin doit être diagonalement adjacent à celui de votre adversaire.

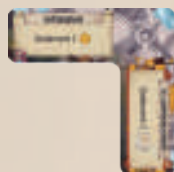


Marché

Vous devez vendre 1 collection dans une couleur que votre adversaire possède, quel que soit le nombre de tuiles qu'il possède.

La tour

Votre Robin doit se trouver à un coin de la grille.

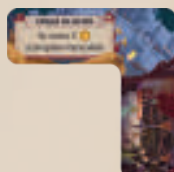


Nottingham

Vous devez posséder 0 ou 1 pièce d'or..

Le commencement

Vous devez posséder 0 ou 1 tuile Butin.



Vous devez avoir au moins 4 pièces d'or dans votre réserve. Vous **devez** relever ce défi pour que votre barde arrive sur cette tuile. Il n'est pas possible de faire l'action Corrompre le barde pour cela (voir Tuiles de départ et d'arrivée page 8).



- Antoine Gaudin -
- Nélade -

TOKAIDO



Dans Tokaido, les joueurs sont des voyageurs arpenteant le prestigieux Tokaido, la route de la Mer de l'Est. Durant leur balade zen et dépayssante, ils vont être amenés à contempler de magnifiques paysages, à déguster de délicieuses spécialités culinaires, à acquiescer des souvenirs, à profiter des vertus des sources chaudes mais aussi à faire des rencontres inoubliables. Les joueurs profiteront d'une partie où le but n'est ni d'attaquer les autres ni d'être le plus fort. Ici, seul compte le voyage.

Déjà plus de 100 000 exemplaires vendus
de ce classique d'histoire Japonaise illustré par Nélade.



retrouvez Funforge sur



